

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA

Gustavo Garcia Andrade

A LENDA
PROJETO GRÁFICO DE UM TTRPG

PORTO ALEGRE
2024

Gustavo Garcia Andrade

A LENDA
PROJETO GRÁFICO DE UM TTRPG

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Flávia Ataíde Pithan

PORTO ALEGRE

2024

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso apresenta pesquisa sobre a interação entre design gráfico e jogos de RPG, apresentando como resultado o design gráfico de um jogo de RPG de mesa. O RPG, ou Role Playing Game, é um jogo em que os participantes interpretam personagens em uma história, enquanto um deles assume papel de narrador e descreve o desenrolar dos acontecimentos. Uma parte importante desses jogos é a interface gráfica, pois são necessários um livro de regras e outros elementos visuais para compor aspectos funcionais e cinemáticos do jogo, adicionando profundidade e qualidade à experiência do usuário. O trabalho faz uma revisão de bibliografia para explicar o que é um jogo de RPG, e o que é design gráfico e os seus elementos, de forma a embasar o projeto gráfico aplicado ao jogo “A Lenda”, uma criação anterior do autor. Por final, o trabalho apresenta o projeto e execução da interface gráfica do jogo, na forma de um livro de regras e de cartas de baralho que auxiliam no funcionamento desse sistema de RPG.

Palavras-chave: jogos de RPG, design gráfico, projeto gráfico.

Abstract

This monograph presents research about the relation between graphic design and tabletop RPG games, presenting as result the design of the graphic interface of a tabletop RPG game. RPG, or Role Playing Game, is a game in which participants portray characters in a story while one of them assumes the role of narrator and describes the unfolding events. An important part of these games is the graphic interface, as a rulebook and other visual elements are needed to compose the functional and cinematic aspects of the game, adding depth and quality to the user experience. The project includes a literature review to explain what an RPG game is, as well as what graphic design is and its elements, in order to support the graphic project applied to the game 'The Legend,' a previous creation by the author. Finally, the project presents the design and execution of the game's graphic interface in the form of a rulebook and playing cards that assist in the functioning of this RPG system.

Keywords: role playing games, graphic design, graphic project.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Imagens ilustrativas do jogo Dungeons and Dragons	p.16
Figura 2 - Imagens ilustrativas do jogo Call of Cthulhu	p.17
Figura 3 - Imagens ilustrativas do jogo Vampiro: A Máscara	p.18
Figura 4 - Imagens ilustrativas do jogo Cyberpunk	p.19
Figura 5 - Direção visual do quadrado, triângulo e círculo, respectivamente	p.36
Figura 6 - Cores RGB	p.37
Figura 7 - Cores CMYK	p.38
Figura 8 - Exemplo de Matiz, Luminosidade e Saturação	p.39
Figura 9 - Partes do tipo	p.47
Figura 10 - Exemplos de cada categoria de fonte	p.50
Figura 11 - Rafes das páginas com título e sem título	p.53
Figura 12 - Grid das páginas com título e sem título, respectivamente	p.53
Figura 13 - Textura de papel envelhecido	p.54
Figura 14 - Layout das duas primeiras páginas do livro	p.56
Figura 15 - Tabela grande	p.57
Figura 16 - Tabela pequena	p.57
Figura 17 - Página com ícones	p.58
Figura 18 - Cartas de Yu-gi-oh, Magic e Pokémon, respectivamente	p.59
Figura 19 - Rafe da carta do jogo	p.60
Figura 20 - Bordas das cartas de arma, feitiço e item, respectivamente	p.61
Figura 21 - Design das cartas de arma, feitiço e item, respectivamente.	p.64

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	p. 7
2. JOGOS	p.12
2.1 JOGOS DE RPG	p.16
3. DESIGN GRÁFICO	p.35
3.1 PONTO, LINHA E FORMA	p.35
3.2 CORES	p.38
3.3 TEXTURA	p.42
3.4 IMAGEM	p.44
3.5 TIPOGRAFIA	p. 47
4. A LENDA TTRPG: PROJETO GRÁFICO	p.54
4.1 LIVRO DE REGRAS	p.55
4.2 CARTAS DO JOGO	p.62
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	p.68
REFERÊNCIAS	p.70
APÊNDICE	p.72

1. INTRODUÇÃO

A crescente popularidade dos jogos como forma de entretenimento e expressão cultural tem levado a um interesse acadêmico significativo em diversas áreas relacionadas, incluindo a criação e o design desses jogos.

Os jogos, em sua essência, são atividades estruturadas, muitas vezes com objetivos e regras específicas, que oferecem aos participantes uma experiência de desafio, competição, cooperação ou exploração. Huizinga (2000) apresenta os jogos como uma atividade essencialmente cultural e humana, com raízes profundas na civilização. Para o autor, os jogos não são apenas um passatempo, mas uma expressão fundamental da criatividade e da liberdade humana. Ele argumenta que os jogos são anteriores à cultura e, de certa forma, são um pré-requisito para o desenvolvimento cultural. Em suas palavras, "a cultura surge em forma de jogo, cultura inicialmente jogada" (p. 228). Os jogos, segundo Huizinga, têm uma qualidade intrínseca de seriedade e de frivolidade, coexistindo em um estado de equilíbrio que permite aos participantes experimentar um senso de liberdade dentro de um conjunto estruturado de regras. Ele observa que os jogos criam um "círculo mágico" de espaço e tempo onde as regras normais da vida cotidiana são temporariamente suspensas, permitindo uma experiência de imersão e transformação.

O autor também enfatiza a importância dos jogos na formação de sociedades e na construção de normas e valores culturais. Ele vê os jogos como rituais primordiais que moldam a estrutura social e promovem a coesão entre os membros da comunidade. Por exemplo, muitos dos primeiros rituais religiosos e festivais tinham elementos de jogo, envolvendo competições, representações simbólicas e regras formais que refletiam e reforçavam a ordem social. Ele argumenta que a competição e a luta presentes nos jogos são refletidas nas estruturas políticas e jurídicas das sociedades, onde o conceito de *fair play* e as regras do jogo se traduzem em princípios de justiça e equidade. Assim, os jogos desempenham um papel crucial não apenas na vida individual, mas também na formação e manutenção da ordem social e cultural.

Eles podem variar amplamente em termos de complexidade, duração e formato, desde simples jogos de tabuleiro até elaborados jogos de vídeo e, especialmente no caso deste trabalho, jogos de RPG de mesa. Estes últimos destacam-se por sua capacidade única de proporcionar experiências imersivas e colaborativas, onde os jogadores assumem papéis de personagens em mundos fictícios e interagem entre si e com o ambiente de jogo, geralmente guiados por um mestre.

Mas o que exatamente são jogos de RPG de mesa? RPG, ou Role-Playing Game, é um tipo de jogo onde os participantes interpretam personagens e desenvolvem narrativas coletivamente, baseadas em regras e diretrizes estabelecidas. Em um RPG de mesa, a narrativa é construída de forma colaborativa, com cada jogador contribuindo para o desenvolvimento da história através das ações e decisões de seus personagens. Os RPGs de mesa utilizam fichas de personagem, que contêm informações detalhadas sobre as habilidades, atributos e histórico dos personagens, além de dados multifacetados que determinam o resultado das ações e eventos no jogo. Livros de regras e cenários detalhados são frequentemente utilizados para fornecer um contexto rico e coeso, ajudando a criar histórias dinâmicas e envolventes que podem se estender por múltiplas sessões de jogo.

MacKay (2001) propõe que os jogos de RPG de mesa constituem uma nova e distinta forma de arte performática. Ele argumenta que esses jogos combinam elementos de narrativa, atuação e jogo para criar experiências imersivas e únicas, onde os jogadores colaboram para construir histórias e mundos ficcionais. O autor observa que, ao interpretar personagens e interagir com o ambiente de jogo, os jogadores estão engajados em uma forma de performance que se assemelha ao teatro improvisado. Ele enfatiza que essa performance é mediada pelas regras do jogo e pelo mestre do jogo, que atua como diretor e árbitro, garantindo a coesão e continuidade da narrativa. Essa estrutura permite uma flexibilidade e criatividade que são essenciais para a construção de histórias dinâmicas e envolventes.

O autor também explora a ideia de que os jogos de RPG de mesa oferecem uma oportunidade única para a exploração de identidades alternativas. Ele argumenta que, ao interpretar personagens, os jogadores podem experimentar diferentes aspectos de suas próprias identidades e desenvolver novas perspectivas. Esta capacidade de explorar identidades alternativas é facilitada pelo ambiente seguro e controlado do jogo, onde os jogadores podem enfrentar desafios, tomar decisões morais e desenvolver empatia sem as consequências do mundo real. Essa exploração de identidades é uma das características que tornam os jogos de RPG de mesa uma forma de arte performática significativa. Ele observa que, através da interpretação de personagens, os jogadores podem ganhar uma compreensão mais profunda de si mesmos e dos outros, o que pode levar a um maior crescimento pessoal e desenvolvimento emocional.

Além disso, Mackay (2001) discute a natureza colaborativa dos jogos de RPG de mesa, argumentando que essa colaboração é fundamental para a experiência de jogo. Ele destaca que, ao contrário de outras formas de arte performática, onde os papéis de criador e espectador são claramente definidos, nos jogos de RPG de mesa todos os participantes são

tanto criadores quanto espectadores. Os jogadores colaboram para construir a narrativa, desenvolvendo a história através de suas ações e decisões. Esta colaboração requer uma comunicação eficaz e uma compreensão mútua entre os jogadores, o que pode fortalecer os laços sociais e promover um senso de comunidade. O autor sugere que essa natureza colaborativa dos jogos de RPG de mesa é uma das razões pelas quais eles são tão envolventes e satisfatórios para os jogadores.

O design gráfico desempenha um papel crucial na criação e no sucesso de jogos de RPG de mesa. Design gráfico, conforme Dondis (2003) refere-se à arte e prática de planejar e projetar ideias e experiências com conteúdo visual e textual. Envolve a criação de conteúdo visual para comunicar mensagens de maneira eficaz e estética. Os designers gráficos utilizam tipografia, fotografia, ilustração e iconografia para construir composições visuais que podem ser aplicadas em uma variedade de meios, incluindo impressos, digitais e ambientes físicos. O objetivo principal do design gráfico é facilitar a comunicação visual, tornando a informação mais compreensível e atraente. Para isso, os designers precisam equilibrar a funcionalidade com a estética, assegurando que suas criações sejam não apenas bonitas, mas também úteis e eficazes.

Os componentes principais do design gráfico incluem tipografia, cor, imagem, forma, linha, espaço e textura. A tipografia refere-se ao uso e ao estilo das letras e é crucial para a legibilidade e o impacto visual do design. A cor é usada para evocar emoções e criar contraste, ajudando a direcionar a atenção do espectador. As imagens, sejam fotografias, ilustrações ou gráficos, fornecem contexto visual e enriquecem a narrativa. As formas, linhas e o espaço são elementos de design que ajudam a estruturar a composição e guiar o olhar do espectador. A textura pode adicionar profundidade e interesse tátil a um design, tornando-o mais envolvente. Todos esses elementos trabalham juntos para criar uma comunicação visual coesa e eficaz, onde cada componente desempenha um papel específico na transmissão da mensagem desejada.

No contexto dos jogos de RPG de mesa, envolve a criação visual e estética dos componentes do jogo, como fichas de personagem, mapas, livros de regras, cartas e outros elementos visuais que compõem a experiência de jogo. Um design gráfico bem executado não apenas torna o jogo mais atraente e acessível, mas também pode influenciar a forma como os jogadores interagem com o jogo e se imergem no seu universo. Ilustrações evocativas, layouts bem organizados e tipografia legível são elementos essenciais que contribuem para a clareza e a estética geral do jogo.

A relação entre RPG de mesa e design gráfico é intrínseca e multifacetada. Enquanto o RPG de mesa oferece um espaço para a imaginação e a criatividade dos jogadores, permitindo-lhes criar e viver histórias épicas e emocionantes, o design gráfico proporciona as ferramentas visuais necessárias para que essa imaginação ganhe forma e estrutura. Através de ilustrações detalhadas, tipografia apropriada, leiaute intuitivo e design de interface eficiente, o design gráfico contribui para a construção de mundos mais ricos e coerentes, facilitando a imersão e a interação dos jogadores. Elementos visuais bem projetados ajudam a transmitir a atmosfera e o tom do jogo, orientando os jogadores e mantendo-os engajados.

Para este trabalho vamos considerar o jogo de RPG “A Lenda”, de criação anterior do autor do trabalho. Este jogo tem uma temática de alta fantasia medieval, o que envolve dimensões de interpretação, combate tático e cinematográfico e exploração de ambientes. O universo narrativo comporta elementos como aspectos como magia, reinos, cavaleiros e diversas espécies de seres fantásticos como duendes, centauros, gnomos, dentre outros. A ambientação do cenário se passa no reino humano, o Império do Sol, governado por um rei imortal, justo e benevolente. O jogo foi pensado para uma interface híbrida entre o jogo físico e o digital, onde os jogadores se reúnem presencialmente para jogar, enquanto informações importantes sobre elementos do jogo são disponibilizados em cartas digitais.

Considerando o contexto exposto até aqui, este Trabalho de Conclusão de Curso tem como problema de pesquisa elucidar qual a relação entre design gráfico e jogos de RPG de mesa, embasando a pesquisa no vínculo entre a interface visual do jogo e a experiência do usuário. Para isso, delimitamos como objetivo geral deste trabalho desenvolver um entendimento sobre a relação entre design gráfico e RPG de mesa. Após, elencamos os seguintes objetivos específicos: 1) Fazer uma revisão bibliográfica sobre jogos e, mais especificamente, o jogo de RPG; 2) Fazer uma revisão bibliográfica sobre design gráfico; 3) Realizar o projeto gráfico do livro de regras do jogo “A Lenda”; 4) Realizar o projeto gráfico das cartas de baralho do jogo “A Lenda”.

Para atingir esses objetivos, foi delimitada a metodologia da pesquisa-ação, conforme definida por Gil (2008). A pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e na qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. É um método intervencionista que permite ao pesquisador testar hipóteses sobre o fenômeno de interesse implementando e acessando as mudanças no cenário real. Neste tipo de pesquisa, o

pesquisador assume a responsabilidade não apenas de assistir os atores envolvidos através da geração de conhecimento, mas também de aplicação deste conhecimento.

A pesquisa-ação é organizada em ciclos ou fases que se repetem de maneira iterativa, permitindo um aprimoramento contínuo do processo de investigação e intervenção. Cada ciclo geralmente inclui as seguintes etapas: Planejamento, onde se identifica um problema ou uma necessidade específica e se desenvolvem estratégias de intervenção; Ação, que consiste na implementação das atividades planejadas para abordar o problema identificado; Observação, em que se coleta e analisa dados sobre os efeitos das ações realizadas; e Reflexão, etapa crucial para avaliar os resultados obtidos, compreender o que funcionou ou não e ajustar as estratégias para o próximo ciclo. Esses ciclos contínuos de planejamento, ação, observação e reflexão permitem que a pesquisa-ação se adapte dinamicamente às necessidades do contexto estudado, promovendo tanto a geração de conhecimento quanto a transformação prática da realidade investigada.

2. JOGOS

Os jogos têm desempenhado um papel fundamental na história da humanidade, permeando culturas e sociedades ao longo dos séculos. Desde os antigos jogos de tabuleiro até os complexos mundos virtuais dos jogos eletrônicos modernos, a prática de jogar e se engajar em atividades lúdicas tem sido uma constante na experiência humana (FLOURNOY, 2018). No entanto, definir o que constitui um jogo e compreender sua natureza subjacente são desafios complexos para estudiosos de diversas áreas, incluindo filosofia, psicologia, antropologia, sociologia, computação, comunicação e design de jogos.

Para entendermos do que se trata esse trabalho, devemos inicialmente buscar entendimento sobre o que são jogos, para então elucidarmos do que se trata o jogo de RPG. E podemos começar isso com talvez a maior referência dentre os tratados sobre jogos, Huizinga (2000), originalmente publicado em 1938. Nesse tratado o autor aborda o lúdico e o jogo como elemento fundante de inúmeras instituições sociais, como a narrativa, a estética, o direito, dentre outras. Para isso, o autor começa conceituando o que é jogo. Um dos pontos que definem o jogo, em suas palavras:

A função do jogo nas formas mais elevadas que aqui nos interessam pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta *por* alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a 'representar' uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa (HUIZINGA, 2000, posição 308).

Por isto quer dizer que há dois possíveis elementos fundantes ao jogo, sendo esses o confronto pela obtenção do sucesso em um objetivo mutuamente excludente - o que o autor chama de princípio agonístico do jogo - ou o esforço conjunto para a realização do objetivo em comum, que é a representação de alguma coisa - o que o autor chama de princípio não agonístico do jogo.

No primeiro caso, para os jogos agonísticos, parte importante da ordem por ele evocada advém do objetivo do jogo. Não é à toa que a maior parte dos manuais de instruções de jogos de tabuleiro começam com as condições de vitória, o objetivo a ser atingido para que se estabeleça o vencedor, caso contrário seria impossível jogar sem condições para o fim do jogo. Esse objetivo é o que põe em marcha o conflito dos dois ou mais lados e é o tema central de todas as ações que daí decorrem. Esse é o tipo mais comum de jogo que conhecemos, e exemplos como esportes e jogos eletrônicos vêm facilmente à cabeça.

De outra forma, os jogos representativos tem por característica não a competitividade de um lado contra o outro, mas a colaboração no atingir e na produção de um objetivo em comum. Da mesma forma como nos agonísticos, esse objetivo também é o tema central do jogo e institui ordem na atividade. Exemplos de jogos representativos podem ser o Tangram, série de sete peças geométricas, triângulos, quadrado e losango, usadas para formar figuras; ou os jogos de improviso moderno, onde atores e comediantes se juntam para performar cenas com regras específicas.

Também é comum que ambas as funções do jogo se sobreponham uma à outra e funcionem simultaneamente em uma mesma situação. Por exemplo, uma competição de dança é um jogo agonístico enquanto coloca rivais para disputar quem é o melhor, não deixando de ser representativo enquanto o atuante busca performar o ideal de um estilo de movimento corporal. Inversamente, o Calcio Storico atual, disputado anualmente em Florença, é um jogo violento em que literais lutas são travadas entre os participantes, mas com objetivo de representar a memória do esporte e da cidade.

Os objetivos de vitória ou representação do jogo nos trazem a outra de suas características conforme Huizinga (2000), seu aspecto de promotor de ordem. Nas palavras do autor:

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta 'estraga o jogo', privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. É talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar em tão larga medida ligado ao domínio da estética (HUIZINGA, 2000, posição 244).

Ou seja, o jogo é um elemento que traz e gera ordem. Por meio de suas regras ele cria um espaço paralelo à fluidez e confusão da vida, onde regras rígidas e previsíveis estão em vigor. É através dessa característica que é possível que haja jogo, ou seja, que haja acordo entre as partes sobre o que está a ser disputado ou representado e como será a disputa ou representação.

A ordem trazida pelo jogo contempla aquilo que é permitido dentro dessa experiência lúdica específica, bem como os meios lícitos acordados para o desenvolvimento da atividade, e possivelmente os meios ilícitos que ocorrem em falta e sua punição - como é comum nos esportes modernos. A menor desobediência "estraga o jogo" pois o descaracteriza, resulta no rompimento do acordo entre as partes, tornando-o alguma coisa que ele não é - se em um jogo

de xadrez as peças podem mover-se aleatoriamente então não teremos um jogo de xadrez, mas um punhado de peças em cima de um tabuleiro.

Também é essa característica que aproxima o *modus operandi* do jogo do domínio da estética. A regra serve como a convenção inata ou social sobre o belo e o feio, a ordem e a desordem. A estética surge da expectativa em relação à forma, cor, textura, etc, da mesma forma como o jogo se estabelece rigidamente em relação a expectativa sobre seu funcionamento, por isso o autor traça esse paralelo.

Outro elemento importante do que constitui um jogo diz respeito ao espaço e tempo por ele utilizados. Conforme Huizinga (2000, posição 230) “O jogo distingue-se da vida ‘comum’ tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É ‘jogado até o fim’ dentro de certos limites de tempo e espaço. Possui um caminho e um sentido próprios.” Essa é uma noção natural para nós, pois não seria possível pensar em um jogo com começo e sem fim. O jogo ocupa um tempo determinado para sua duração - seja os 90 minutos de uma partida de futebol ou o tempo necessário para que seja concluída uma partida de xadrez - e depois finda sua atividade. Há o espaço físico reservado para o jogo, no qual não ocorrerão outras atividades enquanto este estiver acontecendo, da mesma forma como o jogo não é jogado fora de um espaço apropriado - impossível jogar uma partida de futebol no meio de uma avenida movimentada, por exemplo.

Outro ponto importante que o autor elenca é a distinção entre o jogo e os processos vitais do grupo. Diferentemente do trabalho, o jogo tem um fim em si mesmo. Enquanto o trabalho tem por finalidade produzir o sustento material e a distribuição dos recursos para manutenção da vida social, o jogo não afeta em nada o mundo exterior a ele. Ao final de uma partida, seja qualquer o resultado, nada foi ganho ou perdido materialmente, não há impacto na sobrevivência do indivíduo ou do grupo. Não é para isso que o jogo serve. O objetivo do jogo é que haja jogo. Centrado na vitória ou na derrota, sua função é a de reunir pessoas ao redor de um objeto em comum, e interessa apenas aqueles que escolhem voluntariamente participar, seja como jogadores ou espectadores. O benefício que ele traz é a convivência e o entretenimento. Em outras palavras, o objetivo do jogo é unicamente o prazer e a felicidade que ele traz para àqueles que estão envolvidos.

Quer isto dizer que a ação começa e termina em si mesma, não tendo o resultado qualquer contribuição para o processo vital do grupo. [...] Isto significa que o elemento final da ação reside antes de mais nada no resultado enquanto tal, sem relação direta com o que se segue. O resultado do jogo, como fato objetivo, é insignificante e em si mesmo indiferente. [...] Só tem

interesse para aqueles que dele participam como jogadores ou como espectadores, que pessoalmente e no local, quer como ouvintes pelo rádio ou espectadores pela televisão, etc, e aceitam suas regras. Tornaram-se parceiros do jogo e querem sê-lo. [...] A essência do lúdico está contida na frase ‘há alguma coisa em jogo’. Mas esse ‘alguma coisa’ não é o resultado material do jogo, nem o mero fato de a bola estar no buraco, mas o fato ideal de se ter acertado e de o jogo ter sido ganho. (HUIZINGA, 2000, posição 1004).

Por essa razão, uma vez que o jogo só interessa aos que nele estão envolvidos, o autor destaca outro aspecto. Para ele, o jogo “Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces e outros meios semelhantes.” (HUIZINGA, 2000 posição 264) A movimentação social orgânica ao redor do jogo cria grupos muito coesos, em que os indivíduos encontram entre si um senso de pertencimento e identidade. Promove um segredo não porque se esconde, mas porque expõe um mundo incompreensível para aqueles que dele não participam. Os participantes usam disfarce não para se esconder, mas justamente para apagar sua identidade individual e colocar em evidência seu pertencimento ao jogo e ao grupo que nele se forma - como no uso dos uniformes dos times de futebol nos jogos, por exemplo.

Sobre a vitória, o autor diz: “Toda vitória *representa*, isto é, realiza para o vencedor o triunfo dos poderes benéficos sobre os maléficos, e ao mesmo tempo a salvação do grupo que a obteve. A vitória não se limita a representar a salvação, mas torna-a algo de efetivo.” (HUIZINGA, 2000, posição 1138). Por mais que nos pareça exagerado, tal afirmação se mostra tão mais verdadeira quanto mais sério for o jogo em questão, quanto mais importante é o que está em jogo. Tal acontecimento não ocorre em jogos casuais, onde pouco está em jogo, mas em competições importantes o competidor sente que a vitória representa sua salvação, sua consagração como campeão. As reações dos ganhadores do ouro olímpico, por exemplo.

Resumindo suas qualidades, o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’.

Para o autor, o jogo se destaca como mais do que apenas uma forma de entretenimento, mas como um elemento fundante de cultura. A partir do lúdico tomaram forma inúmeras manifestações sociais, como a poesia que surge do jogo de palavras, a dança que surge das brincadeiras com o corpo, e mesmo as manifestações religiosas antigas carregavam consigo fortes elementos lúdicos conforme discutimos até aqui.

Nosso ponto de partida deve ser a concepção de um sentido lúdico de natureza quase infantil, exprimindo-se em muitas e variadas formas de jogo, algumas delas sérias e outras de caráter mais ligeiro, mas todas elas profundamente enraizadas no ritual e dotadas de uma capacidade criadora de cultura, devido ao fato de permitirem que se desenvolvessem em toda sua plenitude as necessidades humanas inatas de ritmo, harmonia, mudança, alternância, contraste, clímax, etc. A este sentido lúdico está inseparavelmente ligado um espírito que aspira à honra, à dignidade, à superioridade e à beleza. Tanto a magia como o mistério, os sonhos de heroísmo, os primeiros passos da música, da escultura e da lógica, todos estes elementos procuram expressão em nobres formas lúdicas. (HUIZINGA, 2000, posição 1522).

Portanto, podemos entender o jogo como uma dimensão à parte da vida humana que retém seu valor como expressão do que significa ser humano, a capacidade de criar e dar significado ao mundo. Por isso o autor afirma que “A vida social reveste-se de formas supra biológicas, que lhe conferem uma dignidade superior sob a forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo”. (HUIZINGA, 2000, posição 936)

2.1 JOGOS DE RPG

O Role Playing Game, ou jogo interpretativo, é uma modalidade de atividade lúdica que mistura aspectos narrativos e teatrais aos elementos de estrutura formal e de estratégia. Nesse tipo de jogo cada jogador assume o papel de um personagem, e é responsável por decidir e descrever suas ações e pensamentos. Os personagens são livres para agir dentro das limitações e mecânicas impostas pelas regras do jogo. A narrativa se desenrola a partir da interação entre os personagens dos jogadores e os desafios apresentados dentro da história pelo mestre do jogo.

O mestre do jogo é uma função diferenciada e especial no RPG, assumida por um jogador que não representará um único personagem, mas todos os demais personagens além daqueles controlados pelos jogadores, bem como o ambiente em que se desenrola a narrativa. Também é responsabilidade do mestre do jogo servir como olhos e ouvidos dos jogadores, descrevendo da melhor forma tudo o que acontece, e árbitro em relação às regras na determinação dos acontecimentos da trama.

Portanto, o RPG se constitui em um jogo de construção coletiva de histórias, de forma episódica e participatória, que inclui um acervo de regras quantitativas que auxiliam os jogadores e o mestre do jogo a determinar como as interações se desenrolam (MacKay, 2001). Diferentemente de um jogo competitivo ou agonístico, a vitória é obtida a partir do próprio

desenvolvimento da história e da relação entre os jogadores. Tradicionalmente se joga em formato *table-top* - em cima da mesa - onde os jogadores se reúnem ao redor de uma mesa dispendo de papéis, lápis e dados, hoje também dispendo de uma série de recursos digitais facilitadores.

Historicamente, o primeiro RPG foi lançado em 1974, sendo a versão original do jogo *Dungeons and Dragons*, desenvolvido por Gary Gygax e Dave Arneson e lançado pela *TSR Company*. O jogo surgiu de uma variação do então popular jogo de guerra de miniaturas, *Chainmail*, de 1971, onde os jogadores controlam exércitos que se enfrentam em combate estratégico, semelhante a um jogo de tabuleiro com regras rígidas sobre a movimentação e ação das peças. A mudança teria ocorrido, alegadamente, em uma partida em que um dos dois afirmou ter construído uma fortaleza impenetrável. Como forma de superar a afirmação do rival, o outro jogador disse então que três dos seus melhores guerreiros seriam enviados através dos esgotos da fortaleza para tomá-la. Dessa forma surgiu o primeiro modelo de jogo interpretando um pequeno grupo de personagens ao invés de exércitos (Wikipédia¹).

Desde o surgimento do gênero houve uma grande popularização e conseqüentemente diversificação dos produtos oferecidos nesse segmento. A temática inicial, ou seja, a guerra, hoje dá espaço a uma miríade de sub-gêneros de RPG para todos os gostos, dentre os quais se destacam a fantasia medieval, ficção científica, mistério, sobrenatural e drama.

Como exemplo, é relevante considerarmos alguns dos jogos de maior sucesso do gênero, tanto em número de vendas como em popularidade através dos anos. Sem dúvidas o mais conhecido é o já mencionado *Dungeons and Dragons*, atualmente na sua 5ª edição, publicado nos Estados Unidos pela *Wizards of the Coast*, uma subsidiária da Hasbro. Em 2004 o jogo contava com 20 milhões de jogadores mundialmente e havia faturado mais de 1 bilhão de dólares em vendas de livros e equipamentos, tendo expandido sua popularidade ao longo das décadas subseqüentes (Wikipédia²). O estilo de jogo se centra na temática da alta-fantasia medieval, onde os jogadores interpretam heróis com poderes mágicos e enfrentam monstros, sendo uma inquestionável fonte de inspiração e influência para inúmeras produções em todos os formatos de mídia.

Figura 1 - Imagens ilustrativas do jogo *Dungeons and Dragons*

¹ Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game, acesso em 12/2/2024.

² Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons, acesso em 12/2/2024.



Fonte: <https://dnd.wizards.com/media-gallery?category=wallpaper>³

Outro importante ícone do gênero é o misterioso e dramático *Call of Cthulhu*, projetado por Sandy Petersen e publicado pela editora Chaosium em 1981, atualmente na sua 7ª edição. Inspirado na obra do escritor H.P. Lovecraft, cujo um dos livros dá nome ao jogo, *Call of Cthulhu* é um jogo de fantasia e horror onde os personagens buscam penetrar nos segredos antigos de criaturas monstruosas de proporções cósmicas. O jogo envolve principalmente atividades sociais e de investigação, onde os personagens são pessoas ordinárias, como acadêmicos, jornalistas e policiais, que são arrastados para dentro da trama por situações insólitas e por sua própria curiosidade. A interpretação conta com temas mais densos como medo, trauma e loucura.

Figura 2 - Imagens ilustrativas do jogo Call of Cthulhu



Fonte: www.d30rpg.com.br⁴

³ Acesso em 21/4/2024

⁴ Acesso em 21/04/2024

Vampiro: a Máscara também se destaca como um dos mais conhecidos RPGs do sub gênero de horror. Lançado em 1991 pela editora *White Wolf*, atualmente está na sua 5ª edição, agora publicada pela *Onyx Path Publishing*. Nesse jogo os personagens interpretados são vampiros, seres imortais e que necessitam se alimentar de sangue, baseados no folclore europeu e hoje ícones notórios da cultura pop. A interpretação se desenrola principalmente nas tramas e jogos políticos entre clãs e seitas desses seres, bem como na tensão entre eles e os humanos. É onipresente a presença do tema da degradação moral do personagem, um vampiro recém criado que é levado a se alimentar e muitas vezes matar seres humanos, o que o leva o jogador a representar sua reflexão sobre o que é realmente ser humano e quais são as fronteiras do que entendemos por humanidade, sendo marcadamente um tema de terror psicológico.

Figura 3 - Imagens ilustrativas do jogo Vampiro: A Máscara



Fonte: <https://asmodee.mundogalapagos.com.br/>⁵

Já no sub gênero de ficção científica, um dos mais destacados é *Cyberpunk*, lançado pela R. Tsalorian Games em 1988, atualmente na quarta edição sobre o nome de *Cyberpunk Red* (Figura 4). O jogo se passa em um futuro distópico e violento em que a civilização como a conhecemos se degenerou, fragmentando os Estados Unidos em cidades-estado. Ao mesmo tempo, o domínio de mega corporações e o avanço tecnológico exponencial, especialmente no que diz respeito a próteses biônicas, compõem um cenário urbano caótico. A interpretação envolve a sobrevivência dos personagens num universo povoado por gangues, robôs e caçadores de recompensa, onde as sucessivas adições de interfaces humano-máquina transformam o senso de mundo e de identidade dos personagens. São abordados temas como

⁵ Acesso em 21/04/2024

desigualdade social, decadência urbana, vigilância corporativa, hacktivismismo e a luta pela sobrevivência em um ambiente hostil. A estética cyberpunk é marcada por uma mistura de tecnologia avançada e decadência urbana, com néon brilhante, ruas sujas, e uma sensação geral de caos e opressão.

O sistema tem foco no combate dinâmico e é menos focado em interpretação do que os outros mencionados. O sistema é tão bem recebido e foi inicialmente tão revolucionário que deu nome a todo gênero de universos ficcionais com essas características, nos quais se incluem os jogos *Shadowrun*, *Ghost Runner*, *Deus Ex*, etc.

Figura 4: Imagens ilustrativas do jogo *Cyberpunk*



Fonte: <https://jovemnerd.com.br>⁶

A partir desses exemplos é possível perceber que o universo dos jogos de RPG de mesa é bastante variado e disponibiliza aos jogadores inúmeros estilos de jogo no que diz respeito aos temas, ambientação e interpretação. Existem muito mais vertentes além das aqui apresentadas, e um exame pormenorizado de todos os subgêneros fugiria ao escopo desse trabalho, bastando deixar a ideia de que qualquer aspecto da experiência humana pode ser incorporado e simulado dentro de um jogo de RPG, contemplando tanto representações realistas quanto fantasiosas.

Mackay (2001) define o jogo de RPG como um arquipélago de outras formas de arte, como escrita, teatro, design, e até mesmo ilustração, escultura e pintura. Ele o divide em quatro esferas complementares e simultâneas, cada uma se erguendo sobre as estruturas da camada anterior, confeccionando as matrizes de suporte de onde surgem o fenômeno do jogar. A primeira esfera é o Drama, onde estão contidos o sistema do jogo - as regras - e o cenário - as informações sobre o mundo e a cultura do espaço imaginário. A segunda é o *Script*, que

⁶ Acesso em 14/abril/2024.

caracteriza o aspecto narrativo, as preparações do mestre do jogo ao que diz respeito ao *plot* da história, suas intenções para com os personagens dos jogadores, assim como as intenções dos jogadores para com seus personagens. A terceira é a esfera do Teatro, que compreende o jogo propriamente dito, o conjunto de todos os eventos e interações experienciadas pelos jogadores e pelo mestre do jogo ao decorrer de uma sessão. Por fim, a quarta é a esfera da Performance, que estabelece os aspectos plenamente sociais, extra-jogo, as relações internas do grupo, a interface do jogo com a realidade e o acúmulo cultural relacionado - festivais, produções culturais, empresas, etc.

Ao invés de vê-las como um modo artístico impermeável, podem ser vistas como camadas de expressão - laminações que traçam uma sedimentação dialética entre os elementos do jogo (esfera do Drama), elementos narrativos (esfera do Script), elementos teatrais (esfera do Teatro) e elementos sociais (esfera da Performance) (MACKAY, 2001, p. 64).

Cada uma dessas esferas, ou pontos de referência, como diz o autor, não deve ser tomada como um conjunto fechado de informações. Pelo contrário, cada nível se relaciona de forma interconectada com os outros, modelando uma rede e constantemente informando e sendo informado pelos demais. O mesmo personagem pode ser definido por suas estatísticas na esfera do Drama, descrito em terceira pessoa na esfera do *Script*, performado em primeira pessoa ou referido em segunda pessoa na esfera do Teatro, ou associado ao seu jogador na esfera da Performance. Portanto, a performance do jogo de RPG pode acontecer ao mesmo tempo sobre todos esses pontos de vista. Observando cada uma das camadas trazidas anteriormente poderemos dar uma ideia mais precisa sobre a experiência de jogar um RPG.

Começando pelo aspecto dramático, é predominantemente composto pelas regras e pelo cenário. São esses dois elementos que compõem um sistema de jogo. Também chamados de parte dura e parte mole de um sistema, são as principais informações que constituem o material comercializado nos livros e materiais de RPG.

De forma geral as regras de um RPG envolvem aspectos quantitativos relativos às habilidades e características de um personagem. “A quantificação do personagem permite-o [o jogador] simular a realidade. Através desse processo a subjetividade fluida da realidade é dissecada em categorias compreensíveis” (MACKAY, 2001, p. 66) Para isso, se constitui uma ficha com diversos parâmetros sobre quem é esse personagem, suas capacidades e limitações. O sucesso ou fracasso em realizar ações dentro do jogo está relacionado com a distribuição dos valores nesta ficha, juntamente ao uso de dados ou cartas de baralho como fator de aleatoriedade, de forma que valores mais altos sempre irão significar maior facilidade em

realizar certas ações. O modo mais comum é atribuir valores a determinadas facetas da experiência do personagem no mundo, a depender do estilo de jogo proposto, elegendo categorias amplas como “força”, “inteligência”, “agilidade”, etc, que podem ser posteriormente subdivididas ou detalhadas em habilidades mais específicas como “lutar”, “investigar”, “persuadir”, etc.

Boa parte dos RPGs envolvem alguma forma de combate ou confronto, seja de caráter físico, onde os personagens se atacam e se defendem com armas e escudos; seja de caráter social, onde os personagens procuram obter vantagens através do convencimento e interações sociais, utilizando seus argumentos, seu prestígio, intimidação ou qualquer outro aspecto de influência social. Para isso, as regras costumam descrever de forma especialmente detalhada o funcionamento dessa parte do jogo, delimitando representação do tempo, de ações, de movimento, bem como informando as condições de vitória ou de derrota.

O cenário é a parte do conteúdo que ambienta o jogo e descreve o universo imaginário no qual ele se situa. Normalmente conta com descrições geográficas que, a depender do jogo, podem cobrir desde localidades e cidades a mundos inteiros, ou até mesmo muitos mundos no caso de jogos com temática espacial. Podem ser simples e genéricas como apenas um vilarejo e seus pontos mais importantes, mas não é incomum encontrarmos na descrição geográfica um grau elevado de detalhamento, contando com mapas complexos onde são aplicados conhecimentos reais sobre clima, relevo, vegetação e antropologia. Isso ocorre, segundo Holmes (1980), porque a criação de mundos e o realismo da sua fantasia tem um apelo especial para o mestre de RPG, que investe pesadamente tanto em tempo quanto em afetividade na sua criação. O ambiente de fantasia pode ser levado a sério, exigindo conhecimento do mestre do jogo sobre estradas e cursos de rios disponíveis no cenário, rotas de comércio e acidentes naturais como montanhas e vales.

Também fazem parte do cenário os contextos histórico e social no qual se ambienta o jogo. Isso compreende informações muito importantes como em que época o jogo se passa, como é o estilo de vida das pessoas comuns, quais são as classes sociais e seus conflitos e como os personagens dos jogadores irão se inserir nesse contexto. Muitos sistemas apresentam uma premissa inicial a respeito de seu status quo - uma guerra ou uma revolução está prestes a acontecer, há um movimento de expansão da civilização para áreas até então selvagens - sobre os quais o mestre do jogo pode então se basear para criar seu próprios *plots* para a história. Também são comuns destaques de personagens importantes - o chefe, o rei, o inimigo - ou de grupos de interesse - os clãs, as facções, os exércitos -, que ajudam a inserir o jogador na paisagem social do universo imaginário.

De qualquer forma, é impossível um cenário de RPG ser exaustivo e totalmente completo. Portanto, o mestre do jogo sempre se apropria das informações que julga úteis e descarta as inúteis, habitando o cenário e criando suas modificações. Conforme cria seu *script* e o *plot* de sua história e de suas sessões é natural que o mestre adeque o cenário às suas necessidades e interesses.

Visto o que compõe a esfera dramática, segundo Mackay (2001), prosseguimos para entender melhor a esfera do *Script*. É aqui que começa a se desenvolver a narrativa que será habitada pelos personagens dos jogadores. O passo inicial é o planejamento do mestre do jogo sobre o *plot*, as linhas gerais da história a ser contada. A forma fundamental de descrever um *plot* é sintetizada por Shea (2018, p.15) “alguém quer muito alguma coisa e está com dificuldade de consegui-la por alguma razão”. Essa é a afirmação mais genérica possível, mas que contém em si o elemento fundamental de uma narrativa, o conflito, o personagem que o vivencia e a sugestão da possível superação do conflito. As opções de preenchimento desses espaços são infinitas. Por exemplo, pensemos que um professor de biologia (personagem) deseja estudar uma espécie rara de serpente que, contudo, é de difícil acesso (conflito). Ele então incumbe um grupo de estudantes (personagens dos jogadores) de buscá-la na natureza (possível resolução do conflito), tarefa na qual eles terão que se utilizar de inúmeras habilidades como rastrear, localizar, identificar e capturar (desenrolar do jogo).

A implementação do *plot* preparado pelo mestre é oferecida aos jogadores por meio dos chamados ganchos, ou seja, momentos em que a informação sobre o conflito é oferecida ao grupo. No nosso exemplo, um possível gancho seria o oferecimento de bolsas a alunos para realizar a tarefa ou um simples pedido do professor caso esse já fosse conhecido do grupo.

A partir daí o mestre do jogo planeja sua história em cenas, também conhecidas como encontros. Em cada cena ou encontro o mestre povoa a história com obstáculos menores a serem superados, informações novas a serem colhidas, personagens interessantes e recompensas relevantes. Um jogo consiste em pelo menos alguns encontros, em que cada um faz sentido dentro do *plot* geral da história e traz uma situação específica que compõe a grande trama. No nosso exemplo, o primeiro encontro poderia ser com um barqueiro que pode levá-los até a outra margem do rio, onde a serpente se encontra, mas por algum motivo se nega, tendo então que ser convencido. O segundo encontro pode ser com um time rival de estudantes que está tentando localizar a serpente primeiro, momento em que o grupo pode atrapalhar o grupo rival ou decidir juntar forças. O terceiro encontro pode ser com a própria

serpente, cena na qual os personagens precisam utilizar sua astúcia e destreza para capturá-la em segurança.

Da mesma forma como o mestre planeja, o jogador também cria seus planos para com o próprio personagem. Esse processo começa a se manifestar antes mesmo do início do jogo, durante a criação dos personagens. É nessa fase que o jogador, baseado no material do sistema de jogo, organiza as informações e projeta sua imaginação para dar origem ao personagem que irá interpretar. “Essa é a reconstrução dos *role-players* eles mesmos, suas subjetividades verdadeiras e identidades enquanto eles operam tanto na performance do jogo de RPG quanto em esferas maiores, e não seus personagens ficcionais” (MACKAY, 2001, p. 65). Essa afirmação vai ao encontro do que diz Flournoy (2018, p.12) “O jogador precisa ser capaz de assumir o papel do personagem, e por isso muitos jogadores tendem (quer seja conscientemente ou inconscientemente) a fazer personagens que refletem os temas da própria identidade”. Dessa forma o jogador elenca as características e habilidades do personagem, mas também suas aspirações, seus valores, seus medos e defeitos de personalidade. É comum a escrita de um *background* do personagem, ou seja, um histórico de como foi sua vida antes do início do jogo, trazendo quais circunstâncias o fizeram ser quem é e o que lhe trouxe até ali. Em nosso exemplo, um possível *background* dos personagens pode ser seu histórico de hobbies e atividades extracurriculares enquanto estava na escola, o que justifica habilidades específicas que ele tenha em relação aos outros. Da mesma forma, eventos marcantes, tanto traumáticos como felizes podem ser trazidos para dar maior profundidade psicológica ao personagem e informar a interpretação.

Outro elemento muito importante são as intenções do jogador para com seu personagem, ou seja, o que o jogador gostaria de atingir com o seu personagem, que experiências pessoais ele gostaria de vivenciar através do jogo. Essas intenções servem como ganchos que o jogador oferece ao mestre para criar cenas que saciem esse desejo específico. No nosso exemplo uma aspiração de um dos jogadores pode ser viver um romance no universo do jogo, podendo descrever como seu personagem está apaixonado por um outro personagem de jogador ou um personagem do mestre. Dentro da aventura o mestre pode então inserir uma cena focada na interpretação desses personagens, onde então o jogador pode performar sua demonstração de afeto. Vale ressaltar que nosso exemplo se encaminha para ser um jogo contido em apenas uma sessão, com começo, meio e fim dentro de algumas horas, mas o mais comum são jogos que se estendem por várias sessões, o que dá mais tempo para explorar as intenções de cada um dos jogadores em profundidade.

Unindo as duas coisas o mestre de RPG tem então um leque de opções para inserir nas histórias ao longo das sessões, conteúdos tanto do seu planejamento quanto do feedback oferecido pelos jogadores. Alinhando as intenções e expectativas de todo o grupo a respeito do estilo de jogo, das cenas, da interpretação, surge um ambiente rico que conduz a terceira esfera do RPG na apreciação de Mackay (2001), a esfera do Teatro.

Aqui é onde se desenrola a dimensão interpretativa do jogo propriamente dita, o momento em que o jogador “...não partilha o corpo com seu personagem (como faz o ator). Contudo, partilha a mente.” (MACKEY, 2001, p.89) Todo momento em que o jogador/personagem se encontra com o teatro do jogo, seja interagindo com um vendedor de rua ou em uma briga com as autoridades, surge a performance do improvisado, na qual o jogador habita os traços que ele mesmo escolheu para o personagem. “O fato de que ele [o jogador] pode fazer isso é um testemunho da tendência humana compartilhada de brincar através da performance, evidente em crianças de todas as idades” (MACKEY, 2001, p. 59). O preenchimento do personagem pelo jogador se dá de forma espontânea e de acordo com o grau de familiaridade e habilidade de cada um. Dessa forma o jogador procura interpretar seu personagem da melhor forma possível, retratando os elementos constitutivos desse em contato com a situação imediata em que se encontra. Ele pode escolher incorporar uma voz diferente da sua, traços específicos, expressões faciais, linguagem corporal, e tudo o mais que ajude na transposição temporária entre a realidade e o universo ficcional.

Uma prática comum é, conforme Adams (2013, p. 79). “[...] O mestre do jogo frequentemente reconta a trama da perspectiva da segunda pessoa. Se referindo a cada jogador como um ‘você’ subjetivo representado na história, o mestre permite o jogador se tornar seu personagem”. Dessa forma o narrador coloca o jogador como protagonista da ação narrada, inserindo-o como agente ativo que vivencia os acontecimentos em primeira pessoa. Conforme habita o personagem dentro do jogo, o jogador gera em si mesmo experiências e emoções reais, gravando na memória cognitiva e afetiva os acontecimentos ficcionais como se fossem reais. As experiências vividas dentro do jogo tem capacidade para afetar os jogadores de forma a modificar comportamentos na vida cotidiana (FLOURNOY, 2018). É possível perceber durante o jogo esse processo ocorrendo, como por exemplo quando um jogador chora pela morte de um personagem. A fronteira entre imaginação e sentimento se afina durante o jogo e “Por algumas horas o mundo de fantasia de mágica e mistério explorado por alguns amigos é uma realidade; um tipo de grande insanidade compartilhada” (HOLMES, 1980, p.4).

A última esfera conforme proposta por Mackey (2001) é a esfera da Performance, que compreende todos os aspectos extra-jogo. Isso se refere ao conjunto de elementos culturais da comunidade, hábitos de produção e consumo, e o sentido mais amplo dos laços sociais envolvidos no RPG. Por exemplo, o ambiente composto por um grupo de amigos que se reúnem para jogar, não raro partilhando comida e bebida, é uma das principais razões pelas quais as pessoas sentem-se motivadas a jogar - como será explorado a seguir. O jogo de RPG é um grande fortalecedor dos vínculos sociais e afetivos entre os integrantes do grupo. Não apenas as pessoas mas o local, muitas vezes contendo mapas e miniaturas, compõe a atmosfera que complementa a experiência dos jogadores no universo fantástico. Há atividades fora do jogo que acrescentam a experiência de grupo, como o registro dos acontecimentos da sessão em um diário ou blog; ou a produção de ilustrações ou imagens de personagens ou elementos do jogo.

Também entra aí a relação do indivíduo com a comunidade mais ampla dos praticantes dessa atividade. Há feiras e eventos em que os fãs de RPG se encontram para conhecer e jogar com novas pessoas, onde novos vínculos são construídos. Como diz Coe (2017, p.16) “Os participantes dão significado ao mundo ao seu redor se tornando parte de uma comunidade e então interagindo com esse grupo com diversos níveis de intimidade”. Além disso, há o interesse em acompanhar produções midiáticas que envolvem as temáticas do RPG, como livros, HQs, filmes, séries, desenhos, videogames ou outros tipos de jogos. Há dentre os fãs de RPG aqueles que também são fãs e colecionadores de miniaturas, usadas para representar os personagens nas cenas de combate dentro dos jogos. As miniaturas, embora intimamente ligadas ao RPG, representam um hobby e uma atividade por si só, na qual é possível comprá-las ou imprimir-las em 3D e então pintá-las, colecioná-las, vendê-las ou trocá-las. Não é necessário trazer aqui uma listagem exaustiva de todas as atividades que entram na esfera da performance de Mackay (2001), mas através dos exemplos elencados é possível ter uma ideia de como o jogo é conectado com diversas outras atividades que lhe acrescentam.

Podemos então perceber como o jogo de RPG é uma prática complexa e cheia de facetas, que estimula de diversas formas aqueles que nela se inserem. É interessante um aprofundamento também no que motiva os praticantes a se engajarem com o hobby, assim como os efeitos percebidos pelos praticantes em relação às suas necessidades e desejos. Essa análise pode ser resumida na pergunta “por que as pessoas jogam RPGs?” Podemos começar a responder essa pergunta pelas investigações e respostas propostas por Adams (2013) e Coe (2017).

O primeiro elemento que se destaca é, naturalmente, o desenvolvimento e manutenção do vínculo social e afetivo entre os participantes. Com o estilo de vida agitado da contemporaneidade muitas vezes é difícil priorizar e dispôr de tempo para interagir com grupos sociais, no que o RPG, como muitas outras atividades, serve de pretexto e como elemento organizador ao redor do qual podem se dar essas experiências de convivência. Nos diz a autora:

Membros falaram positivamente uns sobre os outros e agiram de modo a dar suporte. Se um jogador não poderia atender uma sessão ou se o jogo fosse cancelado, eles demonstraram tristeza. Inversamente, quando o jogo estava prestes a acontecer, jogadores apropriadamente indicaram sua animação para estarem juntos.
(ADAMS, 2013, p.77)

Isso demonstra o poder de mobilização afetiva que ocorre no grupo de jogo, para o qual a sessão de RPG é muitas vezes o evento mais importante e aguardado da semana. É notória a antecipação e expectativa que antecedem um encontro para jogar, assim como é perceptível a decepção quando as condições da vida não permitem o jogo.

No que diz respeito aos eventos dentro de um jogo, nos diz Adams (2013, p.76) “Os jogadores estavam cumprindo mais do que tarefas imaginárias; eles estavam se engajando em camaradagem exemplificada pelo alto nível de carinho e afinidade expresso nas mensagens” Dessa forma, as atividades cooperativas no universo imaginário resultam em experiências reais de participação no grupo e de envolvimento pessoal com seus integrantes. Num jogo onde os personagens começam como estranhos uns para os outros, conforme a narrativa se desenvolve, a série de eventos narrativos cria laços entre os personagens, que passam a se traduzir do ambiente lúdico para o relacionamento direto entre os jogadores. Conforme McGonigal (2011, p.82) “Jogos constroem laços sociais mais fortes e levam a redes sociais mais ativas. Quanto mais tempo nós gastamos interagindo com nossas redes sociais, maior a probabilidade de gerar um conjunto de emoções positivas.” Não é difícil perceber, portanto, o impacto positivo que o RPG em especial é capaz de oferecer aos jogadores no que diz respeito ao entrosamento e usufruto dos laços sociais dentro do grupo de jogo, ainda mais tendo em conta as características específicas de um jogo de mesa, onde os participantes se encontram presencialmente e jogam em contato uns com os outros, sem necessidade de uma intermediação de uma interface digital. Ainda segundo Adams (2013, p.73) “Esse processo é mais do que convergência racional ou lógica; é um entendimento emocional que permite os membros do grupo simpatizar, empatizar e se identificar uns com os outros.” Deve-se

sobretudo então entender o RPG como um processo que perpassa a esfera lúdica e adentra a esfera afetiva, de expectativas e relacionamentos dos seus praticantes.

Outro importante ponto levantado pela autora é o potencial do RPG de saciar a necessidade dos jogadores de participação em estruturas democráticas. Em um grupo de jogo é natural que as decisões se deem de comum acordo entre todas as partes, tanto no que diz respeito às escolhas do grupo dentro do universo narrativo quanto a organização e combinações extra-jogo, celebradas entre os próprios jogadores. Sobre isso, a autora nos diz:

Comunicação através da interpretação no grupo provavelmente sacia uma necessidade do mundo real de participação democrática. Jogadores são capazes de utilizar procedimentos democráticos inerentes e não falados para dar suas opiniões, escutar outros e impactar decisões (ADAMS, 2013, p. 76).

Esses procedimentos democráticos são muito variados e não necessariamente envolvem votações de maioria simples, mas predominantemente são espaços em que os jogadores podem se fazer ouvidos a respeito de suas posições sobre assuntos dentro e fora da trama narrativa. Como um jogo de resolução de problemas por excelência, o RPG oferece um amplo espaço para discussão das situações e levantamento de potenciais soluções para superar os conflitos da trama, e o ambiente amigável tende a ser um espaço seguro em que os integrantes podem se expressar interpretativamente sem medo de julgamento ou represálias. Ainda, nos diz a autora: “... Não é o mero ato da interpretação que satisfaz essas necessidades; mas é o ato de comunicação dentro do contexto específico da interpretação que serve essa função”. (ADAMS, 2013, p. 72) Dessa forma, o grupo de RPG se caracteriza como um nível de interação social onde o indivíduo se sente pertencente e com voz ativa para influenciar nas decisões coletivas. É comum durante o jogo os momentos de debate e discussão acerca dos rumos a serem tomados a seguir, qual o melhor curso de ação, quais as preparações necessárias e também de que forma cada jogador, com seu personagem e suas características, pode melhor auxiliar o grupo a atingir o objetivo especificado. Esses espaços para manifestação democrática são fundamentais para a manutenção do laço social do grupo e para o sentimento de pertencimento do jogador a este, assim como um incentivo à sua auto-estima, especialmente no que diz respeito à capacidade de expressão de suas opiniões.

Ainda outro ponto de interesse levantado pela autora são as chamadas “experiências extraordinárias”. Nesse sentido, o ambiente ficcional do jogo fornece aos jogadores experiências muito diversas e às quais eles jamais teriam acesso no mundo real. Sobre isso, Adams (2013, p.78) nos diz que o RPG “... permite aos jogadores testemunhar

acontecimentos incríveis, limitados apenas pela sua criatividade compartilhada. [...] Essa linguagem vívida evoca um senso de mundo fantástico dentro da vida ordinária dos jogadores.” Esse aspecto fantástico pode ser interpretado como de dois tipos, um de caráter fantasioso impossível e outro de caráter fantasioso imprático. As impossíveis são aquelas pertencentes aos gêneros mais tradicionais de RPG, onde o cenário é povoado por magia, monstros e demais elementos fantasiosos que não pertencem a nossa experiência real. Fazem parte dos atrativos dos jogos a convivência do jogador com esses elementos fantasiosos que despertam seu prazer. Os exemplos são os mais variados, desde ser um cavaleiro caçador de vampiros em um RPG medieval de horror a colonizar planetas e estrelas viajando em uma nave espacial cheia de robôs; essas são experiências que se afastam completamente do nosso mundo e que podem ser vivenciadas dentro de um ambiente imaginativo. Além dessas completamente díspares da realidade, podemos também considerar fantásticas as experiências que não são impossíveis, uma vez que fazem parte da realidade humana, mas que não se aplicam à realidade dos jogadores. Nesse caso podemos considerar a interpretação da maternidade ou paternidade, viagens para lugares distantes, contatos com pessoas famosas ou poderosas, posições de destaque em organizações etc. Existe portanto uma gama de experiências a serem vividas através da imaginação no ambiente do jogo que, uma vez visualizadas mentalmente e vivenciadas através de seu caráter interativo, tornam-se memórias como reais para o jogador. Ainda segundo a autora: “Participação em atividades ficcionais extraordinárias saciam uma necessidade importante de experienciar o mundo de maneiras excitantes, com o benefício de que não há nenhum perigo real”. (ADAMS, 2013, p.79) Isso é, segundo a autora, uma forma de conciliar necessidades psicológicas contrárias uma à outra, a saber, de um lado o desejo por excitação e novidade, e do outro, a necessidade por segurança e previsibilidade. Desse modo ambas estão contempladas, uma vez que o ambiente lúdico proporciona ao jogador um espaço imaginativo para testemunhar a novidade e os sentimentos correspondentes a ela, sejam estes positivos ou negativos, mas mantendo sua segurança e integridade física.

Além disso, mais um elemento de destaque na investigação de Adams é o exercício da moralidade dentro do ambiente interpretativo, o que a autora chamou de “Bem versus Mal”. Nesse sentido, ela nos diz:

Jogadores consistentemente demonstraram que lutaram pelo o que era moralmente certo e viram uns aos outros no papel de um herói. [...] Ainda que os jogadores atuassem tipicamente de uma maneira moral, a noção de que um personagem pode se tornar mau era uma ameaça constante (ADAMS, 2013, p.80) .

A experimentação moral dentro de um jogo de RPG então é destacada como mais um dos elementos atrativos do jogo. Por ser uma construção coletiva e livre da história, normalmente não é proibido aos jogadores fazerem escolhas entendidas como moralmente más para seus personagens, sendo esse mais um dos campos de expressão e interpretação do jogo. A expressão de moralidade é mais uma forma de dar vida ao personagem, explicitando através de suas ações tudo aquilo que concerne aos seus valores, sua personalidade, suas crenças e seus objetivos. Na pesquisa de Adams, conforme ela nos relata, o caso foi de que todos os jogadores se enxergavam como heróis, e as escolhas individuais e coletivas foram sempre por aquilo entendido como moralmente correto. É possível ter experiências com grupos menos comprometidos com ideais de retidão, justiça e bondade. Em um dos casos elencados, o grupo basicamente fazia o que fosse necessário para avançar seus objetivos, muitas vezes cometendo atos criminosos e ignóbeis. Ainda assim, em meio ao caos e confusão que criavam, era possível ver uma agenda moral própria, que limitava até que ponto a devassidão ética do grupo se daria e quais consequências eles assumiriam para evitar que suas ações trouxessem sofrimento aos outros.

Fica claro portanto que o grau de moralidade do grupo de personagens é mais uma arena de interesse para o jogador, sendo tanto um espaço em que é possível escolher exercitar atitudes éticas e sentir-se bem por ser um herói de maneira que a vida convencional não nos dá muitas chances de ser, ou por outro lado vivenciarmos diretamente a experiência de um ser anti social e violento que não somos na realidade. Contudo, é necessário alinhar as expectativas a respeito de moralidade dentro de um grupo, para que todos estejam cientes e satisfeitos com as decisões tomadas pelos demais - pode ser muito difícil conciliar em um mesmo grupo personagens com moralidades muito distintas, onde um queira ser um grande vilão e outro queira ser um grande herói.

Continuando a análise de razões pelas quais as pessoas jogam RPG, prosseguimos agora para as razões elencadas por Coe (2017). A primeira, conforme nos apresenta, foi chamada de “criatividade imaginativa”. Segundo nos diz: “Participantes são capazes de engajar seu pensamento e emoções em processos que permitem a relação não linear de memória. Esse processo não linear expande a imaginação e flexibilidade cognitiva e é geralmente considerada prazerosa por natureza.” (COE, 2017, p.12) Isso quer dizer que o próprio ato de imaginar e imergir-se numa narrativa ficcional por si só pode ser considerado um atrativo desse tipo de jogo. Segundo o autor, é por si só prazeroso desligar-se, mesmo que

momentaneamente, das pressões e demandas do cotidiano para habitar o universo da própria imaginação.

À semelhança do que ocorre com a leitura de um livro, o participante coloca sua atenção nas palavras que tecem através da imaginação um cenário que contempla todos os cinco sentidos, bem como suas memórias e suas emoções. É a esse processo de tradução imaginativa que o autor chama de relação não linear, uma vez que constantemente o participante remete as informações que está recebendo e busca em sua memória os elementos para construir o cenário em sua mente. Esse processo de comunicação cruzada entre informação e imaginação amplia as possibilidades cognitivas e emocionais do participante antes e depois do exercício.

Mais um atrativo, segundo Coe (2017), é a possibilidade de exploração da identidade por parte do jogador. Por ser um jogo de interpretação, como já discutimos, o RPG propicia a chance de criar um personagem totalmente seu, constituindo-se num espaço criativo em que é possível desenvolver e observar mais de perto aspectos da própria personalidade. Nos diz o autor:

Participantes parecem ser motivados pela oportunidade de construir personagens que podem representá-los totalmente, podem representar uma parte de si mesmo que gostaria de entender melhor, ou eles podem construir personagens e interagir com outros personagens de um jeito que percebam não ser representativo de quem são na realidade.

(COE, 2017, p.12)

É possível portanto pensar nesse aspecto a partir dessas três abordagens. Para aqueles que buscam construir um personagem que entendem ser representativos de quem são realmente, é natural que esse exercício seja menos desafiador e demande menos das faculdades criativas e imaginativas, mas não por isso ofereça menor potencial lúdico e de divertimento. Normalmente os iniciantes, que não tem muita experiência com interpretação, podem ser atraídos por essa possibilidade, de forma consciente ou inconsciente, gerando e interpretando personagens mais parecidos consigo. Isso constitui uma oportunidade rica para observar a si mesmo por um outro ângulo, afinal, se por um lado é o próprio jogador exposto na interpretação, por outro lado é uma representação sua mas não si mesmo.

Para aqueles que gostariam de interpretar apenas uma parte de si que gostariam de entender melhor, o benefício é mais focado. Nesse caso o jogador mistura, na criação do personagem, aspectos que julga condizentes com sua própria personalidade a outros elementos que gostaria de interpretar. Dessa forma o jogador pode explorar determinadas facetas de sua personalidade enquanto mantém outras intocadas. Pode-se dar o exemplo,

trazido por Adams (2013) na sua pesquisa, de um homem gay que escolheu interpretar uma mulher heterossexual, o que foi percebido com naturalidade pelo grupo. Com essa interpretação ele teria podido explorar mais sua feminilidade sem desafiar a heteronormatividade dos personagens masculinos.

E por último, aqueles que por qualquer razão podem e escolhem criar um personagem totalmente diferente de si mesmos tem a chance de interagir com o ambiente social de uma maneira totalmente nova. Isso se dá normalmente pensando num conceito de personagem, distanciando a pessoa do jogador dos aspectos a serem interpretados. Referências podem ser pegadas da mídia ou de outros jogos. O conceito embasa seus atributos e características, e muitos jogos têm nos próprios materiais listagens amplas de elementos de personalidade para ajudar o jogador a se inspirar na sua formulação. Nesse caso o jogador passa a dar enfoque em experimentar ser diferente do que se é, mais do que entender algo sobre si mesmo que ainda não tenha entendido.

Essa exploração de identidade se dá em um ambiente seguro e familiar para o jogador, de modo que este possa se sentir livre de ansiedade e receio de ser julgado ou punido por sua exploração. Como diz o autor, “Durante o jogo e o processo de socialização os participantes são capazes de encontrar segurança e previsibilidade entre pares que pensam como eles; isto é, segurança contra estigma social e segurança através da inclusão social em um ambiente sem julgamentos.” (COE, 2017, p.14) Isso quer dizer que é seguro explorar a própria identidade em um ambiente social em que todas as pessoas estão fazendo isso, e é justamente através do laço e experiência social que pode se dar esse processo de experimentação. Uma fala, uma troca de olhares, um contato físico, tudo isso são meios pelos quais se dão essas explorações coletivas e individuais.

As experiências trazidas por qualquer uma das abordagens de exploração de identidade podem ser muito frutíferas para o jogador, que aprende novas habilidades consigo mesmo e com os outros - o que nos leva ao último ponto levantado por Coe (2017) e a última razão aqui elencada de por que as pessoas jogam RPG, o aprendizado. Sobre isso nos diz o autor:

O conceito de Aprendizado como motivação envolve a ideia de que pensamentos, emoções e interações experimentadas como um personagem migram para a vida do jogador fora do espaço de jogo, provendo-lhe um espaço imaginativo no qual ele pode praticar e desenvolver tomada de decisão, planejamento, habilidades sociais, resolução de conflitos, pensamento probabilístico, desenvolvimento de metas e trabalho em equipe. Quando um jogador experimenta o desenvolvimento dessas habilidades e atributos, de uma maneira divertida e não invasiva, o aprendizado se torna motivador.

(COE, 2017, p.15).

Mais uma vez é possível ver que as experiências vividas no universo imaginativo transcendem o ambiente de jogo e migram para a vida real do jogador. Sobre essas habilidades aprendidas, é natural que se destaque a tomada de decisão, uma vez que o RPG é um jogo de tomada de decisão por excelência, onde há todo momento as decisões tomadas pelos jogadores constroem a história sendo contada. Da mesma forma, o planejamento é fundamental, pois é pensando cuidadosamente na sua sequência de ações que o grupo é capaz de superar as situações com as quais se encontra e fazer a história progredir. Habilidades sociais são talvez o conjunto de habilidades mais desenvolvidas durante um jogo de RPG, uma vez que este depende da comunicação constante entre jogadores e mestre. O processo interpretativo, como já discutimos, também é um grande aliado ao desenvolvimento da auto expressão e da comunicação para o participante dessa atividade. A resolução de conflitos é parte natural desse processo, pois muitas vezes é preciso conciliar vontades contraditórias dentro do grupo, ou então apaziguar os ânimos com demais personagens beligerantes. Pensamento probabilístico é uma habilidade trabalhada uma vez que todo RPG conta com algum sistema de probabilidade para definir se ações que envolvam chance dão certo ou errado - normalmente o uso de dados -, e dessa forma o jogador pode, numa ação importante, calcular qual sua chance de sucesso ou fracasso. O desenvolvimento de metas se dá pela construção coletiva dos objetivos dentro do jogo, normalmente um trabalho compartilhado entre os jogadores e o mestre. E é claro, trabalho em equipe é o ponto central de qualquer RPG, onde personagens com diferentes características complementam seus pontos fortes e fracos e agem em conjunto para atingir seus objetivos.

... Muitos desses exemplos de crescimento pessoal e desenvolvimento se relacionam com as habilidades sociais de uma pessoa. Isso é importante porque além de apenas ser capaz de se relacionar com outros e navegar um contrato social complexo esse tipo de habilidade ajuda uma pessoa a definir a si mesma em tal estrutura social - no final uma pessoa ainda é parte da estrutura social e esses jogos permitiram-na um melhor entendimento dos outros, assim como de si mesma.

(FLOURNOY, 2018, p. 33)

É possível ver a grande quantidade de habilidades úteis no dia a dia que podem ser trabalhadas em um jogo de RPG. Essas habilidades constituem um motivador para a prática da atividade a medida que seus benefícios são percebidos pelo jogador. Em especial as habilidades sociais adquiridas durante a prática do RPG são um importante marco na vida de

muitos jogadores, em especial portadores de transtornos do espectro autista ou demais condições que impactam a socialização, uma vez que oportunizam um amplo desenvolvimento na sua compreensão e performance no que diz respeito aos processos de comunicação e interação interpessoal.

Tendo visto do que se trata quando falamos em jogos e, especialmente, quando falamos em RPG, deve-se prosseguir agora para um entendimento melhor do que é o Design Gráfico e de como suas habilidades e competências impactam a formação das interface entre informação e receptor de um determinado dispositivo. Isso fará com que o leitor esteja embasado para entender o uso do Design Gráfico na produção do material gráfico do jogo de RPG.

3. DESIGN GRÁFICO

Design gráfico, conforme definido por Dondis (2003), é a arte de resolver problemas na comunicação através de uma interface visual. Ou seja, é o método pelo qual é possível estabelecer a efetiva transmissão de uma mensagem a um receptor através de um meio visual, que é tradicionalmente impresso, mas hoje pode ser também digital. Esse método se dá pela composição e organização de seus elementos constituintes no espaço disponível.

Seus elementos de constituição, ou seja, sua matéria-prima, é a linguagem visual, que são: o ponto, a linha e a forma, o texto e a tipografia, a cor, e as imagens, sejam fotografias ou ilustrações. Veremos a seguir com mais detalhes cada um desses elementos, mas é importante ter em mente que eles funcionam em conjunto e que se interpenetram - por exemplo, a imagem reverbera a percepção da linha e da forma, na textura percebe-se grande influência da cor, etc. Dessa forma, cada elemento é ligado aos outros na produção de um resultado final harmônico e funcional.

3.1 PONTO, LINHA E FORMA

O ponto, segundo Dondis (2003), é unidade irreduzível e mínima da comunicação visual, isto é, a mais simples de todas. “Quando fazemos uma marca, seja com tinta, uma substância dura ou um bastão, pensamos nesse elemento gráfico como um ponto de referência ou um indicador de espaço.” p. 53. O ponto por si só naturalmente atrai o olhar. Em meio a uma forma ou uma figura, tem o poder de direcionar a atenção. Dois pontos separados por uma distância são ferramentas úteis para dividir subjetivamente esse espaço.

Quando vistos em conjunto, os pontos se ligam, sendo capazes de trazer a percepção da forma em nossa consciência. Dispostos em um caminho circular, por exemplo, nossa percepção os relaciona em um círculo completo, e dispostos em uma linha tem o poder de dirigir nosso olhar ao longo da mesma. A sua capacidade de dirigir nosso olhar aumenta conforme aumenta a proximidade entre os pontos.

Em grande número e justapostos, também criam a percepção da cor, como explorado na técnica dos pintores impressionistas como Seurat e Monet, também conhecido como pontilhismo. Nesse caso usando apenas pontos separados entre si por uma pequena distância em branco, quando vistos de longe, a distância some, e a cor parece sólida. Utilizando apenas as três cores primárias, azul, amarelo e vermelho, é possível através dessa técnica também gerar a ilusão das outras cores na percepção do observador suficientemente distante.

Quando os pontos estão tão próximos entre si que não é mais possível distingui-los individualmente, assumem a forma de um elemento visual distintivo, a linha. A linha é, portanto, uma sequência de incontáveis pontos infinitesimalmente próximos.

Também poderíamos definir a linha como um ponto em movimento, ou como a história do movimento de um ponto, pois, quando fazemos uma marca contínua, ou uma linha, nosso procedimento se resume a colocar um marcador de pontos sobre uma superfície e movê-lo segundo uma determinada trajetória, de tal forma que as marcas assim formadas se convertam em registro.
(DONDIS, 2003, p.55)

Dessa forma também entendemos a linha como a trajetória de um ponto sobre uma superfície, por isso sua capacidade de conduzir nosso olhar ao longo desse caminho. Essa característica pode ser utilizada para reforçar a direção da atenção do observador em uma peça.

Quando inúmeras e juntas entre si, as linhas tem o poder de formar figuras. Nas artes visuais a linha traz consigo energia. É uma ferramenta fundamental, pois é o meio de manifestar, através do esboço, aquilo que só existe até então na imaginação. Dessa maneira contribui enormemente para o processo visual.

Segundo o autor, suas características de linearidade e fluidez reforçam a liberdade de experimentação. Ela pode ser rigorosa e técnica, como no caso dos desenhos industriais, ou livre e despreziosa, como no rascunho de uma tirinha de jornal. Suas qualidades dependem do artista, e podem variar enormemente no trabalho de um mesmo artista.

Ela serve de elemento fundamental para o processo diagramático. É através dela que subdivide-se o espaço de design, seja de um impresso ou em uma plataforma digital, para distribuir e organizar as informações da forma devida. É dela, portanto, a primazia como meio de esquematizar a diagramação no espaço do design gráfico.

A linha também é instrumento nos sistemas de notação, como no caso da escrita, da criação de mapas, de plantas de arquitetura e engenharia, e nas partituras musicais. Ela é extremamente versátil na elaboração de símbolos e figuras, sendo o elemento predominante nos diversos alfabetos de diferentes idiomas pelo mundo. Na cartografia, assume caráter fluido, acompanhando as proeminências e reentrâncias dos territórios retratados.

O elemento visual da linha é muito utilizado para expressar a justaposição de dois tons. Quando temos dois tons perfeitamente opacos que se sobrepõem, forma-se uma linha entre eles. Mesmo que seja uma produção da percepção, ou seja, não esteja colocado enquanto elemento gráfico, ainda assim essa linha preserva as propriedades até aqui descritas.

Quando a linha dobra-se sobre si mesma e atinge como ponto final seu ponto de partida, temos a forma. Segundo o autor, existem três formas básicas, o quadrado, o círculo e o triângulo equilátero. Cada uma das formas básicas tem suas características específicas, e a cada uma se atribui um conjunto de significados, seja por associação cultural, por vinculações arbitrárias ou por nossa própria experiência fisiológica e psicológica. “Ao quadrado se associam enfado, honestidade, retidão e esmero; ao triângulo, ação, conflito, tensão; ao círculo, infinitude, calidez, proteção.” (DONDI, 2003, p.58)

Cada forma básica é uma figura simples e plana, que pode ser facilmente construída ou descrita, tanto de forma visual quanto verbal. O quadrado é uma figura de quatro lados iguais, e o ângulo entre os lados é igual, o reto, de 90 graus. Caso o comprimento dos lados seja diferente e o ângulo permaneça o mesmo, temos um retângulo. É possível também manter o comprimento dos lados e alterar os ângulos entre eles, resultando em outra forma, o losango. Há ainda outros quadriláteros, como o trapézio, em que ambos os comprimentos dos lados e os ângulos entre eles são diferentes. Em todo caso, a soma dos ângulos internos de qualquer quadrilátero é sempre 360 graus.

O triângulo equilátero possui três lados de mesmo comprimento e o ângulo entre eles é de 60 graus. Existem muitos outros tipos de triângulos, como o isósceles, com dois lados iguais, ou o escaleno, com os três lados diferentes. Ao triângulo com um ângulo maior que 90 graus se chama obtusângulo, ao triângulo com um ângulo reto chamamos triângulo retângulo, enquanto ao triângulo apenas com ângulos menores que 90 graus denomina-se acutângulo. Em todos os casos, a soma dos ângulos internos de um triângulo é sempre 180 graus. A altura de um triângulo é a menor distância entre um lado e o vértice, o ponto de encontro, dos outros dois.

O círculo é mais simples, é uma figura continuamente curva cujo contorno é sempre equidistante de seu ponto central. Podemos interpretá-la como a forma preferida da natureza, dada sua tendência de aglutinar os astros em formas esféricas, seu análogo tridimensional. Quando um líquido é vertido sobre uma superfície, logo assume formas arredondadas, mesmo que não seja em um círculo perfeito. Alterando a equidistância do contorno em relação ao centro transformamos o círculo em uma elipse, a forma das órbitas planetárias ao redor do Sol.

A partir de infinitas variações e combinações dessas três formas básicas é que surgem todas as outras. Seja na natureza ou por meio da criação humana, essa é a estrutura fundamental que embasa a criação de qualquer outra forma.

Cada forma básica expressa direções visuais significativas. O quadrado expressa a horizontal e a vertical, o triângulo, a diagonal, e círculo, a curvatura. Cada uma das direções visuais tem uma forte carga associativa e se constitui num elemento de valor para composição gráfica. As direções horizontal e vertical trazem uma grande sensação de estabilidade e equilíbrio, enquanto a diagonal é o oposto, corresponde a instabilidade e dinamismo. Ainda, a direção curva traz abrangência, repetição e segurança.

Figura 5 - Direção visual do quadrado, triângulo e círculo, respectivamente.



Fonte: Dondis (2003, p.59)

3.2 CORES

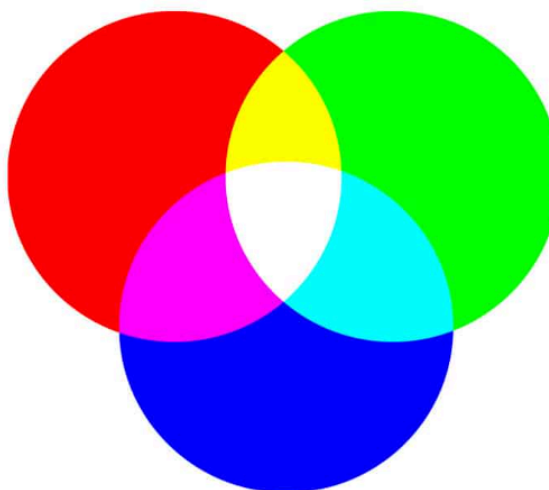
Dondis (2003) argumenta que a cor “está impregnada de informação, e é uma das mais penetrantes experiências visuais que temos todos em comum” p. 64. Nas palavras do autor, apesar de não ser absolutamente indispensável para uma efetiva comunicação visual, a cor é um elemento de valor inestimável para o comunicador. Ela possui uma profunda propriedade de associação simbólica, o que oferece riqueza de possibilidades comunicacionais para qualquer projeto gráfico. Através da cor é possível comunicar ideias e sensações de forma muito mais palpável do que meramente através de palavras ou mesmo imagens em preto e branco. Ela oferece um outro paradigma a partir do qual produzem-se associações imagéticas e sensoriais para o observador.

A cor, conforme Cesar (2000), é um fenômeno que depende de como nosso cérebro interpreta determinados comprimentos de onda da luz absorvidos por células especializadas da retina, o fundo de nossos olhos. Temos células chamadas bastonetes, que percebem a intensidade luminosa, ou seja, a quantidade de luz que nossos olhos recebem, sendo responsáveis pelas percepções de claro e escuro que temos. Também possuímos as células chamadas cones, essas maiores e responsáveis por diferenciar o comprimento de onda da luz que sobre elas incide. Através dos cones podemos captar fundamentalmente três cores, sendo essas o azul, o vermelho e o verde. As demais cores que observamos em todo espectro

cromático derivam de misturas dessas três cores principais, como veremos a seguir no funcionamento do sistema de cores RGB, utilizado nas telas dos dispositivos eletrônicos.

Esse modelo de cores, o RGB, também chamado de cor luz ou de produção de cores por adição, corresponde ao funcionamento da percepção cromática a partir do funcionamento de nossos olhos e cérebro. Ele é usado na tela de dispositivos como televisores, computadores e celulares. Cada pixel, a menor unidade emissora de luz na tela, emite uma das cores primárias, azul, verde ou vermelho. Quando vistos em conjunto, a sobreposição das cores dos pixels gera a aparência de todas as cores na tela. A união do verde e do vermelho resulta no amarelo, a união do vermelho e do azul resulta no magenta, e a união do verde com o azul resulta no ciano. Na cor luz, portanto, ciano, magenta e amarelo são cores secundárias. A partir das misturas e sobreposições das cores primárias e secundárias surgem todas as outras, chamadas terciárias, como o laranja, o rosa e o marrom. Nesse caso, todas as três cores primárias presentes na sua maior saturação resultam na cor branca, por isso se diz que o branco contém todas as cores e também se diz que a luz do sol é branca, uma vez que pode ser decomposta em todo o espectro cromático. Enquanto isso, o preto é a ausência da cor luz, sendo produzido por pixels que não se acendem em nenhuma das três cores.

Figura 6 - Cores RGB

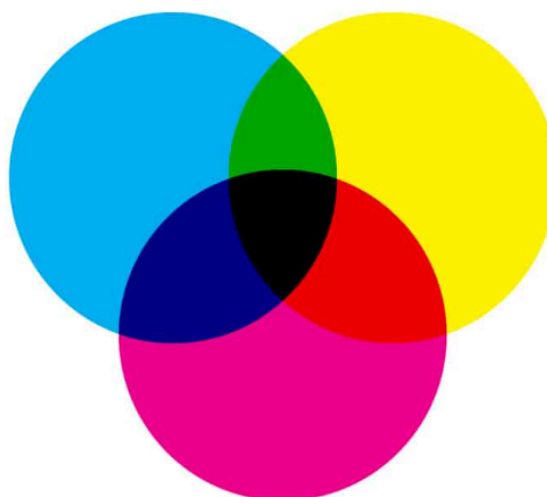


Fonte: Cesar (2000, p.188)

De outro modo, as cores impressas são produzidas por outro processo. A esse se chama subtrativo, isto é, removendo os comprimentos de onda das cores indesejadas para resultar apenas nas cores desejadas. Isto se dá por meio de pigmentos que absorvem

determinados comprimentos de onda da luz e refletem alguns outros, resultando na percepção da cor refletida. Para cores impressas se utiliza o sistema CMYK, onde as cores primárias são o ciano, o magenta e o amarelo. Nesse caso, por exemplo, o pigmento amarelo absorve luz da cor azul e reflete luz verde e vermelha, criando o efeito visual da cor amarela em nosso cérebro. Por esse processo de absorção e reflexão da luz, a mistura de ciano e magenta resulta em azul, a de ciano e amarelo produz o verde, e a de magenta e amarelo produz o vermelho. Percebe-se, portanto, que funciona exatamente como o oposto do sistema RGB. Nesse caso, a mistura de todos os pigmentos absorve luz de todos os comprimentos de onda e reflete o de nenhum, resultando na cor preta.

Figura 7 - Cores CMYK



Fonte: Cesar (2000, p.189)

Se diz que uma cor é complementar a outra quando elas existem em extremos opostos do círculo cromático. Dessa forma, no sistema CMYK, o verde é complementar ao magenta, o amarelo ao azul, e o vermelho ao ciano, por exemplo. A complementaridade entre as cores garante um grande destaque quando usadas juntas, o que pode ou não trazer um resultado harmônico, a depender dos fins de sua utilização.

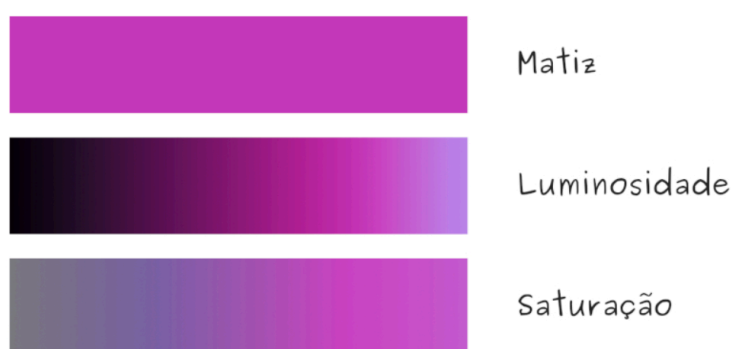
Além disso, a cor tem propriedades próprias que nos ajudam a compreender como melhor manipulá-las para nosso propósito. São elas a matiz ou tom, a saturação, e o brilho ou valor. Matiz é a cor pura, é o que diferencia o azul do vermelho e o vermelho do amarelo.

Luminosidade, também chamada de brilho ou valor tonal, é o quão perto uma cor está do preto ou do branco. Uma cor com valor tonal maior está mais próxima do branco, portanto

é mais clara, enquanto uma com menor brilho será mais escura e mais próxima do preto. Cores de um mesmo matiz estão distribuídas nesse gradiente de luminosidade, e o mesmo tom pode representar diversas cores, como é a diferença entre um azul claro e um azul escuro, por exemplo.

Por fim, a saturação diz respeito a quão viva ou opaca é a cor. A cor na sua maior saturação diz respeito ao próprio matiz sendo utilizado, enquanto conforme sua saturação decresce, mais próxima ela vai se tornando cinza. Conforme Dondi (2003) a cor saturada é simples, sendo mais ativa e estimulante, é preferida pela arte popular e pelos produtos destinados a crianças. Ela é mais carregada de informação e emoção, enquanto tonalidades menos saturadas são mais sutis e repousantes, sendo frequentemente associadas a maior sofisticação. Segundo ele “Aumentar ou diminuir a saturação vem demonstrar a constância do tom, provando que a cor e o tom coexistem na percepção, sem se modificarem entre si.”p.66. Isto quer dizer que, da mesma forma que com o brilho, existe um gradiente utilizando o mesmo tom em diferentes saturações, indo do cinza até a cor pura.

Figura 8 - Exemplo de Matiz, Luminosidade e Saturação



Fonte: GDartes.com.br⁷

Ainda segundo Cesar (2000), como falamos, as cores possuem uma poderosa capacidade de associação simbólica em nossa percepção. Isto quer dizer que inerentemente o uso de determinadas cores gera certa experiência sensorial ou remete a determinada memória ou categoria no imaginário do observador.

O autor nos oferece algumas das associações para as principais cores. O branco, segundo ele, remete à paz, à pureza, ao frio, à dignidade, à harmonia e à inocência, enquanto o preto está associado à nobreza, à sofisticação, à noite e à seriedade. Há também associações

⁷ Acesso em 22/07/2024

negativas para o preto, como ligá-lo à sujeira, à tristeza, à opressão, à dor, ao pessimismo e à morte.

São chamadas cores quentes aquelas que estimulam o observador, causando uma sensação de calor, aproximação e euforia. Dentre elas, segundo o autor, há o vermelho, que está ligado à guerra, ao sangue, ao perigo, à vida, ao fogo, à conquista, à força, à energia, ao movimento, violência, à excitação e à emoção. É uma cor bastante atrativa e que possibilita fortes contrastes. Enquanto isso, o laranja remete ao outono, ao pôr-do-sol, ao calor, à robustez, à alegria, ao apetite, ao prazer e ao senso de humor. Também é uma cor forte que chama atenção, sendo muito utilizada nas embalagens de alimentos. O amarelo rememora o ouro, o sol, o calor, a luz, o conforto, a espontaneidade, a euforia e a expectativa. O rosa, por sua vez, representa a feminilidade, a infância, a calma, o afeto e a delicadeza.

Já as cores frias são chamadas aquelas que são calmantes e por vezes melancólicas. Transmitem uma sensação de descanso e passividade ao corpo, e estão associadas à diminuição da temperatura. O azul, conforme o autor, é ligado ao céu, ao frio, ao mar, à tranquilidade, à fantasia, ao afeto e à serenidade. Azul escuro traz noções de sobriedade, seriedade e credibilidade. O Verde é relacionado à natureza, à vida, ao bem-estar, liberdade, segurança, juventude, coragem e esperança. O Roxo, por sua vez, é associado ao sonho, ao mistério, à dignidade, à nobreza e à sexualidade. O marrom, por último, traz associações com o chocolate e o café, a terra. Se combinado com cores como dourado e vinho pode resultar numa sensação de elegância e requinte.

Podemos ver que uma mesma cor possui muitas associações e que estas são por vezes até mesmo contraditórias. Qual aspecto emocional se destaca na utilização de uma cor vai depender do restante do contexto no qual sua apresentação está inserida - as cores escuras num filme de terror tem associações negativas, gerando tensão e medo, enquanto em um comercial bancário remetem à sofisticação e seriedade da instituição.

3.3 TEXTURA

Conforme Dondis (2003) , a textura é outro elemento crucial no arsenal do designer gráfico, que pode ser definida como a qualidade tátil-visual de uma superfície. Ela adiciona profundidade, cria uma sensação tátil e pode transformar uma peça de design bidimensional em uma experiência quase tridimensional. Compreender e utilizar texturas de maneira eficaz pode elevar a qualidade do design e engajar o público de maneira mais profunda.

A textura é o elemento visual que com frequência serve de substituto para as qualidades de outro sentido, o tato. Na verdade, porém, podemos apreciar e reconhecer a textura tanto através do tato quanto da visão, ou ainda mediante uma combinação de ambos. É possível que uma textura não apresente qualidades táteis, mas apenas óticas, como no caso das linhas de uma página impressa, dos padrões de um determinado tecido ou dos traços superpostos de um esboço. (DONDIS, 2003, p. 70)

A textura é um componente visual que permite então o engajamento sensorial do tato, mesmo que os materiais físicos não sejam tangíveis. Em termos de design gráfico, textura se refere às qualidades de superfície e aparência de um objeto que podem ser percebidas visualmente. Isso pode incluir superfícies suaves, ásperas, brilhantes, foscas, entre outras. Onde uma textural real existe, as qualidades táteis e óticas coabitam, não como o tom e a cor, que são unificados em um valor comparável e uniforme, mas de uma forma única e específica, que permite à mão e ao olho uma sensação individual. O aspecto da lixa e a sensação por ela provocada têm o mesmo significado simbólico, mas não o mesmo valor. São, portanto, experiências singulares que podem ou não surgir mutuamente em certas circunstâncias.

Existe uma variedade de texturas que podem ser incorporadas em projetos, cada uma com sua própria aparência e sensação. Isso inclui texturas naturais, como madeira e pedra, texturas sintéticas, como metal e plástico, e texturas abstratas, como padrões geométricos e gradientes. Elas são frequentemente usadas em elementos como fundos, ilustrações e embalagens, e podem ser manipuladas de várias maneiras para atender às necessidades específicas de cada projeto.

Dentre suas potencialidades está a de fornecer uma ilusão de profundidade, fazendo com que os elementos pareçam mais reais e palpáveis. Isso traz a sensação de tridimensionalidade para um design bidimensional, e pode ser uma ferramenta útil ao transformar a percepção de espaço do observador para gerar o efeito desejado.

Outro aspecto é o de envolver emoções. Diferentes texturas evocam diferentes sentimentos. Superfícies suaves e polidas podem transmitir sofisticação e modernidade, enquanto texturas ásperas e irregulares podem evocar rusticidade e autenticidade, por exemplo.

Ainda vale destacar que para aqueles com deficiências visuais, a textura pode ser uma ferramenta vital. Contrastes de textura podem ajudar na distinção de elementos visuais, tornando o design mais inclusivo. Isso a torna um instrumento interessante na busca por acessibilidade e legibilidade.

Dentre os tipos de texturas diferenciamos entre as visuais e as físicas. Nas visuais, esta é a ilusão de textura criada pela manipulação de elementos ópticos. Pode ser alcançada através de padrões, sombras, gradientes e outros efeitos gráficos que imitam a aparência de uma superfície texturizada. Nesse caso, a experiência tátil não se revela semelhante à experiência visual, como a foto de um tecido de cetim não é mais macia do que a foto de uma lixa. Não por isso a textura se revela menos poderosa em incorporar o aspecto imaginativo tátil à imagem evocada.

A textura física, por outro lado, é aquela em que há realmente um elemento material que lhe confere diferenciação no tato. Embora menos comum no design gráfico digital, a textura física é predominante em design impresso e embalagens. Superfícies em relevo, papéis texturizados e acabamentos especiais como verniz localizado adicionam uma dimensão física real ao design.

3.4 IMAGEM

O uso de imagens no design gráfico é fundamental para a criação de composições visuais impactantes e eficazes. Conforme Sherin (2013), elas desempenham um papel crucial na comunicação de ideias, emoções e informações, complementando e enriquecendo o conteúdo textual. “Imagens podem persuadir, repelir, inspirar ou deleitar. Elas vem em uma variedade infinita de estilo e tem um imediatismo que é incomparável por outras formas de comunicação visual.” (p. 8) São portanto uma ferramenta poderosa na comunicação visual, capaz de ser a forma mais assertiva na geração do efeito desejado no observador.

Humanos são seres visuais. Em enquetes, a visão é frequentemente listada como o sentido que nós menos gostaríamos de perder, então material visual - tanto se gerado no computador, desenhado à mão ou fotografado - pode ter tremendo poder comunicativo. Em uma paisagem visual saturada, imagens têm o poder de diferenciar o rendimento de um design de outro. Porque nós precisamos de poucos segundos para reconhecer e digerir imagens, elas podem comunicar informação mais rápido do que textos.
(Sherin, 2013, p.18)

Em um contexto onde a atenção do público é fragmentada e disputada, a utilização estratégica de imagens não só facilita a compreensão rápida, mas também aumenta o engajamento e a retenção da mensagem. Nesse contexto, alguns tipos principais de imagens são frequentemente utilizados, como fotografias, ilustrações, gravuras, pictogramas e

símbolos. Cada uma desses elementos tem características únicas e aplicações específicas que contribuem para a criação de peças visuais funcionais e esteticamente diferenciadas.

A fotografia é capaz de capturar a realidade com precisão e detalhe. As fotografias são usadas para transmitir uma sensação de autenticidade e realismo, tornando-as ideais para projetos que necessitam de uma representação fiel de pessoas, produtos, locais e eventos. Em publicidade, por exemplo, fotografias de alta qualidade são muito comuns para destacar produtos e criar uma conexão com o público. Nas palavras da autora, "Uma imagem bem escolhida pode criar uma conexão emocional instantânea com o espectador." (SHERIN, 2013, p. 19).

Além disso, as fotografias podem ser manipuladas digitalmente para ajustar cores, iluminação, e enquadramento, ou para adicionar efeitos especiais, permitindo ao designer adaptar a imagem às necessidades específicas do projeto. Técnicas como recorte, filtros e sobreposições são usadas para criar composições únicas e personalizadas. Sherin (2013, p.30) enfatiza a importância de "...usar ferramentas de edição de imagem para realçar e adaptar fotos ao contexto específico do design". Alguns softwares de manipulação de imagens incluem o Adobe Photoshop, CorelDRAW e Affinity Photo, que oferecem ferramentas como camadas e máscaras, ferramentas de seleção, correção, retoques e restauração, ajuste de cor, brilho e contraste, redimensionamento, recorte e transformação, além de ferramentas de texto e pincéis, dentre outras funcionalidades.

Já as ilustrações, para a autora, oferecem uma flexibilidade criativa que a fotografia muitas vezes não pode proporcionar. Diferente das fotografias, que capturam a realidade de maneira mais objetiva, as ilustrações podem representar o imaginário, o abstrato e o fantástico. Isso permite aos designers transmitir conceitos complexos e criar narrativas visuais únicas que seriam difíceis de realizar através da fotografia. Ou seja, "a ilustração oferece uma flexibilidade criativa que muitas vezes é limitada pela fotografia." (SHERIN, 2013, p. 78). Os ilustradores podem adaptar suas criações para atender às necessidades específicas de um projeto, ajustando cores, formas e estilos para melhor comunicar a mensagem desejada. A escolha do estilo de ilustração influencia significativamente a percepção do público. Diferentes estilos, como minimalista, realista, cartoon ou abstrato, evocam emoções e reações variadas, ajudando a direcionar a resposta do público.

Dessa forma, a imagem ilustrada é amplamente utilizada em uma variedade de contextos dentro do design gráfico. Em branding, elas podem ser usadas para criar logotipos distintivos e mascotes que se tornam sinônimos de uma marca. Na publicidade, podem simplificar mensagens complexas e torná-las mais acessíveis. Em publicações editoriais,

como livros e revistas, as ilustrações podem complementar o texto e enriquecer a experiência de leitura. Em embalagens de produtos, ilustrações podem ser ajustadas para diferentes formatos e tamanhos, garantindo consistência visual em todas as versões do produto. Além disso, em áreas como o design de interfaces de usuário (UI) e o design de experiências de usuário (UX), as ilustrações ajudam a guiar os usuários através de interfaces digitais de forma intuitiva e visualmente agradável. Em infográficos, as ilustrações são usadas para simplificar informações complexas e tornar os dados mais acessíveis e compreensíveis. Segundo Sherin (2013, p.85) "A escolha do estilo de ilustração deve refletir e reforçar o conteúdo e a mensagem do design. Ela pode transformar informações secas em algo visualmente atraente e fácil de entender". A adaptabilidade das ilustrações permite que os designers mantenham a coerência da identidade visual de uma marca ou produto em várias plataformas e formatos.

Gravuras, por sua vez, são imagens criadas a partir de uma superfície entalhada, onde a tinta é aplicada e transferida para o papel ou outro material através de pressão. Segundo Heller e Anderson (1994, p.30) "Designers utilizam gravuras para criar produtos únicos que evocam uma sensação de tradição e autenticidade. A inclusão de elementos gravados pode conferir uma sensação de intemporalidade e artesanato ao design". Historicamente, as gravuras eram usadas para criar imagens em livros, mapas e arte decorativa. Técnicas como xilogravura, gravura em metal e litografia foram desenvolvidas ao longo dos séculos e continuam a ser apreciadas por suas qualidades estéticas únicas. No design gráfico contemporâneo, as gravuras são usadas para adicionar uma dimensão artesanal e orgânica aos projetos. Elas podem ser incorporadas em diversas aplicações, desde embalagens e identidades visuais até ilustrações editoriais e peças publicitárias. A digitalização de gravuras permite sua integração em layouts digitais, mas é importante manter a integridade da textura e dos detalhes.

Já a pictografia é uma forma de comunicação visual que utiliza símbolos gráficos para transmitir informações, ideias e conceitos. No design gráfico, a pictografia desempenha um papel crucial na simplificação da comunicação, permitindo que mensagens sejam compreendidas rapidamente e de forma eficaz por um público diversificado. Pictogramas consistem em símbolos gráficos que representam objetos, ações ou ideias de forma estilizada e simplificada, por vezes minimalista. Por exemplo, os Jogos Olímpicos são um exemplo conhecido do uso de pictogramas para representar diferentes esportes e serviços, facilitando a comunicação entre pessoas de diversas nacionalidades. Outro exemplo são as sinalizações em vias urbanas e em espaços de circulação de grande público como shoppings e estádios

esportivos, permitindo uma comunicação clara e imediata, essencial em contextos onde a brevidade e a acessibilidade são fundamentais.

Embora fotografia, ilustração, gravura e pictografia sejam ferramentas distintas, elas não são mutuamente exclusivas. De fato, muitos projetos de design gráfico combinam múltiplas formas de gerar imagens para criar composições mais ricas e dinâmicas. Por exemplo, uma campanha publicitária pode usar fotografias para mostrar produtos reais, enquanto utiliza ilustrações para adicionar elementos gráficos que reforcem a mensagem ou criem uma atmosfera específica. No design editorial, fotografias e ilustrações podem ser usadas juntas para enriquecer artigos, proporcionando tanto uma representação visual precisa quanto uma interpretação artística do conteúdo.

3.5 TIPOGRAFIA

A tipografia é uma das pedras angulares do design gráfico, uma disciplina que se ocupa da seleção e arranjo de tipos - letras e demais caracteres - para criar uma comunicação visual eficaz. Ela abrange não apenas a escolha da fonte, mas também aspectos como tamanho, espaçamento, peso e estilo das letras. Através da tipografia, os designers têm a capacidade de transmitir emoções, estabelecer hierarquias visuais e guiar a experiência do usuário.

Conforme Fonseca (2008), denomina-se Fonte o conjunto de todos os caracteres de um alfabeto com um determinado design. Essa coleção inclui as letras de caixa-alta e caixa-baixa, números, marcas de pontuação e acentuação, bem como quaisquer caracteres especiais que podem estar contidos nesse conjunto, tais como símbolos e ligaturas.

O número de caracteres de uma fonte varia conforme a quantidade e variedade de marcas de pontuação, marcas de referência especiais, acentos, etc. Algumas fontes são desenhadas para incluir também caracteres especiais, tais como versaletes - caracteres maiúsculos com tamanho dos minúsculos usado para dar destaque a determinada palavra ou trecho de um texto -, ligaturas - quando duas ou mais formas de letra são unidas em um único glifo, como em “æ” unindo “a” e “e” -, algarismos irregulares em estilo antigo, símbolos matemáticos e sinais diacríticos.

As fontes são identificadas por um nome específico. Tradicionalmente, as fontes clássicas têm o nome de seu designer, como Garamond, Baskerville, Caslon, Bodoni, Frutiger, Zapf. Podem também ser denominadas com nomes de fantasia ou que lembrem o

seu estilo, como Futura, Helvetica, Arial, Avant-Garde, Broadway, Myriad. (Fonseca, 2008, p. 115)

As fontes de tipos, por suas características e variações, são organizadas em famílias. Uma família de tipos é o conjunto de caracteres tipográficos cujo desenho apresenta as mesmas características fundamentais, variando no peso e na inclinação dos traços, ou na largura relativa das letras. Cada variedade de uma família de tipos pode ser disponível em diversos corpos ou tamanhos. As famílias de tipos, como as fontes, são identificadas pelo nome que seu criador lhes atribui. Assim, temos as famílias Caslon, Bodoni, Futura, Helvetica, Univers, Times New Roman, Garamond e milhares de outras, que por sua vez são apresentadas em suas variações de normal, grifo, claro, negrito, estreito, condensado, expandido, etc.

A história da tipografia remonta aos primórdios da impressão, quando Johannes Gutenberg inventou a prensa móvel em meados do século XV. Naquele momento os tipos eram individualmente fundidos em ferro e posteriormente organizados para montar as páginas impressas, exigindo que cada caracter possuísse sua própria forma. Desde então, a tipografia passou por uma evolução significativa, influenciada por movimentos artísticos, avanços tecnológicos e mudanças culturais. O autor pontua pontos de inovação e transformação, considerando a invenção de diversas fontes ilustres que são usadas até hoje, como Centaur, Garamond e Baskerville; a criação de novos meios técnicos de tipagem e impressão, como o surgimento da litografia no final do século XVIII, das máquinas de linotipo e monotipo no final do XIX, da fotocomposição no século XX, até o advento do computador e consequentemente da tipografia digital. Desde os tipos góticos até as fontes digitais contemporâneas, a tipografia tem sido uma ferramenta essencial na comunicação visual.

Apesar de tantas transformações e progressos, as letras de todas as fontes, tanto clássicas quanto modernas, apresentam as mesmas características estruturais fundamentais e seguem convenções similares no desenho e nos detalhes. As proporções específicas, o contraste na espessura dos traços e os detalhes de desenho podem variar muito, mas sua estrutura arquitetônica básica permanece a mesma. (VIEIRA, 2011) Compreender a estrutura de uma letra é essencial para entender as diferenças entre as fontes. Estes termos qualificam o desenho do tipo e indicam o seu aspecto visual. A seguir estão as principais partes de um tipo.

Altura-x: A altura das letras minúsculas, como "x", "a" e "z", que não possuem ascendentes ou descendentes. A altura-x é uma medida crucial na tipografia, pois afeta a legibilidade e a aparência geral da fonte.

Ascendente: A parte de uma letra minúscula que se estende acima da altura-x, como em "b", "d" e "h". Os ascendentes geralmente contribuem para o reconhecimento de uma palavra.

Descendente: A parte de uma letra minúscula que se estende abaixo da linha de base, como em "p", "q" e "y". Os descendentes ajudam a manter um ritmo visual no texto.

Linha de Base: A linha imaginária sobre a qual a maioria das letras se assenta. É o ponto de referência para medir ascendentes e descendentes.

Serifa: Pequenos traços ou prolongamentos que aparecem no final das hastes das letras em algumas fontes. As serifa podem melhorar a legibilidade ao guiar o olho ao longo da linha de texto.

Haste: O traço principal e mais vertical de uma letra. Por exemplo, a linha vertical em "L" ou "T".

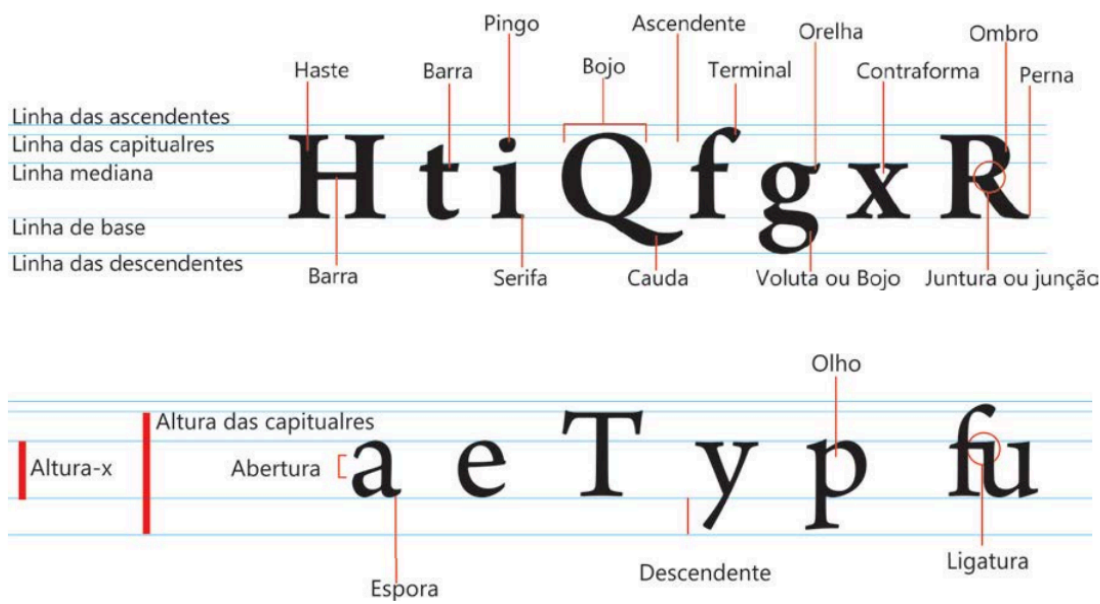
Barra Horizontal: O traço horizontal em letras como "A", "H", "e" e "t".

Olho: O espaço interno de uma letra que é completamente fechado por traços, como o espaço dentro do "o" ou do "p"..

Ombro: O traço curvo em uma letra como "n" ou "h".

Orelha: O pequeno traço curvo na extremidade superior em letras como "g" e "p"

Figura 9 - Partes do tipo



Fonte: Vieira (2011, p. 108)

Ainda, conforme a autora, existem aspectos formais que diferenciam uma fonte da outra e criam o contraste de sensação e ritmo do qual os designers dependem para dar composição ao texto. Peso é a espessura geral dos traços em relação a altura. Variações de peso em uma mesma família incluem leve (light), normal e negrito (bold). A postura de uma letra é determinada por sua orientação vertical em relação à linha de base. Letras eretas, com eixo de postura de 90º da linha de base, são chamadas de romanas. Letras inclinadas são chamadas de itálicas. Em geral o itálico exige mais esforço para ser lido. A relação entre a largura e a altura das letras é chamada de largura. A largura regular é baseada em uma proporção quadrada: a letra M maiúscula de largura regular é tão larga quanto alta. Uma fonte cujos caracteres são mais estreitos do que na versão regular é chamada de condensada ou estreita, enquanto uma fonte cujos caracteres são mais largos do que a versão regular é chamada de estendida ou larga. Assim como no caso do peso e da postura, a variação na largura das letras leva a uma cadência diferente de leitura; o ritmo do texto se altera quando condensamos ou expandimos os tipos

Fonseca (2008) propõe uma categorização das fontes de acordo com suas características de aparência e uso, bem como o período e o contexto sociocultural do seu surgimento. Ele as divide em nove categorias: Letras Negras, Estilo Antigo, Estilo Transicional, Estilo Moderno, Sem Serifa, Serifa Retangular, Decorativas ou de Fantasia, Caligráficas ou *Script*, e Pincel.

As Letras Negras são capitulares e ornamentadas, com serifas em forma de losango e traços espessos. Foram e são utilizadas em títulos e documentos dignificantes, tradicionais ou religiosos, como diplomas e comunicados honoríficos. Evoluíram a partir da escrita carolíngia, com tendência para o gradativo estreitamento de seus traços. São o tipo de letra utilizada por Gutemberg na sua primeira bíblia.

Já o Estilo Antigo é baseado nos traços de manuscritos dos escribas do século XVI. Tem linhas angulosas nos tipos em caixa-baixa, com uma passagem moderada dos traços espessos para os traços finos e uma ênfase na diagonal. É utilizada em segmentos longos de texto, pois os contrastes moderados fazem dessas fontes fáceis de serem lidas.

O Estilo Transicional, também chamado de Barroco, é marcado por sua ênfase na vertical e contraste ligeiramente maior que o Estilo Antigo. É utilizada tanto em títulos quanto no corpo do texto. Sua origem vem da transição entre as gravuras em xilografia para as

feitas em placas de cobre no século XVII, o que permitiu linhas mais finas e de contraste mais rico.

O Estilo Moderno, também conhecido como Didone, surgiu do final do século XVII para o início do XVIII, através de técnicas mais precisas de gravação em cobre e também em aço. Suas características são forte ênfase na vertical, com serifas horizontais muito finas, apresentando um forte contraste entre as linhas e uma aparência técnica e precisa. São às vezes criticadas por serem frias ou severas, não sendo indicadas para textos longos, pois podem prejudicar a legibilidade.

Já os tipos Sem Serifa são de espessura geralmente uniforme, apresentando pouca variação entre traços finos e grossos. O baixo contraste e ausência de serifa torna-as com uma aparência menos refinada e mais casual, causando certa dificuldade de serem seguidas em textos longos. Surgiram pela primeira vez na Inglaterra no início do século XIX, sendo mal recebidas pois a ausência das serifas tradicionais foram compreendidas como imprópria e desajeitada. Ganhou popularidade apenas em 1920 com os membros da escola Bauhaus de design, que primava pelo minimalismo e simplicidade.

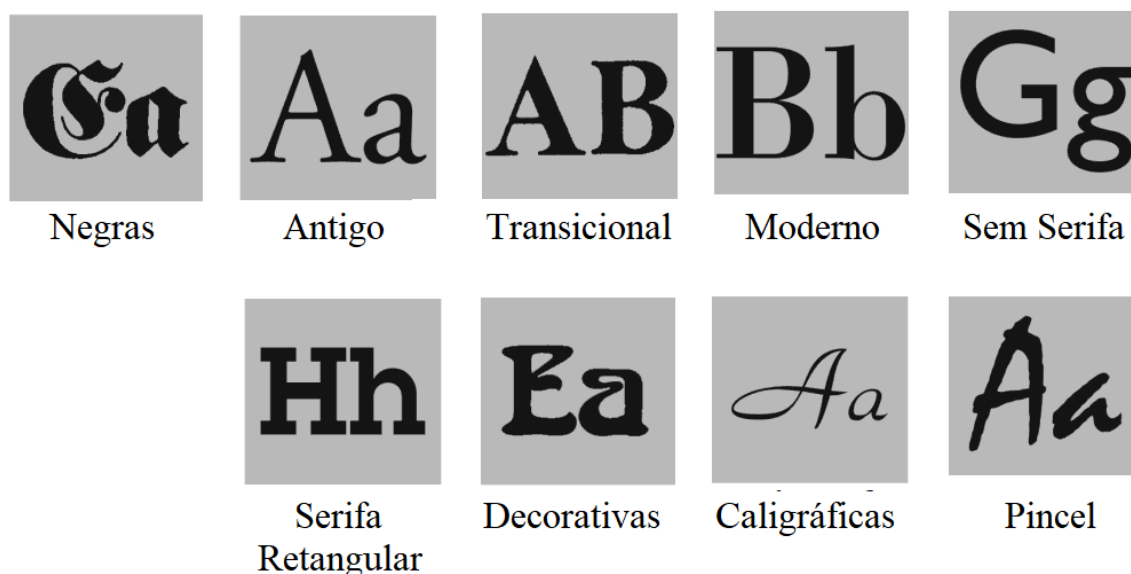
As de Serifa Retangular, por sua vez, surgiram também na década de vinte, com finalidade de serem utilizadas para propaganda, cartazes e folhetos. Tem serifas horizontais e espessas, ênfase vertical, pequena ou nenhuma transição entre traços finos e grossos ou em seu contraste. Serve bem para títulos e textos curtos. Também é chamada de Egípcia devido ao gosto popular dominante na época em que surgiu, em que o Egito era tido como um lugar maravilhoso e misterioso.

As letras Decorativas ou de Fantasia não se encaixam em nenhuma outra categoria, dada seu design próprio e anormal. Normalmente são desenvolvidas por artistas para propaganda, ou embalagens, e tem características únicas para se encaixar ao seu contexto. Portanto, é utilizada em títulos estilizados, cabeçalhos e quantidades mínimas de texto.

Já os tipos de fontes Caligráficas têm aparência de manuscrito produzido ou escrito com pena caligráfica, pincel, lápis ou caneta. Sua utilização é frugal, para quantidades mínimas de texto estilizado, por exemplo, em cartões sociais, participações, convites e comunicados pessoais.

Por último, as letras tipo Pincel, da mesma forma são para utilização em pequenos textos estilizados ou títulos. Elas imitam os traços dos pincéis de pintura, com um eixo claramente inclinado.

Figura 10 - Exemplos de cada categoria de fonte



Fonte: Fonseca (2008, p. 128-131. adaptado)

Existem diversos princípios fundamentais que orientam a prática da tipografia no design gráfico. Entre eles estão a legibilidade, a harmonia visual, a consistência e a adequação ao contexto.

A legibilidade, conforme Vieira (2011), refere-se à facilidade com que o texto pode ser lido. Isso considera o formato e tamanho dos tipos, o espaçamento entre as letras em uma palavra - o chamado *kerning* - e o espaçamento entre as palavras e o espaçamento entre linhas - conhecido como *leading*. Entram nesse conjunto também a extensão das linhas de texto e dos parágrafos, o alinhamento do texto e o contraste adequado entre o fundo e as letras. Além disso, é importante destacar que a legibilidade depende grandemente do grau de costume de cada leitor com o tipo de fonte utilizado. Nas primeiras impressões eram utilizadas letras negras, que eram bem compreendidas pelos usuários daquela época, mas hoje são consideradas praticamente ilegíveis no corpo de textos devido a nossa desabitucação ao seu uso.

A harmonia visual diz respeito à coesão estética entre diferentes elementos tipográficos. Nesse caso podemos considerar o uso de diferentes fontes para diferentes funções no projeto, bem como o tamanho das fontes. Entram nesse aspecto também o alinhamento, o espaçamento, a cor e a relação do texto com os demais elementos visuais de um dado design gráfico. (FONSECA, 2008)

Na prática, os designers devem considerar uma série de fatores ao escolher e manipular a tipografia em seus projetos. Isso inclui a seleção cuidadosa de fontes que se alinhem com a mensagem e o público-alvo, o espaçamento adequado entre as letras e as linhas de texto, e o uso de diferentes estilos e tamanhos e cores para criar um produto final que funcione tanto de forma estética quanto funcional.

4. A LENDA TTRPG: PROJETO GRÁFICO

O jogo “A Lenda” começou a ser idealizado ainda no ano de 2019, quando o autor deste TCC conheceu o RPG de mesa e começou a fazer parte de um grupo. Em meio a exploração de vários sistemas foi percebendo seus pontos positivos e negativos, os aspectos do design dos jogos que agradavam e os que desagradaram os jogadores. Por impulso criativo, começou a projetar um jogo que contivesse os pontos fortes dos jogos considerados bons, que alinhasse realismo e fantasia, que fosse dinâmico e com bons combates, e que oferecesse ao jogador uma ampla variedade de opções para montar e progredir seu personagem.

Foi um processo gradual, onde foi-se projetando as regras do sistema e as testando em sessões com grupos de amigos. Aos poucos tudo foi tomando forma, corrigindo os erros e inserindo novas ideias conforme elas vinham à mente. A primeira versão foi testada ainda em 2019. Em 2020 uma campanha que durou seis meses com uma versão intermediária foi jogada, e a versão mais nova foi concluída apenas agora em 2024, como resultado prático da pesquisa para o Trabalho de Conclusão de Curso .

O jogo baseia-se em uma história que o autor do TCC escrevia quando era mais novo, também chamada “A Lenda”, e por isso o nome. O mundo em que se passa a história e o jogo é análogo ao início do século XX em nosso mundo, mas onde múltiplas espécies de seres como centauros, anões, elfos, gnomos e duendes convivem em um mundo repleto de magia, mistério e conflito. O cenário é focado no reino humano, chamado Império do Sol, onde um rei imortal governa com benevolência e justiça. A história original trata da luta dos cavaleiros e magos deste reino contra as forças do mal, mas no jogo os personagens dos jogadores estão dispensados de se unirem ao rei e podem traçar seu próprio caminho num jogo estilo *sandbox*, ou seja, um jogo de mundo aberto onde o jogador é livre para explorar e interagir com o ambiente.

Pensando no projeto gráfico, todo jogo de RPG precisa de um livro de regras, onde estão contidas as informações sobre o funcionamento do sistema, criação do personagem, ambientação no cenário e tudo o mais necessário para uma boa experiência do usuário. Até então as regras de “A Lenda” estavam apenas num documento comum de word, sem nenhum design. Foi mais um dos objetivos deste trabalho, portanto, elaborar o livro de regras para o jogo.

Num jogo habitual todos os seus elementos estão contidos no livro de regras, onde também se encontram informações sobre as armas, equipamentos e feitiços. Isso faz com que algumas vezes seja difícil de acessar essas informações durante o jogo, pois é necessário navegar entre as páginas e procurar a informação que se quer achar entre tantas outras. Por isso e também por uma questão estética, sentiu-se a necessidade de criar um outro modelo, colocando informações sobre armas, itens e feitiços no formato de cartas de baralho. Portanto, também é objetivo deste trabalho realizar o projeto gráfico dessas cartas.

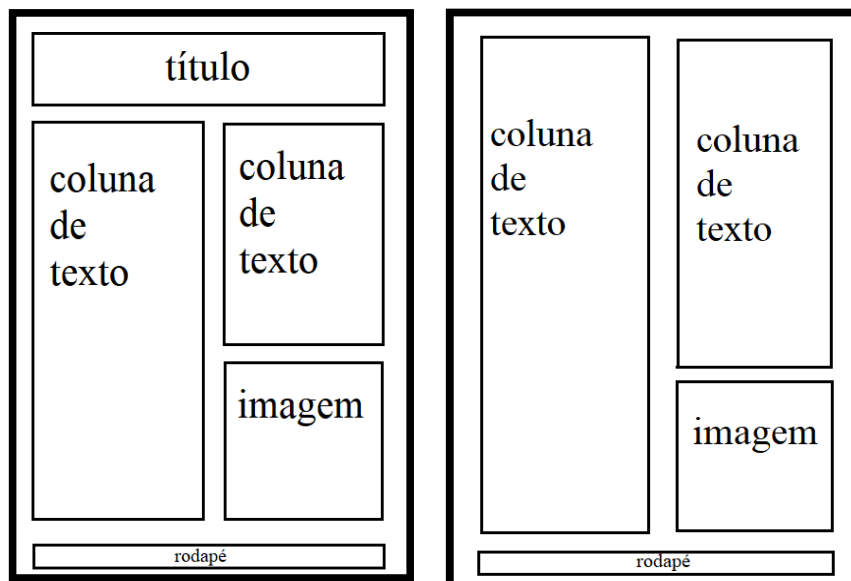
O jogo foi pensado para funcionar numa interface híbrida entre jogo físico e digital, onde os jogadores se encontram presencialmente para jogar, mas o livro e as cartas são disponibilizadas de forma virtual. O livro terá formato pdf, enquanto as cartas serão imagens jpg disponibilizadas em servidores específicos do aplicativo *discord* para cada jogador.

4.1 LIVRO DE REGRAS

Para iniciar, precisou-se pensar no formato em que o material seria disponibilizado. Como dito, a intenção inicial é que o livro seja disponibilizado ao jogador em pdf, mas não se descarta uma eventual impressão de uma versão física para ter em casa. Por isso foi escolhido o formato de folha A4, com 210 mm de largura por 297 mm de altura, pois é um formato tradicional que funciona bem tanto na tela do computador quanto impresso.

Optou-se por uma diagramação em duas colunas de texto, a fim de facilitar a progressão da leitura pelo usuário e reduzindo a fadiga ocular, evitando que ele tenha que percorrer grandes linhas de texto. Outra razão para essa opção é porque ela permite a inserção de imagens e tabelas com mais facilidade, ocupando melhor o espaço da página e evitando quebras na diagramação. Também espera-se que desse modo seja facilitada a busca do jogador pelo conteúdo na hora de consultar o livro. Com base nessa premissa, foram feitos rascunhos para o layout das páginas do livro.

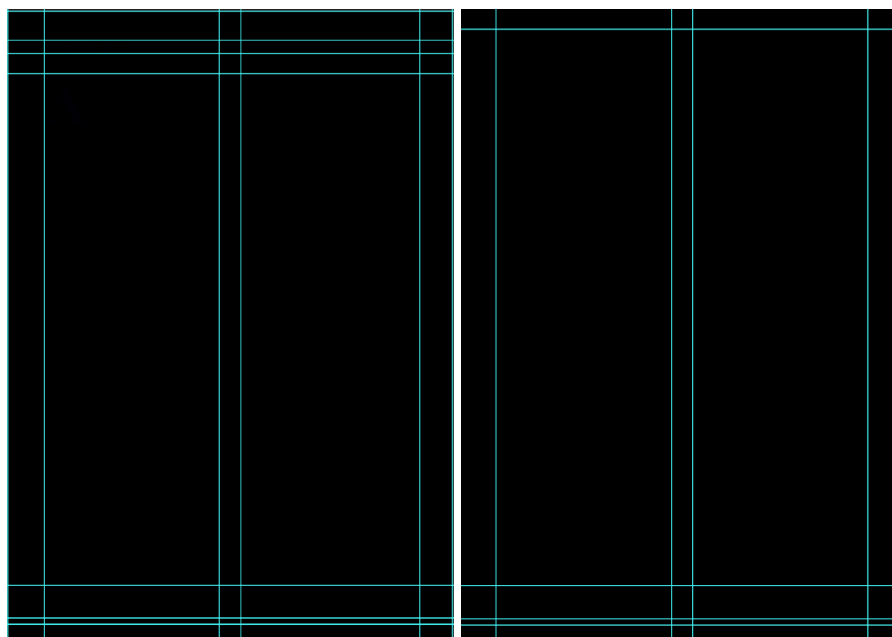
Figura 11 - Rifes das páginas com título e sem título



Fonte: Elaboração própria (2024)

A partir desse rascunho, foram projetados os grids de diagramação para a distribuição do conteúdo na página, para páginas com título e sem título. O software escolhido para a diagramação do livro foi o Adobe Photoshop 2021, por ser aquele que o autor do trabalho tem maior familiaridade e domínio, embora o mais indicado seja o Adobe Illustrator.

Figura 12 - Grid das páginas com título e sem título, respectivamente



Fonte: Elaboração própria (2024)

Na página com título, as margens direita da segunda coluna e esquerda da primeira coluna do texto foram definidas para 17 mm de distância do limite lateral da página. A margem superior do título foi definida para 14 mm do limite superior da página, enquanto o espaço para o título se limita a 10 mm. A margem superior do texto está a 30 mm do limite superior da página e a 10 mm da margem do título. A margem direita da primeira coluna está a 100 mm da lateral esquerda da página, enquanto a margem esquerda da segunda coluna está a 110, deixando 10 mm de espaço entre as colunas de texto. Cada coluna tem, portanto, 83 mm de largura. A margem inferior do texto está a 30 mm da borda inferior da página, enquanto o limite inferior do rodapé está a 10 mm da mesma e o limite superior do rodapé está a 18 mm. Dessa forma acredita-se estar ocupando bem o espaço da página enquanto ainda se deixa espaço em branco o suficiente para não saturar a visualização do leitor. Na página sem título a margem superior do texto está a 10 mm da borda da página, enquanto as demais marcações seguem iguais.

A seguir foi escolhido colocar de fundo uma textura semelhante a papel envelhecido. Essa escolha foi feita a fim de corroborar com a estética medieval do jogo e simular a aparência de um livro antigo real, adicionando profundidade à experiência do usuário.

Figura 13 - Textura de papel envelhecido



Fonte: freeimages.com⁸

⁸ Acesso em 8/4/2024

A seguir foram escolhidas as fontes tipográficas para o livro. Através de teste e experimentação chegou-se a algumas opções. Scala Bold para título do capítulo, título das sessões e subtítulo das sessões, um fonte serifada e robusta, na cor vermelho bordô, que se destaca bem no plano de fundo. Foi feita opção por utilizar todas as letras em caixa alta, diferenciando ainda mais o título do corpo do texto. Nesse caso a diferenciação por maiúsculas e minúsculas é feita pelo tamanho da fonte, no título de capítulo enquanto as minúsculas são tamanho 27 pt, as maiúsculas são 34 pt; no subtítulo maior (título de sessão) as minúsculas são 18 pt e as maiúsculas 22 pt; e no subtítulo menor (subtítulo de sessão) as minúsculas são tamanho 16 pt e as maiúsculas 19 pt. Há ainda um terceiro tipo de subtítulo, para alguns itens mais específicos, e para este é utilizada a fonte Mr Eaves XL Bold, uma fonte sem serifa, para introduzir um pouco de variação. Ela é utilizada na cor preta e toda em caixa alta da mesma forma, com as minúsculas tamanho 15 pt e as maiúsculas 18 pt. Para o corpo do texto foi escolhida a fonte Bookmania, uma fonte serifada e clássica, no tamanho 9pt e com 1,8 mm de entrelinha. A mesma fonte foi escolhida para o rodapé, mas em tamanho 8pt e simulando a cor dourada - na prática um amarelo escuro. Também foi feita opção pelo uso de letra capitular, sendo utilizada para isso a fonte Solbera, uma fonte no estilo letra negra que rememora bastante a estética medieval, estilizada e no tamanho 80 pt.

Durante a diagramação, colocou-se um espaçamento de 4 mm entre os títulos e subtítulos e o corpo do texto, e esse valor ficou estabelecido como padrão de espaçamento para outros elementos, como tabelas e imagens. A fim de destacá-lo, o subtítulo maior conta com uma linha de 0,8 mm de altura, na cor dourada, a 1 mm de distância da margem inferior das letras. Essa linha se estende por toda largura da coluna. O texto é alinhado à direita. Foi feita essa opção em detrimento ao modo justificado para evitar “caminhos de rato”, segmentos indesejados de espaço em branco que se conectam na vertical, que estavam surgindo no texto. Também foi feita opção por sempre que possível adicionar pelo menos uma imagem por página do livro, a fim de torná-lo bem ilustrado e estar sempre estimulando imageticamente a imaginação do leitor conforme ele avança na leitura.

O rodapé conta com uma base em forma de traço estilizado que percorre toda extensão da página. A base do rodapé foi feita no software Adobe Illustrator 2021, e conta com duas linhas, uma superior de 0,5 mm e uma inferior de 0,3 mm de espessura, que conectam detalhes no canto inferior direito e esquerdo do rodapé. No canto direito foi feito um semicírculo sobre o qual repousa o número da página, enquanto no canto direito foram feitas uma curva pra cima e duas curvas pra baixo formando uma ponta. A cor da base do rodapé e do número da página é a mesma simulação de dourado que o texto do rodapé.

Figura 14 - Laioute das duas primeiras páginas do livro



Fonte: Elaboração própria (2024)

Para facilitar a exibição de informações também foram desenvolvidas dois tipos de tabelas, as pequenas e as grandes. A tabela grande também foi feita no software Adobe Illustrator 2021 e conta com 182 mm de largura. É, portanto, mais larga do que as duas colunas de texto, para maximizar o espaço interno e a quantidade de informação no seu interior. Ela conta com uma borda externa em linhas pretas de 0,6 mm de espessura com detalhe exterior em amarelo com 0,4 mm de espessura. A tabela é retangular A fonte escolhida para o título da tabela foi a já utilizada Mr Eaves XL Bold, usada da mesma forma como nos subtítulos, em tamanho 14 pt para as letras minúsculas e 16 pt para as maiúsculas. Para o corpo da tabela foi optado pela fonte Lato, outra fonte sem serifa, mais leve e fina do que a citada anteriormente, no tamanho 10 pt. Foi escolhido para o fundo da tabela o branco, e ela se organiza em linhas sem borda alternando entre branco e cinza, facilitando a visualização das informações nas linhas. Se utilizou negrito para destacar alguns termos dentro da tabela. Essa tabela foi utilizada uma única vez no projeto do livro para exibir uma grande quantidade de informações essenciais ao jogador, e por isso seu destaque no design.

Figura 15 - Tabela grande

ATRIBUTOS E AÇÕES	
Atributos	Ações
Força	Ataque e Dano (para armas de contato), Bloqueio, Carregar, Agarrar/Empurrar
Resistência	Vida e Recuperação, Resistência contra venenos, doenças e outros efeitos físicos
Agilidade	Velocidade de movimento, Evasão, Reflexo (iniciativa), Atletismo
Destreza	Ataque e Dano (para armas de alcance), Contra-Ataque, Furtividade, Roubar
Inteligência	Conhecimento, Investigação, Intuição
Mágica	Lançar feitiços e utilizar itens mágicos
Carisma	Persuasão, Simpatia, Interrogação, Mentira, Performance Artística, Disfarce, Intimidação
Sabedoria	Percepção (sentidos), Contato com Animais, Resistência contra efeitos psíquicos, Intuição

Fonte: Elaboração própria (2024)

Já a tabela pequena é mais simples, ela consiste apenas em linhas alternando entre transparente aparecendo o fundo da página e verde claro com saturação mais próxima do cinza. Ela tem a mesma largura que a coluna de texto, se alinhando bem ao resto da página. A fonte utilizada é a mesma da tabela grande. Esse tipo de tabela foi utilizada várias vezes, especialmente para exibir ao leitor dados quantitativos de aspectos do jogo, como os valores de atributo, mostrados abaixo.

Figura 16 - Tabela pequena

Valor do Atributo	Modificador
0 - 9	0
10 - 19	+1
20 - 29	+2
30 - 39	+3
40 - 49	+4
50 - 59	+5
60 - 69	+6
70 - 79	+7
80 - 89	+8
90 - 99	+9

Fonte: Elaboração própria (2024)

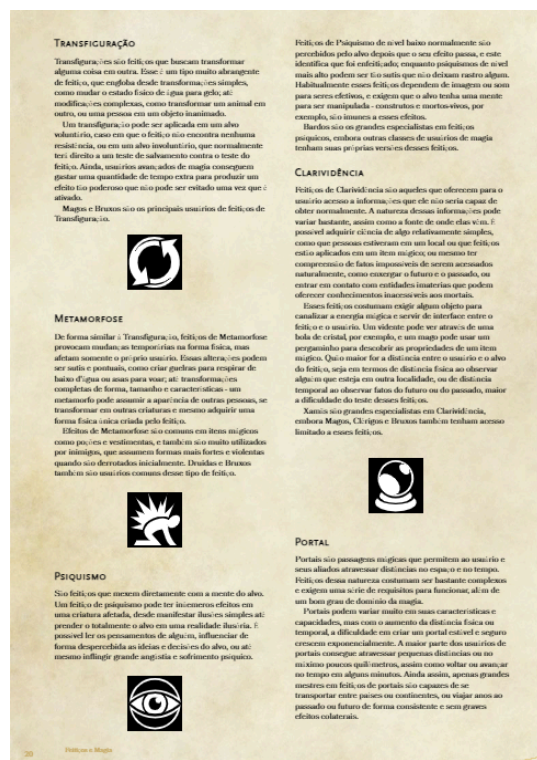
Foram utilizadas diversas imagens no livro. Podemos dividir as imagens utilizadas em dois tipos, as ilustrativas, colocadas para estimular a imaginação do jogador e alimentar seu repertório visual em relação a estética do jogo; e as de referência, que servem para explicar o

funcionamento de determinadas mecânicas do jogo de forma visual. A maioria das imagens ilustrativas foi retirada da internet, e a lista completa de fontes das imagens pode ser encontrada como apêndice desse trabalho. Para encaixá-las nas páginas, optou-se por usá-las na largura das colunas de texto e respeitar a altura que elas assumissem de acordo com a sua proporção. Em alguns casos essas imagens foram cortadas para ter uma proporção mais adequada e para dar destaque às suas partes mais relevantes.

As imagens de referência foram produzidas pelo autor, sendo personalizadas para o jogo e exibindo seus principais elementos. A maioria das imagens de referência foi diagramada em tamanho maior, ocupando a largura de duas colunas de texto, pois continham muita informação que precisa estar legível em um tamanho maior. Por causa da quebra de texto, essas imagens foram preferencialmente colocadas ao final da página.

Por fim, outro elemento gráfico é utilizado no jogo: ícones. Os ícones são usados no jogo para categorizar os seus elementos, já que cada opção de criação de personagem dá acesso a determinados recursos. Os ícones foram usados no livro no capítulo sobre magia para representar cada categoria de feitiço. Os ícones foram tirados do site <https://iconduck.com>⁹ e foram diagramados com 17 mm de largura e altura, centralizados na coluna de texto.

Figura 17 - Página com ícones



Fonte: Elaboração própria (2024)

⁹ Acesso em 8/4/2024

Ao final o livro ficou com 22 páginas, cobrindo tudo o necessário para o jogo, desde cenário e ambientação, fundamentos do sistema, criação de personagem e explicação sobre o uso de cartas no jogo. Com isso, acredita-se ter atingido um resultado funcional e esteticamente satisfatório, aliando facilidade de navegação e exibição clara de informações com uma aparência estimulante e de acordo com a temática do jogo. O livro completo é enviado em anexo a este trabalho.

4.2 CARTAS

Projetar as cartas que serão usadas no jogo representa um grande desafio, pois há uma grande quantidade de informações que necessitam ser expostas em pouco espaço, de forma clara, organizada e esteticamente atraente. As cartas foram inicialmente inspiradas em cartas de *trading card games*, jogos de carta contemporâneos em que normalmente cada jogador inicia com uma determinada quantidade de “pontos de vida” e o objetivo do jogo é reduzir os pontos do oponente a zero. Para isso os jogos contam com mecânicas específicas, normalmente incluindo uma variedade de criaturas e feitiços. Esses jogos ocupam nichos significativos na cultura geek e contam com milhões de participantes no mundo todo. Exemplos desses jogos são o Yu-gi-oh, publicado pela Konami; Magic The Gathering, publicado pela Wizards of the Coast; e Pokémon, publicado pela Pokémon Company. As cartas abaixo são layouts que serviram de inspiração inicial para o projeto.

Figura 18 - Cartas de Yu-gi-oh, Magic e Pokémon, respectivamente



Fontes: <https://mycards.com>; <https://hobbylark.com>; <https://static1.thegamerimages.com/wordpress>¹⁰

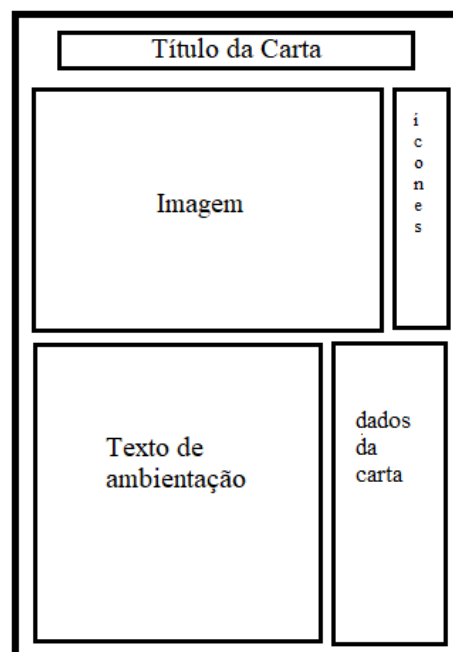
¹⁰ Acessos 12/5/2024

Diferentemente dos *trading card games*, o objetivo das cartas de “A Lenda” não é servir como um jogo de cartas por si só, mas servir de material de apoio para um outro tipo de jogo. Elas portanto tem diferença significativa em relação aos exemplos citados. As cartas desses jogos são impressas, por isso necessitam de dimensões que facilitam o manuseio, enquanto as cartas de “A Lenda” serão digitais, sendo visualizadas principalmente no celular do usuário durante o jogo.

Por essa razão, a opção escolhida foi fazer um design em tamanho maior do que o das cartas convencionais, garantindo qualidade na exibição na tela do celular. O tamanho escolhido foi de 110 mm de largura por 160 de altura, o que resulta numa imagem 314 por 456 pixels, que fica excelente na tela da maioria dos celulares.

A seguir foi feito um rascunho de como esperava-se diagramar a carta. Seria necessário incluir no design título da carta, uma imagem ilustrativa, um texto que descrevesse o funcionamento da carta, informações pontuais sobre os aspectos quantitativos da carta (ataque da arma e custo do feitiço, por exemplo), bem como o nível da carta. Para indicações sobre o elemento que rege a carta, as classes de personagem que podem utilizá-la e em qual categoria ela se encontra, sendo feitiço, arma ou item, foi decidido que as representações seriam por ícones, uma vez que eles ocupam menos espaço do que texto e podem ser mais intuitivamente interpretados pelo jogador conforme ele ganha familiaridade com o sistema. O rascunho a seguir representa a ideia inicial sobre o layout da carta.

Figura 19 - Rafe da carta do jogo



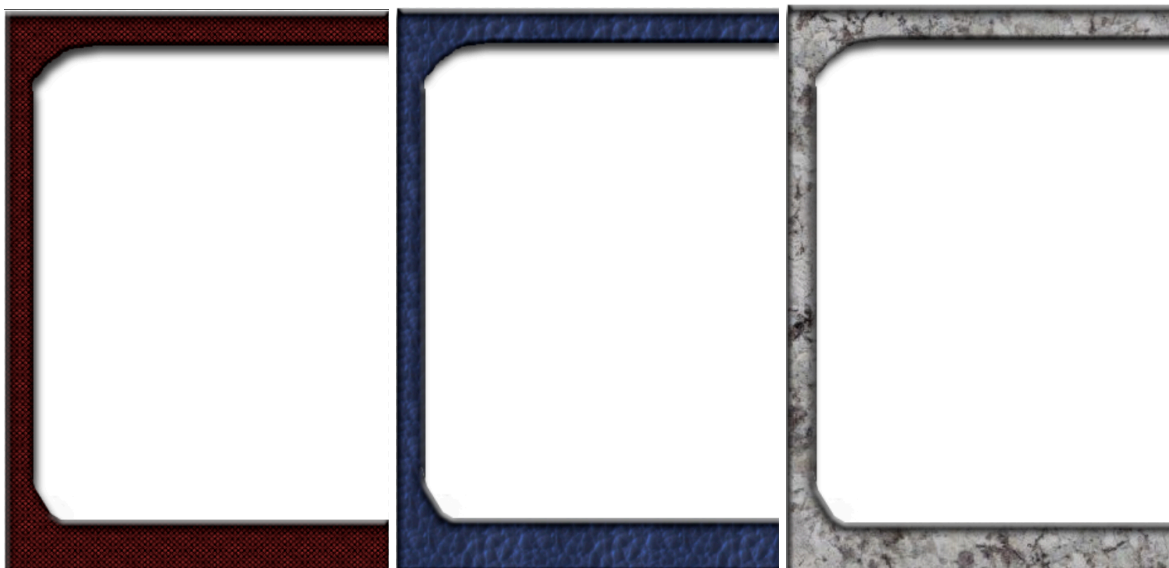
Fonte: Elaboração própria (2024)

Iniciou-se o projeto gráfico pelo design da borda da carta. O formato da borda foi feito no Adobe Illustrator 2021 e posteriormente passado para o Adobe Photoshop 2021 para ser trabalhado. A escolha foi feita por uma borda que cobrisse as partes inferior, superior e esquerda da carta, deixando a margem direita livre, para maximizar o espaço útil da carta. A borda tem 10 mm na parte superior, 15 na inferior e 9 na lateral.

Com o formato pronto, foram feitos experimentos de textura. Foi utilizada a ferramenta de máscara de camada para sobrepor diversas texturas à borda, buscando encontrar texturas que refletissem tematicamente o que cada tipo de carta representa. Ao final das experiências se chegou a uma textura similar a um tapete vermelho e preto para as cartas de armas, couro azul para as cartas de feitiço e a mármore para cartas de item.

Posteriormente foram adicionados efeitos na camada para gerar a aparência tridimensional, gerando o visual de como se a borda da carta estivesse acima dos outros elementos do design. Foi utilizada a ferramenta chanfro e entalhe, com profundidade de 100% e tamanho de 5 pixels, o que arredondou as extremidades da borda. A seguir foi aplicada sombra interna para realçar o formato da borda. Por fim, foi aplicada sombra projetada com distância de 7 pixels e tamanho também de 7 pixels, para concretizar a aparência tridimensional. A seguir estão o design das três bordas projetadas.

Figura 20 - Bordas das cartas de arma, feitiço e ítem, respectivamente



Fonte: Elaboração própria (2024)

O elemento subsequente de design foi o texto, para o qual foi escolhido como suporte um retângulo de extremidades arredondadas e simulando a textura de papel envelhecido. O

texto ocupa a porção inferior esquerda da carta. As dimensões desse retângulo são variáveis, uma vez que algumas cartas exigiam mais texto e portanto mais espaço, mas no geral a média do seu tamanho ficou em 90 mm de largura por 50 mm de altura. Foi aplicada uma opacidade de 90% no suporte do texto, com objetivo de transparecer levemente o fundo, permitindo que o usuário veja parte da imagem da carta por trás do suporte. Foi confirmado que esse artifício não prejudicou a leitura do texto e que realçou a ilustração da carta.

Para fonte do texto foi escolhida Book Antiqua Bold a 10 pt, uma fonte serifada simples e com traços espessos, para facilitar a leitura. A entrelinha mais uma vez foi de 2 mm, garantindo o máximo aproveitamento do espaço e mantendo a legibilidade. Nas cartas de arma a primeira linha do texto traz informações especialmente relevantes e é tamanho 11 pt, com uma entrelinha de 3,5 mm para o resto do texto.

Para o título foi escolhida a fonte Times New Roman a 18 pt, uma fonte conhecida e que todos já estão acostumados, que pelo seu estilo clássico demarca bem as características do jogo. Foi decidido colocar o título na parte superior da carta sobre um suporte branco com gradiente de opacidade, sendo mais opaco na extremidade direita e progressivamente se tornando transparente mais para sua esquerda. Essa opção foi feita de forma a atrapalhar menos a visualização da imagem da carta e ainda permitir a leitura do título sem esforço. O tamanho desse suporte é variável, cobrindo apenas o necessário para garantir a legibilidade.

A seguir foi projetada a sessão de informações fundamentais da carta, as especificações. Essa é funcionalmente a parte mais relevante, onde as informações de interesse do usuário durante o jogo estão contidas. Essas informações são: Ataque, bloqueio, peso, alcance e incremento de dano para as armas; Custo de mana, custo de tempo, duração, dano, incremento de dano, alcance e intervalo para os feitiços e itens - vale notar que nem todas as especificações estão presentes para todas as cartas.

Para isso foi feito um suporte retangular arredondado da mesma forma que com o texto. Este suporte tem tamanho de 40 mm de largura por 55 mm de altura e está localizado no canto inferior direito da carta. Por experimentação, se escolheu colocar o suporte sobreposto à borda e aplicar a ele a mesma textura da borda para as cartas de arma e feitiço. Para a carta de item foi escolhida a textura de papel envelhecido novamente, pois a textura de mármore deixava essa sessão poluída visualmente. Posteriormente, foram utilizadas novamente as ferramentas de chanfro, sombra interna e entalhe e sombra projetada para dar aparência tridimensional. Por fim, foi também usado o efeito de brilho externo, com opacidade 70%, tamanho 4 pixels e expansão 11%, para destacar essa parte da carta.

Para o texto das especificações foi mantida a fonte Book Antiqua Bold tamanho 11 pt e as informações foram divididas em duas colunas, uma para o texto e outra para os números. A primeira coluna está a 4 mm da borda direita do suporte e a segunda está a 27,5 mm da mesma. As entrelinhas são maiores, de 7 mm. Ao final, foi aplicado no texto das especificações o efeito de brilho externo com 50% de opacidade, tamanho 9 pixels e expansão 11%, criando um halo branco envolta das letras para destacá-las e melhorar a legibilidade no fundo escuro.

O nível da carta é representado por algarismo romano no canto inferior esquerdo da carta. Esse algarismo consiste no numeral, da fonte Trajan, acompanhado de barras acima e abaixo do numeral. Posteriormente esse algarismo foi convertido em objeto inteligente para ser transformado de forma a ficar com altura e largura ótimas para ocupar o espaço da carta em cada situação, dado que os níveis variam de 2 a 10 e cada configuração exigiu ajustes específicos. Por fim, foram aplicados os efeitos de brilho externo, tamanho 4 pixel, opacidade 70 % e expansão 11%, e sombra projetada de tamanho 6 pixels, distância 5 pixels e 70% de opacidade. Esses efeitos foram aplicados para destacar o nível como se ele estivesse brilhando levemente e flutuando acima da superfície da carta, reforçando o aspecto tridimensional da composição.

O próximo aspecto a ser inserido no design foram os ícones. Para isso foram extraídos ícones do site <https://iconduck.com>¹¹ e recortados em formato circular. O ícone que representa o elemento da carta - ar, água, fogo, terra, etc. - será maior do que os outros e terá 19,5 mm de diâmetro, sendo localizado no canto superior esquerdo da carta, a 5 mm dos seus limites superior e lateral, se sobrepondo à borda. Os demais ícones medirão 10 mm de diâmetro. Os ícones que indicam categoria da carta e tipo do feitiço ficarão na face superior da borda, alinhados com o ícone de elemento. Os ícones de classe de personagem ficarão na lateral direita da carta, também a 5 mm do seu limite lateral. Para diminuir o espaço ocupado pelos ícones e reforçar a percepção de profundidade da carta, foi opção que os ícones próximos tivessem uma leve sobreposição uns sobre os outros, respeitando a regra de que o ícone superior deveria ser sempre o mais à esquerda ou o mais acima do conjunto. Também foram aplicados os mesmo efeitos de brilho externo e sombra projetada nos ícones, tornando-os visualmente destacados na carta.

¹¹ Acesso em 8/4/2024

Posteriormente foram escolhidas as imagens para ilustrar as cartas. A intenção das imagens é compor o universo imaginativo dos jogadores e estimular a visualização dos elementos do jogo. Para isso foram selecionadas imagens de domínio público na internet e a lista completa das fontes das imagens utilizadas pode ser encontrada como apêndice deste trabalho. A maioria das imagens foi utilizada sem modificação, mas algumas receberam ajuste de cor ou redimensionamento. No caso das armas especificamente, a maioria das imagens tinha fundo transparente e foram colocadas sobre outro fundo.

Por fim foi aplicado sobre todas as camadas da carta uma fina borda negra de 2 mm que serviu como limite da carta. Isso foi feito para dar um aspecto mais profissional ao design. A seguir estão exemplos do design dos três tipos de carta.

Figura 21 - Design das cartas de arma, feitiço e item, respectivamente.



Fonte: Elaboração própria (2024)

Ao todo foram projetadas 44 cartas, sendo 16 armas, 16 feitiços e 12 itens. Todos os designs seguem como anexo a este trabalho. Com esse design acredita-se ter chegado a um equilíbrio entre distribuição de informação e estética marcante e condizente com o estilo do jogo. Dessa forma facilitamos o acesso a informações importantes durante o jogo, impedindo que o usuário tenha que recorrer a busca em livros, mantendo a imersão na narrativa e no aspecto cinemático e imaginativo do RPG. Ao final verificou-se o sucesso na expectativa de um design que funcione na tela de qualquer *smartphone*, permitindo que as cartas estejam acessíveis na palma da mão do jogador a qualquer momento.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi visto com Huizinga (2000) que o jogo é um elemento fundante da cultura. Com ele e através dele é possível instituir um espaço e um tempo paralelos às atividades cotidianas e produtivas de uma sociedade, criando um ambiente em que afloram as experiências lúdicas e de socialização entre os participantes. Por meio da declaração de uma ordem estrita e fechada em si mesma, ou seja, as regras do jogo, ele permite a estabilização da realidade caótica da vida humana para dar lugar a uma ruptura temporária das preocupações da lógica produtiva de uma dada sociedade. Suas principais funções são a representação de algo e a luta por algo, sendo que muitas vezes essas funções se mesclam, dando origem a formas lúdicas que representam a agressividade ou onde há competição para representar alguma coisa. Seu funcionamento é envolvido em um segredo próprio daqueles que no jogo participam, não porque estes se escondem dos demais, mas porque estão coletivamente envolvidos em uma lógica e linguagem próprias, utilizando de seus símbolos característicos que servem de suporte para um imaginário particular. Ele tem o fim em si mesmo, significando que sua realização estritamente em nada contribui materialmente para as atividades humanas fora dele, mas estabelece no acontecimento seu próprio propósito - seja na vitória ou na derrota, em última análise o objetivo do jogo é cumprido quando o jogo ocorre. Assim, ele é um elemento de extrema importância na vivência coletiva e na coesão dos grupos sociais, trazendo experiências de tensão e alegria aos participantes em todas as esferas.

Mais especificamente sobre o jogo de RPG, vimos com Mackay (2001) que se trata de uma forma lúdica altamente específica e que mescla elementos de diversas outras formas de expressão, como literatura, atuação, ilustração, pintura, etc. No seu cerne o RPG envolve aspectos rígidos, como as regras e o funcionamento dos parâmetros quantitativos de um dado sistema, e aspectos interpretativos, como o cenário de ambientação, os personagens e suas personalidades. Dividindo a experiência em quatro camadas que a todo momento se mesclam e se unem, o autor explicita detalhes da experiência do RPG, como a aprendizagem das regras e do cenário na esfera do Drama, a preparação da história pelo narrador da esfera do *script*, o desenrolar do jogo propriamente dito na esfera do teatro, e a conexão dos participantes com toda a subcultura de RPG, especificamente, e subcultura geek ou nerd num sentido mais amplo.

Esta modalidade lúdica permite aos participantes explorarem partes de suas identidades através da interpretação do personagem, contribuindo grandemente para uma série de melhorias cognitivas e sociais, conforme demonstrado por Adams (2013), Coe (2017) e Flournoy (2018). Tanto implementando personagens parecidos consigo, quanto os bastante diferentes, os jogadores tem a oportunidade de reagir com veracidade aos acontecimentos da narrativa

ficcional, experimentando diferentes atitudes e modos de relacionamento. O exercício imaginativo não linear, que mistura narrativa, memória e emoção, é associado a sensações prazerosas e contribui para o bem estar psicológico dos praticantes. Através da comunicação no contexto da interpretação, os jogadores experimentam um alto grau de participação democrática, tendo voz ativa nas decisões do grupo do qual fazem parte. O jogo permite-lhes experienciar acontecimentos extraordinários enquanto mantém saciada a necessidade de segurança, rompendo com a monotonia e repetição da vida cotidiana ainda mantendo a previsibilidade de um ambiente controlado. O crescimento pessoal vivenciado pelo jogador vai além do universo ficcional, na medida em que suas experiências dentro da atividade lúdica transborda para outras esferas de sua vida, pois através dela ele pode se aprimorar em tomada de decisão, planejamento, habilidades sociais, resolução de conflitos, pensamento probabilístico, desenvolvimento de metas e trabalho em equipe. Além disso, o vínculo social é fortalecido no grupo de participantes e os acontecimentos ficcionais do jogo resultam em elos afetivos reais entre os participantes. Dessa forma foi atingido o primeiro objetivo específico deste trabalho.

Nesse contexto, o design gráfico contribui enormemente para a oferta de um material de jogo adequado tanto na funcionalidade quanto na qualidade estética, resultando em uma atmosfera de jogo conceitualmente bem construída. Um material de jogo bem feito e com aparência ilustrativa da temática do jogo, facilita a ambientação do jogador no universo narrativo e promove maior imersão e profundidade no exercício imaginativo.

Foi visto com Dondis (2003) que o design gráfico é a arte e ciência de propor soluções para problemas de comunicação em interface visual. Através dessa disciplina e prática é possível transmitir mensagens visualmente com efetividade e assertividade, cumprindo com os objetivos de comunicação e aprimorando o contato entre o emissor e o público-alvo. Isso é feito através de uma série de elementos, que se misturam e organizam para atingir o resultado desejado. Forma, cor, textura, imagem e tipografia são as principais ferramentas no arsenal do designer gráfico, cada uma com sua importância na composição de uma interface interessante e atrativa. Dessa forma foi atingido o segundo objetivo específico deste trabalho.

Implementando os fundamentos do design gráfico ao jogo “A Lenda”, confirmando a importância dessa disciplina na criação de um produto diferenciado, que funcione dentro dos objetivos propostos. Acredita-se ter chegado a um resultado final que reforça esteticamente a temática medieval enquanto promove a melhor inteligibilidade das informações contidas nas interfaces, permitindo aos usuários um jogo mais fluido, dinâmico, favorecendo a imersão na narrativa e a estimulação da imaginação do jogador através do meio gráfico. Desta forma foram atingidos o terceiro e o quarto objetivos específicos deste trabalho.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Aubrie S. Needs Met Through Role-Playing Games: A Fantasy Theme Analysis of Dungeons & Dragons. **Kaleidoscope: A Graduate Journal of Qualitative Communication Research**, [s. l.], ano 2013, v. 12, n. 6, p. 69-86.

CESAR, Newton. **Direção de Arte em Propaganda**. 4ª ed. São Paulo: Futura, 2000.

COE, Darrin F. Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation. **Qualitative report**, [s. l.], ano 2017, v. 22, ed. 11, p. 2844-2863, 11 mar. 2017.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

FLOURNOY, Benjamin Luke, "**Tabletop Role-Playing Games, Narrative, and Individual Development**" (2018). *Undergraduate Honors Theses*. 26. Disponível em <https://digitalcommons.gardner-webb.edu/undergrad-honors/26/> Acesso em 21/02/2024

FONSECA, Joaquim da. **Tipografia e Design Gráfico**. Design e produção gráfica de impressos e livros. 1ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2008.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HELLER, Steven, and ANDERSON, Gail. **Graphic Style: From Victorian to Digital**. Harry N. Abrams, 1994.

HOLMES, John Eric. Confessions of a dungeon master. **Psychology Today**, v. 14, n. 6, 1980.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MACKAY, Daniel. **The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art**. [S. l.]: McFarland, 28/02/2001. 215 p.

MCGONIGAL, J. . **Reality is broken**. New York, NY: Penguin, 2011.

SILVA, Rafael Souza. **O Planejamento Visual Gráfico na Comunicação Impressa**. 3ª ed. São Paulo: Summus, 1985.

SHEA, Michael E. **The Return of the Lazy Dungeon Master**. 1. ed. [S. l.]: Independente, 2018. 100 p. Disponível em: <https://anyflip.com/fsfu/nctn>. Acesso em: 20/02/2024.

SHERIN, Aaris. **Design Elements, Using Images to Create Graphic Impact**. 1. ed. Massachusetts: Rockport Publishers, 2013.

VIEIRA, Rosâne Maria da Silva. **Um Estudo Sobre o Design de Livros Para Terceira Idade**. 2011. 249f. Dissertação (mestrado), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Escola de Engenharia, Programa de Pós-Graduação em Design. Porto Alegre, RS. 2011.

O MUNDO DE AFHAR E O IMPÉRIO DO SOL

Afhar é um mundo semelhante à Terra, com um Sol durante o dia e luas durante a noite. A superfície do mundo é cheia de mares imensos, florestas densas, desertos escaldantes e montanhas cobertas de neve, além de inúmeros países e reinos. Em Afhar muitas espécies de criaturas civilizadas coabitam, como humanos, centauros, gnomos, duendes e gigantes. A terra também é povoada por todo tipo de criaturas hostis, espíritos, monstros e raças selvagens como goblins e trolls. Muitos tem domínio e conhecimento sobre a magia, e feitiços e objetos mágicos podem transformar o mundo conforme a vontade daqueles que forem poderosos o bastante para utilizá-los.

Por causa das ameaças naturais do mundo de Afhar, cada povo sempre contou com seus heróis, detentores de grandes poderes e defensores das sociedades em que viviam. Ainda hoje, desenvolver habilidades em luta e feitiçaria é o objetivo de um grande número de heróis e aventureiros, que ganham a vida enfrentando monstros, recuperando tesouros perdidos e desvendando mistérios de milhares de anos. O mundo é um lugar vivo, complexo e repleto de forças, onde cada escolha traz consequências. Grande riqueza e poder estão sempre disponíveis para aqueles que tiverem coragem, habilidade e sorte para buscá-los.

O GRANDE CATACLISMO

Na era passada, o mundo era governado por dragões. Todas as espécies viviam em paz e avançavam rapidamente no domínio da magia, graças aos ensinamentos de seus mestres dracônicos. Por milhares de anos foi assim, e os povos de Afhar prosperaram e atingiram riqueza e poder além do que é possível imaginar.

Não se sabe o que, mas algo aconteceu. De uma hora para a outra, a terra tremeu e rachou, as florestas e os campos se incendiaram, o céu se escureceu com a poeira e a fumaça. Por um ano inteiro a única luz que era possível ver no céu cinzento vinha dos raios nas nuvens de tempestade. O que quer que isso tenha sido, esse foi o Grande Cataclismo, o evento que remodelou o planeta e dizimou as civilizações de Afhar. De uma hora para outra, cada povo tinha sido reduzido a poucos sobreviventes. Aqueles que sobreviveram ao cataclismo perderam praticamente toda sua tecnologia e acesso à mágica. Quando a poeira baixou e a terra terminou de arder, os dragões tinham sido extintos, desaparecendo deixando poucos resquícios.

No início foi difícil. Os humanos precisaram aprender a plantar de novo, pois perderam todas suas sementes e mudas, e mesmo sendo poucos os sobreviventes, a fome foi o maior mal que enfrentaram. Tiveram que aprender a domesticar os animais de rebanho que aos poucos apareciam na natureza, e por séculos os humanos ficaram isolados de outras espécies, subsistindo em pequenos grupos.

Mas aos poucos Afhar se curou, e as espécies reconstruíram suas culturas com fragmentos do que havia sobrado do seu passado. Refizeram grandes campos cultiváveis, construíram cidades e castelos, recuperaram parte do seu domínio sobre a mágica e desenvolveram tecnologia. Muitos reinos e impérios foram erguidos e caíram, e ao longo de três mil anos o mundo lentamente voltou a ser parecido com o que era antes.

O DIVINO-IMPÉRIO DO SOL

Durante esse tempo, onze tribos humanas prosperaram em uma grande planície cortada por rios. As tribos falavam diferentes idiomas e se mantinham sempre em guerra uma com as outras. Foram séculos de disputas por terras e nascentes de rios, milhares de mortes em combate, até que um homem foi escolhido pelo Grande Espírito para trazer paz à humanidade, para governar eternamente em Seu nome.



Halastar Cipriano, Deus-Rei do Império do Sol

Há 634 anos, o Rei Halastar Cipriano foi escolhido pela Divindade e declarou fim à Última Guerra. Ele unificou as 11 tribos humanas sobre o que hoje é o Divino-Império do Sol, a maior e mais próspera nação humana em Afhar. Halastar recebeu a imortalidade para zelar por seu povo, e desde então comanda e protege seu império, com auxílio da sua legião de cavaleiros, clérigos e magos.

Nesse país, tudo é organizado pelo Estado a partir da Religião do Espírito Santo. As leis que os cidadãos obedecem foram oferecidas a Halastar pela Divindade, e os cavaleiros imperiais comandam as principais instituições do Império. O Exército do Sol é essa força de cavaleiros que mantém as fronteiras seguras contra monstros, que captura criminosos e garante a ordem dentro do país.

A Igreja do Espírito Santo é a autoridade em magia e espiritualidade no Império. A magia é considerada presente da Divindade e é regulada pelos conclaves de clérigos e magos servos de Halastar. A Igreja decide quais feitiços podem ser usados e quais são proibidos, que itens podem ser produzidos e vendidos, e quais itens se tornam criminosos apenas por saber que eles existem. Ainda mais importante, a Igreja escolhe quem tem acesso a estudos avançados em magia no Império.

Ao sul, uma cordilheira de montanhas separa o Império do Reino de Arbos, uma imensa floresta povoada por muitos tipos de criaturas. A leste, os países bárbaros de humanos, sátiros e centauros, com suas próprias lendas e dinastias. Ao norte, as florestas frias da região de Midrinord, e os ventos salgados do Mar Cinzento, de onde se avista o céu negro da Noite Eterna. A Oeste, o acesso ao maior mar de Afhar, o Grande Mar Azul, e o caminho para os Reinos Selvagens, onde os clãs do povo-fera impõe suas próprias leis.



Mapa do Divino-Império e suas fronteiras

CULTURA E ÉPOCA

Dentro das paredes do Império, os tempos são de fatura e progresso. Novas tecnologias como máquinas a vapor tem permitido montar grandes fábricas e produzir bens e comida para todos os habitantes. Trilhos de trem se estendem por todo território imperial, e permitem viajar de uma ponta a outra do país em poucos dias. Em contato com mares e com outros povos prósperos, o Império do Sol faz parte de grandes rotas comerciais, caminhos que levam mercadorias desde as grandes cidades do norte até as ilhas e povoados distantes do Mar Azul.

Os clérigos imperiais tratam o povo de doenças e ferimentos com feitiços de cura, banem fantasmas e espectros e abençoam as plantações do Império para que produzam o dobro de comida. Os magos imperiais movem terra para consertar estradas e construir pontes em minutos, e utilizam clarividência para garantir que todos no Império estejam seguros dos inimigos dos humanos.

Bardos gloriosos gravam suas músicas em discos de vinil e encantam multidões em shows no rádio e nos teatros imperiais. Jornais mantém os cidadãos informados das grandes notícias, e até telefones são usados, apenas pelas pessoas mais ricas e importantes da sociedade. Cada vez mais itens mágicos estão sendo produzidos em fábricas e postos a venda, e as novas tecnologias e feitiços são responsáveis pelo conforto e estabilidade da população. A economia funciona bem, e aventureiros, magos e artesãos habilidosos podem receber dinheiro e prestígio, talvez até mesmo fama.

Sempre ao criar uma história de fantasia, precisamos responder uma pergunta sobre o tempo. Precisamos decidir se o mundo que estamos criando é uma sociedade do passado, como num tempo medieval ou na antiguidade clássica, ou se é do futuro, como nas histórias de ficção científica. A história da Lenda, contudo, se passa em uma sociedade do presente. Sim, um presente em outro mundo, que se desenvolveu de uma forma muito diferente do mundo real, mas mantém algumas semelhanças com a nossa sociedade.

Por mais que a tecnologia disponível seja próxima a do início do Século XX, as ideias e o comportamento da sociedade são mais parecidos com os atuais. O Império do Sol é uma teocracia absolutista, uma ditadura comandada por um rei imortal, mas isso não quer dizer que todos acreditem que Halastar é escolhido por um deus, ou mesmo que acreditem que ele é assim tão poderoso. Mesmo que opiniões como essas não possam ser ditas publicamente - sobre o risco de ser preso ou mesmo expulso do Império -, todo tipo de crença e opinião prolifera entre os habitantes.

Estrangeiros viajam pelo Império, nos seus barcos e trens, e as grandes cidades abrigam não apenas os humanos, mas diversos tipos de criaturas civilizadas. Todos obedecem as leis humanas graças ao poder de Halastar e seus cavaleiros, e o Exército do Sol trabalha incessantemente para proteger o povo de ameaças externas e manter a ordem dentro das fronteiras do Império.

Do que há além das fronteiras, aqueles que nunca saíram do Império conhecem apenas rumores sobre as maravilhas e perigos, os habitantes e a magia de outras terras. Há outros povos com corpos e culturas muito diferentes da nossa, e nem todas as espécies se dão bem umas com as outras, especialmente com humanos. O mundo é vasto, com grandes regiões selvagens e inexploradas pelas civilizações de Afhar, onde as criaturas da natureza guardam os segredos e a magia dos povos do passado.

E você, o que vai fazer? Pretende se aliar ao Estado e defender a autoridade do Rei Imortal, se tornar um cavaleiro leal e reconhecido como herói pelo povo? Ou prefere se tornar um rebelde, trabalhar pela destruição da autoridade real de Halastar e libertar o Império da sua tirania? Ou quem sabe você possa criar seu próprio caminho entre o bem e o mal, buscar seus próprios objetivos, progredir nas suas habilidades e conquistar pelas próprias mãos um poder ainda maior que o do Rei.

FUNDAMENTOS DO SISTEMA

Para contar as histórias de glória e aventura que desejamos, vamos precisar de acordos sobre como os personagens podem impactar a narrativa e interagir com o mundo. Também precisamos de uma forma de colocar a habilidade e poder do seu personagem em números para compará-los aos dos outros.

Para resolver essas questões, todo RPG se baseia em um conjunto de regras e abstrações, formando mecânicas que definem o que pode e o que não pode ser feito dentro do jogo, como personagens podem tentar agir e os graus de sucesso ou fracasso das ações dos personagens. Esse capítulo contém as principais informações para entender como o sistema **Lenda** funciona, que tipos de personagem você pode criar e como o jogo progride em níveis. Regras e ideias que aparecem aqui de forma superficial vão ser detalhadas nos capítulos seguintes.

ATRIBUTOS, AÇÕES E PERÍCIAS

ATRIBUTOS

Cada personagem possui suas habilidades divididas em oito Atributos. Os Atributos são, na ordem em que sempre aparecem, **Força, Resistência, Agilidade, Destreza, Inteligência, Mágica, Carisma e Sabedoria**, e cada um representa um conjunto de capacidades físicas e mentais.

Cada atributo é responsável por uma série de ações, de forma que aumentar um atributo qualquer irá melhorar a forma como o personagem é capaz de executá-las. Quanto mais alto for o valor de um atributo, maior será a facilidade ou intensidade com a qual o personagem é capaz de realizar um conjunto de ações. Os personagens aumentam seus Atributos sempre que adquirem um Conjunto de Classe, e certos itens ou treinamentos também podem conceder alterações nesses valores. Abaixo estão listados os atributos e suas respectivas ações.

ATRIBUTOS E AÇÕES

Atributos	Ações
Força	Ataque e Dano (para armas de contato), Bloqueio, Carregar, Agarrar/Empurrar
Resistência	Vida e Recuperação, Resistência contra venenos, doenças e outros efeitos físicos
Agilidade	Velocidade de movimento, Evasão, Reflexo (iniciativa), Atletismo
Destreza	Ataque e Dano (para armas de alcance), Contra-Ataque, Furtividade, Roubar
Inteligência	Conhecimento, Investigação, Intuição
Mágica	Lançar feitiços e utilizar itens mágicos
Carisma	Persuasão, Simpatia, Interrogação, Mentira, Performance Artística, Disfarce, Intimidação
Sabedoria	Percepção (sentidos), Contato com Animais, Resistência contra efeitos psíquicos, Intuição

VALORES E MODIFICADORES DE ATRIBUTO

Valor do Atributo	Modificador
0 - 9	0
10 - 19	+1
20 - 29	+2
30 - 39	+3
40 - 49	+4
50 - 59	+5
60 - 69	+6
70 - 79	+7
80 - 89	+8
90 - 99	+9

Os valores dos Atributos vão de 0 a 99, e são utilizados para determinar o seu **Modificador de Atributo**, um valor a ser sempre somado ou subtraído do resultado de qualquer teste (um rolar de dados) feito a partir de um determinado Atributo. A cada incremento de 10 no Atributo, o Modificador aumenta em 1, de forma que o algarismo da dezena do Atributo é sempre o Modificador.

AÇÕES

Ações são os verbos utilizados para descrever o objetivo imediato do personagem em um momento específico do jogo. Cada ação corresponderá, se necessário, a um teste (um rolar de dados) a partir do atributo específico ao qual é vinculada. Você pode descrever livremente as intenções do seu personagem ao fazer algo, e o Narrador determina se algum teste é necessário e correspondendo a que ação. As ações listadas na tabela acima são consideradas **Ações Gerais**, ou seja, ações que não precisam de treinamento e todos os personagens são capazes de executá-las.

Qualquer teste usando essas ações contabiliza o Modificador de Atributo. Outras ações, mais especializadas e que provavelmente exigem treinamento são consideradas **Perícias** ou **Conhecimentos**, e são agregadas na criação de personagem e sempre que o personagem adquire conjuntos de classe.

PERÍCIAS

Por exigirem treinamento, **Perícias** não contam os Modificadores em testes de ações com as quais o personagem não tenha proficiência. Já personagens treinados somam normalmente seus Modificadores e recebem **Bônus de Habilidade** compatível com sua experiência. Esse bônus também é sempre somado ao resultado dos testes de determinada ação.

Ao adquirir certos Conjuntos de Classe, o jogador pode escolher dentre um grupo de perícias para receber proficiência. Treinamentos, itens, e efeitos temporários de feitiços também alteram esses valores.

Assim como cada ação geral corresponde a um Atributo, perícias também são vinculadas a um Atributo específico, e recebem seu Modificador. Sempre que uma perícia for listada, ela vem com o Atributo correspondente entre parênteses, como "Escalada (Dex), Arremesso (For), etc."

Algumas armas, armaduras e ferramentas também exigem proficiência para que você consiga utilizá-las aplicando seus bônus. Essa informação aparece nos cards de equipamentos como "Requer Perícia". Os tipos de equipamentos e as regras para utilizá-los estão na sessão **Equipamentos e Itens**.

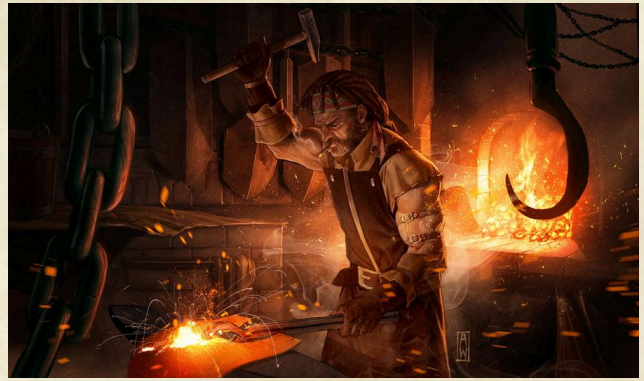
Quanto ao uso de magia, cada tipo de feitiço corresponde a uma perícia diferente, e cada Classe de usuários de magia recebem proficiência em dois tipos no início do jogo, podendo desenvolver novas perícias ao longo de sua progressão de Classe. Os tipos de feitiços e suas características estão na sessão **Tipos de Feitiços**.

Mesmo dentro de uma mesma classe, os jogadores ainda podem escolher diferentes opções de perícias e conhecimentos, o que pode tornar mesmo personagens de classes similares bem diferentes. As regras sobre como treinar para desenvolver perícias e conhecimentos estão na sessão **Treinamento e Aprendizado**. O background do seu personagem também pode adicionar perícias além das que ele recebe pela Classe.

PERÍCIAS DE MANUFATURA

São perícias e conhecimentos usados para produzir itens de determinado tipo. São essas perícias que permitem que um personagem tenha domínio sobre um determinado tipo de Ferramenta usado para manipular alguns materiais.

No jogo da Lenda, equipamentos e armaduras precisam ser reparados com frequência, e esses talentos costumam ser bastante úteis. Um Cavaleiro também pode ser perito em Ferraria e reparar suas armaduras depois do combate, por exemplo.



Artífice ferreiro trabalhando em uma arma.

CONHECIMENTOS

O mundo é um lugar complicado, e ter conhecimento sobre muitos assuntos é uma das maiores vantagens que um aventureiro pode ter. Ter acesso a informações como a história de um lugar ou as crenças de certa religião pode facilitar nas investigações sobre uma seita secreta, entender sobre uma tradição em magia é fundamental para aprender feitiços, e conhecer as fraquezas de um tipo de inimigo pode ser a diferença entre a vida e a morte em um combate difícil. **Conhecimentos** se referem a áreas de saber que um personagem pode ter adquirido por ter ido à alguma escola, ter tido um professor, lido muitos livros ou mesmo apenas por ter experiência.

Assim como Perícias, Conhecimentos oferecem bônus para determinados testes, normalmente para determinar se um personagem lembra algo sobre um assunto relevante, ou para ser capaz de utilizar esse conhecimento em dado momento da narrativa. Todos os testes desse tipo correspondem ao Atributo **Inteligência**, a não ser que alguma habilidade específica diga o contrário.



Bibliotecas, como a Biblioteca dos Altos-Sacerdotes, são grandes fontes de conhecimento no Império.

TRADIÇÕES EM MAGIA

As Tradições em Magia são conhecimentos que permitem a um personagem estudar feitiços e objetos que pertençam a sua Classe. Cada tradição tem suas próprias crenças e práticas no estudo da magia, e estudar certos feitiços e itens mágicos a partir de diferentes tradições pode produzir resultados muito diversos na forma como o personagem os utiliza.

As Tradições em Magia e suas características estão listadas na sessão **Tradições em Magia**.

IDIOMAS

Por conter tantos povos e culturas diversas, Afhar também abriga um grande número de linguagens e idiomas. Não saber a língua de uma criatura é um impedimento na tentativa de se comunicar com ela, e os aventureiros mais experientes sempre tentam adquirir algum saber mínimo sobre os idiomas que encontram em suas jornadas.

Diferentemente de outros conhecimentos que apenas oferecem bônus para determinados testes, Conhecimentos em Idiomas oferecem diferentes capacidades conforme o grau de proficiência do personagem. Cada língua que um personagem aprende progride em 5 etapas:

Grau de Proficiência	Habilidades
1	Você fala e reconhece as principais palavras e símbolos, e pode fazer um teste com +2 de bônus para entender uma frase ou escrito simples
2	Você fala e entende frases simples, e pode fazer um teste com +4 de bônus para entender e acompanhar conversas e entender fragmentos longos de texto
3	Você fala e entende conversas ou textos simples, e pode fazer um teste com +6 de bônus para entender ou expressar assuntos complexos.
4	Você fala e entende a maior parte do idioma e consegue conversar. Você pode apresentar algum sotaque ou pronúncia estranha. Se precisar entender algo muito difícil ou soar nativo no idioma, faça um teste com +8 de bônus.
5	Você se comunica plenamente no idioma e não precisa fazer testes.

O Narrador determina que assunto ou conversa é considerado compreensível ou complexo, e quando o personagem precisa fazer um teste. Quando nenhum personagem do grupo de jogadores compreender o idioma de uma criatura, é impossível se comunicar verbalmente com ela. Quando pelo menos um personagem compreender o idioma, o Narrador determina quanto o personagem consegue se comunicar e entender.

A Perícia **Linguística** adiciona ainda mais bônus em testes para traduzir ou se comunicar em outros idiomas, e itens e feitiços também podem facilitar bastante a tentativa de interagir com diferentes tipos de criaturas.

REAÇÕES

Reações são decisões muito rápidas tomadas pelos personagens quando são atacados ou sofrem algum efeito. Sempre que um personagem for ameaçado a receber dano, ele pode escolher de que forma vai reagir para se proteger. Cada tipo de reação interage com a ameaça de uma forma diferente.

Evasão procura se afastar da ameaça, utilizando o Atributo Agilidade para desviar e se mover.

Bloqueio procura parar a ameaça com alguma arma, escudo ou objeto, utilizando o Atributo Força para impedir que um golpe acerte seu personagem.

Contra-Ataque é a tentativa de acertar o inimigo antes que ele te acerte. Personagens contra-atacando usam o Atributo Destreza para tentar golpear o inimigo, mas correm mais risco de serem atingidos.

Dependendo da situação, um personagem próximo a outro pode ganhar uma reação para tentar impedi-lo de fazer algo. Por exemplo, um cavaleiro pode tentar impedir um mago de conjurar um feitiço segurando as mãos dele ou impedindo que ele utilize algum item. Alguns feitiços e habilidades tem Custo de Tempo de **Reação**, o que permite um personagem utilizá-los nesse instante também.

Alguns problemas que você pode enfrentar em batalha, como estar caído, amarrado ou cego podem limitar a forma como você reage. Regras para utilizar reações em combate estão na sessão **Ações e Reações em Combate**.



Inimigos não vão deixar você atacá-los sem se defender.

SALVAMENTO

Em alguns momentos a sua reação particular a alguma ameaça pode não importar, e a defesa do seu personagem depende de como o efeito aplicado funciona. Alguns feitiços, itens e outras habilidades definem qual o teste que um personagem afetado precisa fazer para se livrar ou atenuar seu efeito. Um feitiço de Invasão Mental, por exemplo, não é afetado se você colocar um escudo na frente do rosto, mas o seu grau de Inteligência pode impedir que o feiticeiro leia seus pensamentos.

Testes para resistir ou anular um efeito desse tipo são chamados **Salvamento**, e sempre contabilizam os Modificadores de Atributos do personagem. Esses efeitos podem exigir salvamentos a partir de qualquer Atributo, e cada Classe oferece um bônus especial para alguns tipos de salvamentos.

Ao fazer um teste de salvamento, um personagem compara o seu resultado com o resultado do teste que causou o efeito - um salvamento de Inteligência contra um teste de Arcanismo, por exemplo. Normalmente efeitos contínuos que afetam um personagem permitem um salvamento por turno de combate.

EFEITOS SEM SALVAMENTO

Alguns feitiços e habilidades simplesmente não permitem que um personagem escape quando são utilizados. Efeitos sem salvamento normalmente tem um Custo de Tempo elevado, levando vários turnos de combate para serem ativados. Uma vez que uma habilidade desse tipo é ativada ela simplesmente acontece, e personagens afetados não tem como evitar seus efeitos.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Além de ações, perícias e conhecimentos, personagens de Classes Marciais ainda possuem **Movimentos Especiais** para usar em combate. Esse tipo de habilidade muda a forma como um personagem pode atacar ou se mover durante um combate, fazendo com que ele acerte vários inimigos de uma vez ou contornando barreiras, permitindo que se esconda sem necessidade de um teste de Furtividade ou que se mova de maneiras normalmente impossíveis.

Contudo, Movimentos Especiais são desgastantes para o personagem, consumindo uma quantidade limitada de **Pontos de Vitalidade (Pv)**. Sempre que um personagem usa um Movimento Especial, ele gasta um Pv do seu reservatório. Ele recupera alguns Pv quando descansa, se recupera ou come.

Cada personagem de Classe Marcial tem uma quantidade de Pv para gastar em um combate, e a quantidade de Pv de um personagem depende das escolhas de Classe do jogador. Os Movimentos também são recebidos a partir de escolhas de Classe, ou então através de treinamento com professores. Personagens também podem investir em treinamento para aprimorar os Movimentos que já tem.



Guerreiros frequentemente utilizam Movimentos Especiais para superar seus rivais em combate.

Alguns itens e feitiços oferecem alterações no funcionamento dessas habilidades, e algumas armas especiais oferecem movimentos únicos para seus usuários. As regras para uso de Movimentos Especiais estão na sessão **Movimentos Especiais em Combate**.

USO DOS DADOS

Nem sempre as ações de um personagem são realizadas automaticamente, muitas vezes o resultado de uma ação pode depender da sua competência, habilidade e sorte naquele momento. Ações que não tem 100% de chance de darem certo - ou errado - requerem alguma mecânica para determinar se houve um sucesso ou um fracasso na sua tentativa.

A maior parte dos RPGs utiliza dados como fator de aleatoriedade, como uma forma de introduzir no jogo um fator imprevisível para essas ações ou acontecimentos que seriam baseadas em chance. Em LENDA, o sistema tem como base o uso de dois dados de 10 lados (2d10) em que se soma o resultado de cada dado. O uso de 2d10 gera uma curva estatística, em que os resultados intermediários são muito mais comuns do que os resultados extremos.

TESTES DE HABILIDADE

Durante o jogo, sempre que um jogador comunicar uma ação que não tenha 100% de chance de sucesso, o narrador pedirá um teste, ou seja, um rolar de dados. Por exemplo, atravessar uma rua ou fritar um ovo não exige um teste nos dados, pois é natural que qualquer um seja capaz de executar essas ações sem muito esforço ou problema; já atravessar uma ponte de corda em um desfiladeiro ou cozinhar uma obra de arte culinária para impressionar um nobre são atividades bem mais difíceis, e provavelmente não vão ser bem sucedidas em todas as vezes que um personagem fizer uma tentativa.

Esse teste pode dizer respeito a qualquer ação ou perícia que o personagem esteja utilizando, e contabiliza os Bônus e Modificadores que o personagem tiver. O jogador rola 2d10 e soma o resultado a esses valores, comparando seu total com um valor de dificuldade determinado pelo Narrador. Com um resultado maior que a dificuldade, o personagem pode ter um Sucesso, Grande Sucesso ou Sucesso Crítico, enquanto resultados inferiores podem resultar em uma Falha, Grande Falha ou Falha Crítica.

Esse número determinado pelo Narrador é a Classe de Dificuldade (CD). Em um teste para evitar ficar preso em uma substância adesiva ou para superar um muro com arame farpado por cima, a CD é determinada pelas condições dos obstáculos - quão forte é o adesivo de uma cola, ou quão alto é o muro, por exemplo. Já em um teste contra outro personagem, como para golpeá-lo com uma clava ou tentar lançá-lo com uma corda, a CD é determinada pelo resultado do teste de reação feito pelo personagem atacado - para o ataque acertá-lo, por exemplo, quem estiver atacando rola um teste de ataque enquanto o outro rola um teste de reação, e os resultados são comparados.

O teste contra valor da CD determina se a ação teve sucesso ou não, e essa comparação sempre considera os Modificadores e Bônus do personagem. Ainda assim, em situações em que um personagem tenha uma sorte incrível ou um azar excepcional, esses resultados impactam a forma como a ação se desenvolve, através dos Graus de Sucesso.

GRAUS DE SUCESSO

Utilizar 2d10 para determinar os resultados de ações nos permite dividir os resultados possíveis em categorias entre aqueles que são muito raros ou muito comuns. Valores intermediários, entre 9 e 13, tem 44% de chance de aparecer em qualquer rolagem, enquanto valores extremos como um 2 ou um 20 naturais aparecem em apenas 2% dos testes.

A tabela a seguir seguinte divide o resultado natural do dado - o resultado contando apenas os dados, sem nenhum bônus ou modificador - em graus de sucesso e fracasso.

Intervalo	Grau de Sucesso
18-20	Sucesso Crítico
15-17	Grande Sucesso
8-14	Intermediário
5-7	Grande Falha
2-4	Falha Crítica

RESULTADOS INTERMEDIÁRIOS

Na maior parte das vezes, uma ação não sai muito além do esperado. Resultados entre 8 e 14 naturais não impactam o resultado do teste contra a CD. Se o total do teste for maior que a CD, a ação tem sucesso e transcorre normalmente. Da mesma forma, um resultado total inferior à CD representa uma falha, e o personagem recebe as penalidades normais pela falha.

Diferentes tipos de testes podem trazer consequências diferentes para os mesmos resultados, a depender do que o personagem está tentando executar e como o sucesso ou fracasso pode impactar a narrativa. Ao errar um golpe num combate, normalmente a única penalidade enfrentada pelo personagem é não acertar o golpe, mas uma falha em um preparo de poção alquímica pode acarretar no gasto de parte dos ingredientes, por exemplo. Um falha para escalar um muro pode determinar apenas que o personagem não atravessa para o outro lado, enquanto uma falha para se segurar na beira de um desfiladeiro pode significar uma queda para morte. Da mesma forma, o sucesso em um ataque delimita que o personagem inimigo recebe dano, mas sucesso em usar esse ataque para empurrá-lo da borda de uma ponte ou prendê-lo em um feitiço de ilusão podem ser muito mais efetivos.

Muitas ações podem exigir mais de um teste, e cada sucesso ou falha do personagem contribui para que ele avance ou retroceda em relação ao seu objetivo. Nesses casos, resultados intermediários significam que o personagem se move em um "ponto" em direção ao sucesso ou falha geral, dependendo de cada teste. Outros graus de sucesso ou fracasso aceleram a forma como o personagem conclui sua ação com êxito, ou acaba de uma vez com suas chances de vitória.

Ainda, algumas vezes um resultado intermediário pode não satisfazer ao jogador, que pode decidir se expôr para conquistar uma consequência narrativa melhor. Nesses casos o Narrador pode oferecer algum benefício narrativo em troca de adicionar uma complicação à situação atual do jogo.

GRANDE SUCESSO

Com resultado entre 15 e 17 naturais o teste é considerado um Grande Sucesso, e o êxito do personagem é coroado por prêmios narrativos e Incrementos de Dano.

Ao obter um grande sucesso, o personagem executa a ação e se sai melhor do que o esperado. Ao tentar golpear um inimigo, o ataque acerta em cheio e talvez em uma parte sensível ou desprotegida do seu corpo. Ataques e alguns feitiços, ao obter grandes sucessos, recebem um Incremento de Dano, enquanto outros tipos de ações são recompensadas com pequenos benefícios dentro da narrativa. Tentar escalar um paredão rochoso pode se tornar mais fácil ao descobrir uma série de pedras firmes para servir de suporte, enquanto preparar um pergaminho de feitiço pode ser feito de forma mais eficiente, gastando menos papel e tinta.

Nos casos em que, apesar do bom resultado no dado, o resultado total ainda for inferior à CD, o personagem não obtém êxito na ação, mas terá maior facilidade nos testes seguintes quando isso for possível. Por exemplo, um 15 natural pode não ter sido o suficiente para acertar o guerreiro inimigo em cheio, mas jogou uma nuvem de poeira nos seus olhos, e os ataques seguintes enfrentarão uma CD mais baixa. Já um grande sucesso que ainda resulta na falha na fabricação de uma poção mágica pode determinar que uma parte menor dos ingredientes foi consumida, ou que é possível tentar salvar a poção através de outra tentativa.

GRANDE FALHA

Com resultado entre 5 e 7 naturais, algo sério deu errado e o resultado foi pior do que o esperado, mesmo diante de uma falha normal. Nesses casos, o personagem pode esperar alguma penalidade, normalmente em forma de uma complicação narrativa ou do gasto excessivo de recursos.

Ao invadir um escritório imperial tentando não ser visto por ninguém, uma grande falha pode acarretar que o personagem seja visto e parado imediatamente, enquanto errar severamente um disparo com um arco pode fazer com que algumas flechas caíam no chão e se percam em meio ao combate. Normalmente personagens não recebem dano extra por uma grande falha, a não ser que um ataque ou feitiço inimigo delimite um incremento de dano por isso.

Já uma grande falha que ainda assim supere a CD por conta dos bônus do personagem resulta em um sucesso, mas também adiciona gastos ou complicações à situação. Um teste de conhecimento simples com resultado tão baixo pode significar que você se recorda bem do assunto em questão, mas está enganado sem saber sobre um pedaço específico da informação. Manufaturar um item simples, no mesmo cenário, pode resultar em um item utilizável, mas de menor qualidade, ou talvez consuma uma quantidade maior de recursos ou exija um maior tempo de preparo.

SUCESSO CRÍTICO

O resultado mais desejado e que todos comemoram, valores naturais entre 18 e 20 representam um êxito excepcional, recompensado com benefícios ainda maiores. Um sucesso crítico soma dois Incrementos de Dano a um ataque ou feitiço, e traz grandes recompensas narrativas.

Por exemplo, um sucesso crítico num teste de persuasão pode fazer com que um personagem passe a confiar em você. Um teste de manufatura resulta em um item com qualidade excepcional e efeitos aumentados, e um ataque tão bem executado não apenas fere seriamente um inimigo, mas também traz vantagens para os próximos ataques.

São nesses momentos que os personagens superam as chances e realizam feitos praticamente impossíveis. Um golpe de machado pode romper a corrente de um navio, e um bárbaro consegue quebrar uma parede de pedra apenas com as mãos. Um estudioso encontra uma informação secreta sobre seu estudo em magia, e o bardo arranca lágrimas de alegria dos nobres com sua performance artística.

Ainda, o resultado mais raro, um 20 natural é considerado um **Sucesso Super Crítico**, ocorrendo em 1% dos testes. Nesse caso, além de receber todas as recompensas listadas, o personagem recebe um bônus permanente de +1 na ação que estava utilizando.

INCREMENTOS

Incrementos são melhorias em ataques e feitiços que um personagem conquista ao ter sucessos expressivos nos dados, ou por meio de alguma habilidade. Normalmente, ataques recebem incrementos de dano da arma utilizada e feitiços aumentam seu dano, tempo de duração ou CD.

FALHA CRÍTICA

O pior resultado possível, falhas críticas acabam totalmente com os planos de um personagem, e muitas vezes podem até mesmo ferir ou atrapalhar o personagem e seus aliados. São nesses momentos que algo dá seriamente errado, alguém comete um erro absurdo ou algo importante quebra.

Um ataque com resultado tão baixo não apenas erra o alvo, mas traz consequências negativas para o personagem. Ao atirar com um arco, a corda arrebenta, deixando sua arma inutilizável até ser reparada. Em um ataque com uma lança, o cabo escorrega da sua mão e você acerta a perna de um aliado, causando dois incrementos de dano contra ele. Com o uso de feitiços o risco é ainda maior - todos conhecem a história do mago que explodiu seu grupo com uma bola de fogo.



Grupo de aventureiros é jogado para fora de uma taverna depois da falha crítica do bardo.

Em testes que não envolvam dano, as complicações narrativas são sérias e mesmo situações simples podem se tornar questões de vida e morte depois de algumas falhas críticas. A tentativa de atravessar uma ponte de corda se torna desespero quando a ponte arrebenta e os personagens ficam pendurados por alguns fios, ou uma fórmula alquímica reage de forma inesperada, transformando o personagem em uma criatura parte humano e parte lagarto - ainda consumindo a maioria dos ingredientes utilizados.

A seriedade das complicações dependem dos bônus e proficiências que o personagem possui. Uma falha crítica em uma ação em que o personagem seja experiente e treinado normalmente acarretará em menos problemas do que uma em uma ação em que ele é completamente despreparado.

COMPLICAÇÕES

Como foi dito, em muitos momentos resultados baixos podem acarretar em complicações na narrativa. Essas complicações são novos obstáculos e desafios na situação atual do jogo, e muitas vezes representam novas oportunidades dos personagens se darem bem. Um outro inimigo que chega pode representar um combate difícil, mas traz consigo mais recompensas pela vitória. Ser pego em uma missão de infiltração pode ser a chance de render um inimigo e conseguir mais informações. Mais do que algo para dificultar o jogo, as complicações são um incentivo à criatividade, obrigando os jogadores a pensar rápido e mudar seus planos de forma ágil.



Há quem diga que ser atacado por um enxame de formigas gigantes é uma grande complicação.

COMPARANDO RESULTADOS

Em muitas situações, sempre que dois personagens estiverem em disputa, ambos rolarão seus testes e terão seus resultados. Se dois personagens obtiverem um grau de sucesso semelhante, ambos se anulam - dois sucessos críticos simultâneos resultam em um sucesso e uma falha regular, por exemplo. Da mesma forma, duas falhas críticas se anulam, e não provocam efeitos negativos para ambos os personagens.

Se por outro lado, um personagem tiver rolando muito bem e o outro não, os resultados se somam, acarretando as consequências de ambos os testes - um sucesso crítico num ataque contra um inimigo que tenha uma grande falha na reação causa dano extra e o inimigo ainda tem que lidar com a complicação narrativa causada pela sua falha.

CLASSES E ÁRVORE DE HABILIDADES

Grandes heróis não surgem do dia para a noite, e nem o maior dos campeões é um especialista em todas as técnicas de combate e artes mágicas. A estrada para a glória passa por inúmeras etapas, e a jornada se divide em inúmeros caminhos possíveis.

No jogo Lenda, os jogadores escolhem que tipos de habilidades gostariam que seus personagens tivessem, representadas pelas Classes. Enquanto o jogo progride, os personagens ganham novos talentos e poderes, conforme os jogadores escolhem sua construção na Árvore de Habilidades - um mapa que diferencia e conecta as habilidades de Classe de acordo com sua especialização.

CLASSES

Classes são grandes conjuntos de habilidades desenvolvidas através de atividades semelhantes. Por exemplo, a Classe Druida lida com a magia da natureza, e com o relacionamento do personagem com plantas, animais e elementais. Mas mesmo dentro dessa Classe as aptidões e interesses podem variar muito de um druida para outro. Dessa forma, a escolha de Classe dá um tom e um direcionamento geral para as competências do personagem, enquanto as escolhas seguintes na sua construção vão dando a ele um contorno mais bem delimitado.

Como uma forma de compreender amplamente as qualidades das classes, podemos dividi-las em 3 grupos:

Classes Marciais são aquelas que tem suas principais habilidades voltadas para o combate, para o uso de armas e ao aprimoramento das condições físicas. Cavaleiro, Bárbaro e Gladiador são as três Classes de combatentes corpo-a-corpo, e são focadas no uso de armas de contato como lanças e espadas, técnicas de luta e defesa, e no desenvolvimento de força e velocidade sobre-humanas. Já Arqueiro, Caçador e Ladrão são Classes voltadas para o uso da inteligência e de ataques à distância, com armas como arcos e dardos, preparo de armadilhas, e tem suas estratégias privilegiando a furtividade e ataques surpresa.

Classes de Feitiçaria, também conhecidas como Spellcasters ou apenas Casters, são aquelas que baseiam suas habilidades no domínio da magia. Clérigos tem suas práticas voltadas para a devoção a deuses, e baseiam seu estudo em magia nos preceitos das religiões que seguem. Magos são feiticeiros intelectuais, que encaram a magia como uma ciência e se aprofundam nela de forma lógica e metódica. Bruxos são estudiosos das magias ocultas e sombrias, lidam com entidades desconhecidas e não se preocupam com a moralidade de sua feitiçaria. Druidas, como foi dito, extraem sua mágica da própria natureza, e buscam se manter em equilíbrio com ela, utilizando-a como aliada. Por último, Xamãs são guias e andarilhos espirituais, utilizando sua magia para transitar entre as diferentes camadas da realidade.

Classes de Suporte, por sua vez, são aquelas que têm habilidades que privilegiam ações de grupo em detrimento às ações individuais do personagem. Essas Classes potencializam as habilidades de outros personagens, oferecem novos recursos, e tem um perfil estratégico e utilitarista nas suas aptidões. Artífice, por exemplo, é uma Classe especializada na produção e manutenção de equipamentos, podendo abastecer o grupo com melhores armas, armaduras, poções e itens mágicos. Diplomatas são voltados para o estabelecimento de relações privilegiadas nos âmbitos político e comercial, usando de astúcia e conhecimento para se sair bem em situações sociais. Já os Bardos tem habilidades artísticas, sendo capazes de inspirar o grupo em qualquer tipo de situação, usar sua música para criar efeitos mágicos e confiam na sua personalidade e carisma para lidar com situações sociais.

Por último, Monge é uma Classe com um misto de habilidades de combate, magia e talentos peculiares - é uma das Classes mais versáteis e flexíveis, mas exige do jogador maior envolvimento e pensamento sobre as decisões na construção do personagem.

Mais detalhes sobre cada Classe individualmente podem ser encontrados no **Guia de Classes**.



Algumas Classes em destaque: Cavaleiro, Arqueiro, Feiticeiro e Assassino.

ÁRVORE DE HABILIDADES

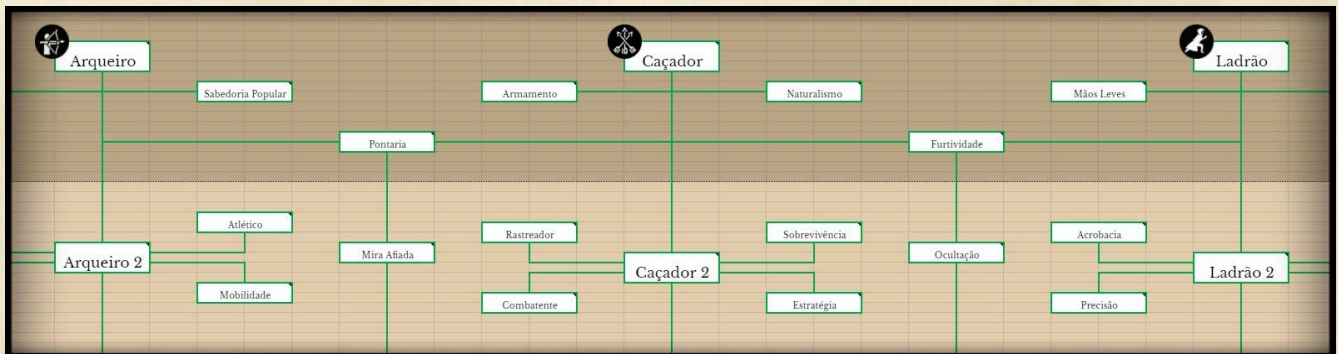
O RPG da Lenda foi pensado para oferecer aos jogadores a criação de um personagem único, altamente customizável, e que possua qualquer combinação de poderes e habilidades comumente presentes em histórias de alta fantasia. Para isso, a progressão do personagem ocorre através de um modelo de Skill Tree, onde o jogador escolhe grupos de melhorias, os chamados Conjuntos de Classe. O modelo possui diversas bifurcações e junções, separando ou aproximando habilidades a partir das temáticas narrativas predominantes em cada Classe. Os jogadores podem escolher livremente seu caminho, optando por progredir em uma única Classe, ou selecionando aspectos de duas ou mais, fazendo um personagem Multiclasse.

A Árvore de Habilidades consiste em uma tabela de Excel que será compartilhado com você. Os Conjuntos de Classe são representados por retângulos com seus respectivos nomes. Ao passar o mouse ou clicar sobre um Conjunto, uma pequena aba será aberta, contendo as informações sobre os aprimoramentos oferecidos por esse Conjunto. O jogador compra novos Conjuntos de Classe investindo a experiência ganha ao final das sessões do jogo, conforme será apresentado na próxima página.

Os aprimoramentos presentes nos Conjuntos normalmente são: Aumento de atributos, novas perícias e conhecimentos, mais bônus para determinados testes, novas ou melhores habilidades específicas, novos feitiços ou equipamentos, etc. Ao adquirir um desses Conjuntos, o jogador integra seu conteúdo à ficha do personagem, e passa a utilizá-los durante as partidas.

Cada Conjunto é correspondente a um determinado Nível do jogo, e os conjuntos são dispostos em "camadas" de forma que os níveis menores aparecem acima dos maiores, iniciando no Nível 3, de onde iniciam os personagens de jogador. O Nível ao qual um Conjunto corresponde pode ser checado no canto esquerdo da tabela. O jogador pode adquirir qualquer quantidade de Conjuntos do Nível do seu personagem ou inferior, mas só terá acesso aos de Nível superior quando seu personagem subir de Nível.

O caminho na Árvore começa nos Conjuntos Iniciais de Classe, os retângulos maiores e mais acima na tabela, identificados pelos ícones das Classes. A partir daí, os Conjuntos são conectados por linhas coloridas, que indicam quais caminhos é possível seguir a partir dali. Para adquirir um Conjunto, sempre é necessário que você já tenha adquirido pelo menos um outro que faça ligação com este.



Exemplo retirado do Caminho da Destreza, parte inicial da árvore das classes Arqueiro, Caçador e Ladrão.

OS 5 CAMINHOS

As Classes são divididas em 5 caminhos, ou seja, 5 ramos separados da Árvore, onde se entrelaçam os caminhos de 3 Classes por vez. Os caminhos são divididos de acordo com as afinidades temáticas entre as Classes. São eles:

O Caminho do Guerreiro para Cavaleiro, Gladiador e Bárbaro, portadores de grandes capacidades físicas, destemidos heróis que tomam a frente no campo de batalha.

O Caminho da Destreza para Arqueiro, Caçador e Ladrão, combatentes astutos que atacam das sombras, perseguem seu alvo e não perdem nenhuma oportunidade.

O Caminho da Magia para Clérigo, Mago e Bruxo, feiticeiros amparados pelo poder da magia bruta, estudiosos dos segredos arcanos de Afhar.

O Caminho da Mente para Bardo, Diplomata e Artífice, cujos trunfos são sua inteligência, conhecimento e carisma, exercem melhor seus talentos fora do campo de batalha.

O Caminho do Espírito para Xamã, Druida e Monge, que derivam seu poder da sua prática espiritual e comunhão com a natureza, para além dos ideais mundanos.

ESCOLHAS INTERNAS À CLASSE

Alguns Conjuntos de Classe ainda propõe mais escolhas e personalizações do personagem. Normalmente isso é representado como "Escolha uma opção da lista X", onde são apresentados conjuntos de Movimentos Especiais, tradições específicas de Classe - como no exemplo abaixo, as tradições religiosas às quais um clérigo pode optar -, ou os chamados Talentos de Classe, habilidades específicas que diferenciam personagens de uma mesma Classe.

Nesse caso, as listas referidas sempre estão no canto direito da tabela do caminho em questão.

Tradições Religiosas de Clérigo				
Espírito Santo	Saturno	Garuda	Coração da Magia	Nekros
3° Nível	3° Nível	3° Nível	3° Nível	3° Nível
4° Nível	4° Nível	4° Nível	4° Nível	4° Nível
5° Nível	5° Nível	5° Nível	5° Nível	5° Nível
6° Nível	6° Nível	6° Nível	6° Nível	6° Nível
7° Nível	7° Nível	7° Nível	7° Nível	7° Nível
8° Nível	8° Nível	8° Nível	8° Nível	8° Nível

NÍVEIS E RARIDADES

NÍVEIS E EXPERIÊNCIA

O nível é o principal divisor entre as categorias de poder dos personagens, se aplicando a praticamente todos os elementos do jogo - personagens de jogador, NPCs, feitiços, habilidades, armas e equipamentos, todos têm um nível correspondente que indica de forma ampla seu grau de capacidades físicas, mentais e mágicas.

Os níveis variam de 1 a 10, e são representados por algarismos romanos no canto inferior esquerdo das cartas. Personagens de jogador começam no nível 3, que corresponde a seres humanos adultos com treinamento básico em alguma das Classes. Conforme o jogo avança, o jogador acumula experiência a cada sessão do jogo e troca essa experiência por novos Conjuntos de Classe na Árvore de Habilidades, assim como progride seu nível assim que atingir uma determinada marca. Os personagens de jogador podem progredir até o nível 9, sendo que esse é o nível mais alto para personagens mortais, e o nível 10 já corresponde ao nível dos Deuses.

GANHANDO EXPERIÊNCIA

Ao final de cada sessão o Narrador atribui uma certa quantidade de experiência ao grupo de jogadores como um todo. Todas as ações que os personagens realizam no jogo valem experiência, desde combater monstros ou NPCs, estabelecer relações diplomáticas, participar de momentos de roleplay, resolver enigmas, coletar itens e objetos, produzir itens ou explorar novas áreas. A experiência ganha por uma ação corresponde ao grau de relevância dessa ação na história, conforme a tabela:

Experiência - Atividades

- 1 Vencer um combate fácil, criar ou coletar itens comuns, coletar informações sobre um enigma, decifrar um quebra-cabeça pontual, participar de um roleplay casual.
- 2 Vencer um combate intermediário, criar ou coletar itens incomuns, desvendar um enigma pontual, participar de um roleplay decisivo para a sessão ou para o desenvolvimento de um personagem.
- 3 Vencer um combate difícil, criar ou coletar itens raros, desvendar um enigma de múltiplas sessões, participar de um roleplay decisivo para a história como um todo.
- 5 Vencer um chefe da campanha, criar ou coletar itens lendários, desvendar enigmas centrais no plot da história, encerrar um arco da história de um personagem.

Ao final da sessão, o Narrador distribui os pontos conquistados naquela sessão, e os jogadores podem comprar os Conjuntos de Classe ou subir de Nível. É normal que algumas sessões deem mais ou menos experiência do que outras, que em alguns momentos a história seja mais lenta e envolva mais o desenvolvimento dos personagens, e em outros seja a hora das grandes decisões, das batalhas derradeiras e dos grandes saltos no ganho de experiência.

Também é normal, apesar da experiência ser baseada nas ações do grupo, que em algumas sessões um ou outro jogador receba um pouco de experiência a mais, por ter sido envolvido em situações chave, ter tido um desenvolvimento especialmente relevante do seu personagem, ou por ter tomado a liderança e ter sido o único responsável por um sucesso ou vitória importante.

Tenha em mente que o foco do jogo é sempre a interpretação e o desenvolvimento de uma narrativa, e que eventuais disparidades em experiência ou grau de poder entre os personagens dos jogadores podem ser uma parte interessante da história. Ainda assim, de forma geral, o jogo sempre irá proceder de forma que todos os personagens de jogador tenham um desenvolvimento semelhante em relação ao seu nível, experiência e grau de relevância das suas habilidades.



Ao subir de nível, personagens ganham acesso a armas, equipamentos, feitiços e habilidades mais fortes.

GASTANDO EXPERIÊNCIA

Quando os jogadores acumulam uma certa quantidade de experiência, é possível "comprar" Conjuntos de Classe na Árvore de Habilidades. O custo de cada Conjunto de Classe é igual ao quadrado do Nível do Conjunto - por exemplo, um Conjunto de Nível 3 custa 9 pontos de experiência, um de Nível 4 custa 16, e assim por diante.

Você pode comprar qualquer quantidade de Conjuntos de um mesmo Nível, respeitando as regras da Árvore de Habilidades anteriormente apresentadas.

SUBINDO DE NÍVEL

Para que os personagens subam de Nível, existe uma exigência diferente: Já ter adquirido pelo menos 5 Conjuntos de Classe do Nível no qual o personagem se encontra.

Por exemplo, como descrito na sessão **Escolhendo a Classe do Personagem, p.xx**, os personagens começam o jogo com 4 Conjuntos de Classe de Nível 3, e precisam adquirir mais um Conjunto desse Nível para poderem progredir para um de nível 4. O personagem de Nível 4 então precisa adquirir 5 Conjuntos de Nível 4 para poder progredir para um de Nível 5 e assim por diante.

Considera-se que o personagem subiu de Nível ao comprar o seu primeiro Conjunto do Nível superior, e nessa ocasião, algumas coisas especiais acontecem:

Ao atingir a experiência necessária para comprar um Conjunto de Nível superior, o personagem pode comprar 2 Conjuntos pelo preço de 1. Portanto, ao subir de Nível, o personagem inicia no próximo Nível com 2 Conjuntos correspondentes a este.

Sempre que um personagem sobe de Nível, o jogador pode escolher um feitiço ou equipamento para subir de Nível consigo. Por exemplo, um mago pode escolher aprimorar seu feitiço favorito, ou um gladiador pode querer que seu machado de guerra fique ainda mais afiado.

Além disso, quando um personagem sobe de Nível algumas de suas estatísticas aumentam automaticamente, pois são dependentes de um modificador relacionado ao Nível. De forma mais notável, a Vida do personagem aumenta bastante e o dano causado por seus ataques aumenta um pouco. Detalhes sobre como esses valores são calculados são expostos na sessão **Definindo Atributos e Estatísticas, p.xx**.

Por último, o personagem pode trocar os valores excedentes dos seus atributos por alguns prêmios. Como exposto na sessão **Valores e Modificadores de Atributos, p.xx**, o valor dos Modificadores de Atributos aumenta em 1 para cada 10 pontos investidos em um determinado Atributo. Por exemplo, um Atributo com valor 30 resulta em um Modificador igual a 0, um Atributo de 40 resulta em um Modificador igual a 1 e assim por diante. Mas nem sempre um aumento de Atributo resulta em um aumento de Modificador - por exemplo, aumentar um Atributo de 40 para 49 ainda resulta num Modificador de 1. Quando um personagem sobe de nível, o jogador soma os algarismos da unidade de seus Atributos - ou seja, esses incrementos que não atingiram o mínimo para aumentar o Modificador. O resultado da soma dos excedentes de todos os Atributos pode ser usado para comprar prêmios como novos feitiços e equipamentos. O Narrador irá oferecer uma lista com as opções de compra.

Ademais, os aprimoramentos do personagem ocorrem como sempre, agregando a sua ficha os benefícios adquiridos nos Conjuntos de Classe Escolhidos.

PRO TIP

Progredir de Nível e ganhar novas habilidades é melhor ainda quando faz sentido dentro da história. Procure planejar com antecedência que Conjuntos de Classe você pretende pegar, e construa junto com o grupo uma narrativa que justifique a evolução do seu personagem.

REGRA VARIANTE: MILESTONES

Existe ainda uma maneira diferente de fazer a progressão de níveis, baseada em momentos chave na história. Um grupo de jogadores que não queira lidar com pontos de experiência pode concordar em seguir o modelo Milestones, em que os personagens sobem de Nível em certos momentos da narrativa, combinados previamente.

Por um lado, esse modelo tira um pouco da diversão e entusiasmo de ver seu personagem ganhando experiência e progredindo aos poucos. Por outro, Milestones dão muito mais liberdade para criar progressões que façam sentido na história, assim como facilita muito as coisas para o Narrador - que não precisa calcular experiência a cada encontro, ou se preocupar em prever com que Nível os personagens chegarão a determinada parte da campanha.

RARIDADES

Uma prática comum em RPG's virtuais é classificar itens e inimigos em graus de raridade, entre aqueles que são muito comuns, aos quais a maior parte do jogadores encontra, e aqueles excepcionais, que apenas uma parte limitada dos participantes tem acesso. Isso oferece aos jogadores um gostinho especial ao conquistar um item de raridade elevada, derrotar um inimigo diferenciado e criar um personagem ainda mais único.

Buscando trazer essa experiência para o RPG de Mesa, na Lenda, itens, feitiços e personagens também são divididos em graus de raridade. Em ordem crescente: **Comum, Incomum, Raro e Lendário**. Quão maior a raridade de um desses elementos, menor a chance de encontrá-los no jogo, mas seus poderes são maiores ou mais especializados em comparação com outros elementos do mesmo nível.

No começo do jogo, seu personagem, assim como a maioria dos seus feitiços e equipamentos, são comuns. Alguns feitiços e equipamentos incomuns serão pequenos tesouros para seu personagem, motivos de orgulho e cuidado. Conforme o jogo progride, você encontrará novos tesouros incomuns e raros, que se tornarão parte da reputação precedente ao seu personagem. Feitiços e habilidades incomuns e raras irão compôr seu arsenal único de feitiçaria, e ao derrotar um inimigo raro você saberá que superou um grande desafio. Nos níveis mais altos, o poder incomparável do seu personagem será traduzido por suas armas e feitiços lendários, dignos apenas dos maiores heróis - ou vilões - de Afhar!

Abaixo estão exemplos das texturas metálicas dos marcadores de Nível, que indicam os graus de raridade nos cards de personagem, feitiços e equipamentos.



Comum



Incomum



Raro



Lendário

COMUM

O grau de raridade mais baixo, a maior parte dos elementos do jogo são comuns. Personagens de jogador começam o jogo sendo comuns, pois na realidade do jogo são de fato pessoas ordinárias, vivendo seu cotidiano e desfrutando das coisas simples da vida. É aqui que a sua série de aventuras começa!

NPCs comuns são, da mesma forma, a grande maior parte dos habitantes de Afhar. Sejam eles humanos, centauros, gnomos, ou qualquer outra espécie de criatura, membros da população em geral de qualquer área não se destacam muito de seus pares. São personagens criados como base para o jogo, presentes em todas as campanhas.

Itens comuns são aqueles produzidos em massa, normalmente por meios industriais ou por técnicas artesanais amplamente difundidas. Armas e armaduras comuns são feitas por qualquer ferreiro, e poções comuns tem suas receitas extensivamente divulgadas.

Feitiços comuns, igualmente, são aqueles a que a maior parte dos usuários de magia pode ter acesso. Esses são os feitiços presentes nos livros mais conhecidos e vendidos, aqueles estudados em grandes escolas de magia e que o mago local ficaria feliz em ensinar em troca de uma boa quantidade de ouro.



Milhões de armas, escudos e armaduras são produzidos em massa nas forjas do Império todos os anos.

INCOMUM

Um pouco menos banais, personagens incomuns são aqueles projetados pelo Narrador especificamente para a campanha em curso. Podem ser chefes ou sub-chefes de áreas específicas, ou NPCs de destaque. Dessa forma, personagens incomuns terão características e habilidades pensadas especificamente para interagir com os jogadores.

Itens incomuns, por outro lado, não são pensados desse ponto de vista, e sim a partir da sua verdadeira escassez no mundo de Afhar. Itens desse tipo só são produzidos por artesãos com bom conhecimento e a partir de materiais valiosos, e tem qualidades singulares que não se encontram em qualquer lojinha de esquina. São itens com preço considerável e úteis para barganhar e pedir favores.

Feitiços incomuns, da mesma forma, não são facilmente acessíveis em qualquer livro. São feitiços peculiares, normalmente circulando apenas dentro de grupos restritos ou ensinados por poucos mestres por um preço elevado.

Normalmente os personagens de jogador começam o jogo com um ou dois elementos incomuns.

RARO

A prata da casa, o fato de um personagem ser raro pode significar duas coisas. A primeira é que o personagem atingiu um grau elevado de poder, sendo um chefe de uma grande região em Afhar ou desfrutando de uma forte reputação. A segunda é que o personagem não foi criado em função do jogo Lenda, mas está presente na série de livros de mesmo nome, também ambientada em Afhar e que deu origem ao jogo. Alguns personagens com essa raridade são provenientes dessa história, ou mesmo de outras histórias do mesmo autor.

Itens raros, por sua vez, são objetos criados em pequenas quantidades, de não mais que 100 no mundo todo. São feitos com os materiais mais valiosos e pelas mãos mais competentes do mundo. Seus poderes são singulares e seu preço é extremamente alto. Um cavaleiro passa a ser conhecido por sua espada ou armadura rara, enquanto um mago não pode desejar nada melhor do que um foco arcano raro para concentrar seus feitiços.

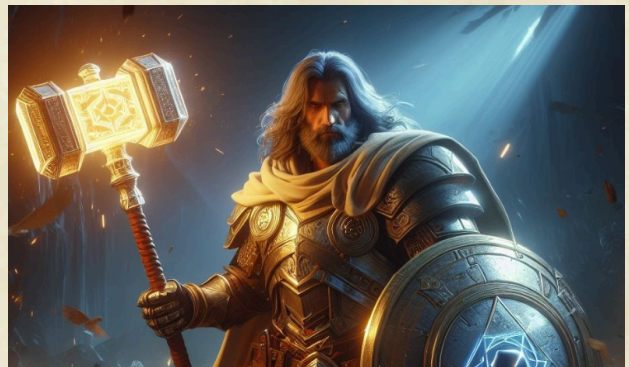
Feitiços raros, da mesma forma, só são acessíveis aos membros dos sectos mais reservados, famílias reais e ordens secretas de Afhar. É um conhecimento que só é passado adiante por um mestre plenamente confiante que encontrou seu herdeiro nas artes mágicas.

LENDÁRIO

O mais elevado grau de raridade, personagens lendários são aqueles que atingiram o ápice do poder. São os reis de grandes impérios, os governantes de povos inteiros, os heróis mitológicos e os monstros que ameaçam o próprio mundo. Personagens lendários tem habilidades e recursos além do que é possível imaginar, e lutar contra um deles será extremamente difícil, mesmo com o melhor preparo.

Itens lendários são absolutamente únicos, não raro tendo sido feitos por Deuses ou grandes espíritos. Constituídos por materiais inestimáveis e imbuídos de poderes sem comparação, esses objetos sagrados tem o poder de transformar o mundo ao seu redor, vencer guerras e estarrecer mesmo os céticos e os sábios. Em mãos bondosas, são ferramentas para criação de enormes benefícios. Em mãos erradas, são a promessa de devastação sem fim.

Feitiços lendários, da mesma forma, são técnicas únicas criadas pelos grandes mestres da magia em Afhar. Seus segredos mais preciosos, seus trunfos no momento mais desesperado da batalha. Assim como itens lendários, seus poderes são conhecidos no mundo todo através dos mitos, boatos e relatos ancestrais sobre suas capacidades.



Poderes inimagináveis aguardam os heróis lendários de Afhar.

CONSTRUINDO PERSONAGENS

Agora que você já sabe o fundamental sobre o jogo é chegada a hora de partirmos para o ponto principal - o seu personagem. A criação do personagem ocorre em duas etapas, uma mecânica, relacionada aos seus atributos, perícias e poderes, e outra narrativa, onde você construirá um background e uma personalidade para dar vida ao seu herói ou heroína.

DEFININDO ATRIBUTOS E ESTATÍSTICAS

O primeiro passo na construção do personagem é escolher seus conjuntos de classe. Todos os personagens de jogador começam no nível 3, tendo direito a escolher 4 conjuntos de classe de duas classes diferentes. Você deve anexar as informações de cada conjunto de classe na sua ficha de personagem, e anotar os ganhos de atributos dos conjuntos. Todos os personagens são humanos no início do jogo, e por isso, iniciam com uma base de atributos característica da espécie. Essa base é:

Intervalo	Grau de Sucesso
Força	10
Resistência	20
Agilidade	10
Destreza	10
Inteligência	20
Mágica	0
Carisma	0
Sabedoria	0

Você deve então somar os atributos recebidos nos conjuntos de classe a base da espécie humana, assim obtendo os atributos iniciais do seu personagem.

HP

O Hp, ou Health Points, representam o total de vida do personagem, ou seja, a quantidade de dano que ele é capaz de receber antes de ficar incapacitado. O Hp do personagem é calculado multiplicando o modificador do seu atributo de Resistência pelo quadrado do seu nível. Sempre que o modificador de Resistência ou seu nível aumentar, seu Hp aumentará também.

Para recuperar os Hp de um personagem há duas maneiras possíveis. O personagem recupera 20% de seu Hp total ao passar de um dia, desde que tenha se alimentado e dormido. Além disso, o personagem pode recuperar Hp através de feitiços e poções.

MP

O Mp, ou Mana Points é a quantidade de magia que um personagem possui. O Mp é calculado somando o modificador de magia de um personagem ao seu nível - para os personagens das classes de feitiçaria -, ou o modificador à metade do seu nível - para as classes que não são de feitiçaria.

MOVIMENTO

O movimento ou velocidade do seu personagem é de 2 metros por ponto do seu modificador de Agilidade. Isso quer dizer que, num combate, seu personagem pode se mover 2 metros por ação para cada ponto de seu modificador.

SEU LUGAR NO MUNDO

Agora que você já tem a base numérica para seu personagem é hora de construir a base para seu roleplay. Faremos isto buscando as origens familiares do personagem. Role 2d10 e veja na tabela abaixo qual a profissão da sua família.

Resultado	Origem da Família
2	Escravos
3	Serviçais
4	Camponeses
5	Transportadores
6	Tratadores de animais
7	Operários
8	Comerciantes
9	Aventureiros
10	Soldados Imperiais
11	Navegadores
12	Artesãos
13	Mensageiros
14	Funcionários Públicos
15	Profissionais Liberais
16	Acadêmicos ou Clero
17	Oficiais do Império
18	Magos
19	Alta Burguesia e Senado
20	Nobreza

Além disso seu personagem recebe alguns itens especiais no começo da campanha. Esses itens refletem acontecimentos da sua história e podem ser inseridos na trama das aventuras. Role 2d10 para saber a raridade de seus itens conforme a tabela abaixo

Resultado	Origem da Família
2 - 5	Dois itens comuns
6 - 9	Um item comum e um incomum
10 - 12	Dois itens incomuns
13 - 16	Um item raro e um incomum
17 - 20	Dois itens raros

EQUIPAMENTOS

Todo jogador de RPG sabe que mesmo o personagem mais capacitado não é nada sem uma miríade de itens, armas, escudos, poções e todo tipo de quinquilharia útil e agradável aos olhos da imaginação. É importante conhecer e saber como funcionam esses elementos do nosso jogo.

Os equipamentos são divididos em três grupos: Armas, Armaduras e Ítens. Veremos a seguir os cards de cada tipo de equipamento e suas funcionalidades.

ARMAS

Armas são os principais equipamentos utilizados por aventureiros para se defender nas perigosas jornadas do mundo de Afhar. Especialmente para classes de combate físico as armas são essenciais para causar danos ao inimigo. Observe a seguir um exemplo de card de arma.

- **Nome da Arma** é a maneira pela qual ela é conhecida no mundo. Num primeiro momento, a maior parte das armas utilizadas no jogo são comuns, e seus nomes são a forma como elas são comercializadas. Conforme o jogo avança, as armas se tornam marcadas pela energia do personagem que a utiliza, ganhando poderes especiais e também nomes únicos para se referir a elas. Armas lendárias por exemplo tem nomes conhecidos no mundo todo em função dos relatos mitológicos das quais fazem parte.
- **Nível** representa o grau de poder da arma e também os personagens que podem utilizá-la no seu máximo potencial. Um personagem pode utilizar armas de um nível superior ao seu, mas é comum que muitos de seus poderes não estejam disponíveis nesse caso, ou que mesmo que estejam, que o personagem deva estar preparado para pagar um custo por eles.
- **Especificações** são a parte mais importante para jogo. Aqui estão descritas as principais características de uma arma, pelas quais o jogador saberá seu impacto no jogo. Vejamos as principais especificações de uma arma:
 - **Ataque** é utilizado para calcular o dano da arma. Você deve multiplicar o valor do ataque pelo modificador de atributo utilizado para calcular o dano.
 - **Incremento de Dano** é o bônus de dano oferecido pela arma ao conseguir um grande sucesso ou sucesso crítico num ataque, e também por movimentos especiais. É a garantia de que seu ataque seja ainda mais devastador.
 - **Bloqueio** é a medida da extensão da arma no que diz respeito a facilitar sua utilização para bloquear um ataque inimigo. O valor de Bloqueio da arma é somado ao seu teste de bloqueio quando você tenta fazer isso.
 - **Alcance** é a medida de até onde vai se ataque com determinada arma. Isso facilita a utilização de um grid durante os combates.
 - **Peso** é a medida da força necessária para carregar sua arma. A soma do peso de suas armas, armaduras e escudos não deve exceder sua força, caso contrário você receberá um ponto no modificador de Agilidade a menos para cada ponto de peso em excesso que você está carregando.
 - **Classe** representa quais tipos de personagens sabem utilizar determinadas armas.
 - **Elemento** representa a afinidade elemental de determinada arma. Isso se relaciona com poderes e habilidades especiais ligadas aos elementos.



- **Tipo** são informações básicas sobre onde determinado card funciona no jogo. Cards de equipamentos possuem o ícone da mochila, e armas possuem o ícone da espada.
- **Texto** é onde constam informações sobre sua arma. Aqui é normal encontrar elementos de ambientação da arma no mundo do jogo e também é onde estão descritas habilidades especiais de uma arma, caso as tenham.

ARMADURAS E ESCUDOS

É fundamental se proteger bem durante combates, pois no jogo LENDA os ferimentos são mais realistas que em outros jogos. Receber dano e ferimentos pode resultar numa espiral descendente em que fica cada vez mais difícil estabilizar um combate. Para isso os personagens contam com inúmeras opções de armaduras e escudos que negam ou absorvem o dano de ataques inimigos. Observe um exemplo a seguir de um card de armadura com suas partes:

Além das partes que você já conhece, vejamos o que significam cada uma de suas especificações:

- **Cobertura** representa a amplitude de proteção oferecida pelo equipamento. A cobertura funciona da seguinte forma: Ao falhar em um teste de reação a um ataque inimigo, você pode somar o valor de cobertura de suas armaduras e escudos. Caso o resultado do teste inimigo esteja abaixo da soma do seu teste com sua cobertura, o ataque inimigo atinge sua armadura.
- **Dureza** representa quão resistente é o material utilizado em determinada peça. Em um combate, apenas uma arma inimiga com ataque maior que a dureza de uma armadura pode penetrá-la. Caso o ataque seja feito com uma arma menor, seu dano é negado.
- **Hp** representa quanto dano sua armadura é capaz de absorver. Quando um ataque atinge sua armadura e vem de uma arma com ataque maior que a dureza de sua armadura, ela absorve o dano do ataque, que então é deduzido de seus Hp. Caso seus Hp sejam reduzidos a zero, a armadura fica inutilizável até que seja reparada.
- De forma similar às armas, cada armadura tem um valor de peso. A soma do peso de suas armas, armaduras e escudos não deve exceder sua força, caso contrário você receberá um ponto no modificador de Agilidade a menos para cada ponto de peso em excesso que você está carregando.

ITENS E POÇÕES

Além de suas habilidades inatas, sejam elas físicas ou mágicas, outra forma de ganhar poder é através do uso de itens ou poções. Esses equipamentos tem efeitos muito variados e podem ser utilizados de milhares de formas diferentes, seja em combate ou sem situações diversas. Vejamos um exemplo de card de item e suas partes.

A maior parte de suas partes é similar ao de outros cards de equipamento, enquanto suas especificações são mais parecidas com as de cards de feitiço. São elas:

- **Custo de Tempo** é quanto tempo demora para utilizar determinado item em combate, normalmente medido por ações. Lembre-se que um personagem pode realizar duas ações por round num combate. Em poções, o custo de tempo se refere a quanto tempo é necessário para preparar a poção, enquanto beber uma poção em combate custa sempre uma ação.
- **Custo de Mana** quando necessário, é o valor de mana gasto para ativar o efeito do item.
- **Tempo de intervalo** representa o tempo necessário para utilizar o item novamente após um uso. Isso faz parte do jogo para evitar o uso constante de efeitos fortes de mais e obriga os jogadores a diversificarem suas ações.

Também é nessa seção que aparecem informações sobre o dano causado por itens, seu alcance ou área de efeito e sua duração.



FEITIÇOS E MAGIA

Amágica em Afhar faz parte da natureza. Alguns acreditam que ela é um presente dos deuses, e que só pode ser plenamente dominada através da devoção e da servitude às divindades. Outros afirmam que a mágica surge de forma natural de dentro dos animais e pessoas, e que o estudo em magia apenas ensina a canalizá-la e utilizá-la com intento. Outros ainda creem que o verdadeiro poder se oculta na escuridão, e que a mágica mais pura só é controlada por aqueles que não aceitam limites éticos para explorá-la. Seja qual for o caso, todos concordam que a mágica é uma força de grande poder transformador no mundo, erguendo reinos e com a mesma facilidade destruindo-os.

No domínio da mágica, tanto a aptidão natural quanto o estudo e o esforço são fundamentais para progredir em suas capacidades. Muitas pessoas manifestam um grau baixo de feitiçaria, e pequenos sortilégios são comuns na vida cotidiana dos cidadãos imperiais - as luzes das cidades são acesas com mágica, cartas e mensagens são enviadas através de pássaros encantados e praticamente qualquer tipo de conserto mundano pode ser feito instantaneamente por artesãos e artesões.

Contudo, são poucos os que atingem um grau verdadeiramente elevado de domínio sobre a magia. Muitas vezes, mesmo anos de estudo, prática e dedicação levam magos a um limite relativamente baixo em seus poderes, e apenas aqueles que desvendam os segredos da magia profunda ultrapassam suas limitações. Somente os grandes mestres em feitiçaria conhecem o caminho para a verdadeira mágica, e estes são conhecidos no mundo inteiro por seu poder de curvar a natureza e a realidade à sua vontade.

CARD DE FEITIÇO

Assim como personagens e equipamentos, feitiços tem cards que condensam as suas principais informações. A seguir estão um exemplo de um card de personagem e suas partes:

- **Nome do Feitiço** é a maneira pela qual ela é conhecida no mundo. Ao estudar feitiços é comum encontrar pergaminhos ou tomos que ensinam feitiços assinalados pelos seus nomes.
- **Nível** representa o grau de poder do feitiço e também os personagens que podem utilizá-lo normalmente. Um personagem pode aprender e utilizar um feitiço de nível superior, mas isso aumenta os riscos de alguma coisa dar errado.
- **Especificações** são a parte mais importante para jogo. Aqui estão descritas as principais características de um feitiço, pelas quais o jogador saberá seu impacto no jogo. Vejamos as principais especificações de uma arma:
 - **Dano**, diferentemente do uso de armas, o dano de um feitiço é fixo e vem expresso no card. Também é acompanhado da informação do tipo de Dano causado.
 - **Incremento de Dano** é o bônus de dano oferecido pela arma ao conseguir um grande sucesso ou sucesso crítico num ataque, e também por habilidades especiais. É a garantia de que seu feitiço seja ainda mais devastador.

O diagrama mostra um card de feitiço 'Eletro-Choque' com as seguintes partes identificadas:

- a. Nome:** Eletro-Choque
- b. Nível:** III
- c. Especificações:**

Mana Cst	4
Temp. Cst	1 act.
Duração	1 min
Alcance	5 m
Dano Mgc.	90
- d. Classe:** Representado por ícones de um mago e um animal.
- e. Elemento:** Representado por ícones de um raio e uma estrela.
- f. Tipo:** Representado por ícones de um raio e uma estrela.
- g. Texto:**

O conjurador lança uma rajada de eletricidade em forma de faíscas e raios. A rajada pode atingir alvos a uma distância de 5 metros e ao eletrizá-los, os alvos tem que fazer um Salvamento de Resistência contra sua mágica ou ficar paralizados pela duração do feitiço. O alvo pode usar uma ação no turno dele para repetir o Salvamento, e recebe o dano mágico do feitiço no momento em que é executado.
- h. Componentes:** V, S

- *Custo de Mana* é a mana necessária para lançar o feitiço.
 - *Custo de Tempo* representa quantas ações são necessárias para lançar um feitiço em combate. Também traz o tempo necessário de feitiços rituais expresso em horas.
 - *Alcance* é a medida de até onde o efeito de determinado feitiço pode se estender. O mesmo ocorre para área de efeito.

TIPOS DE FEITIÇOS E TRADIÇÕES

TIPOS DE FEITIÇOS

No jogo da Lenda, feitiços e outros poderes mágicos são classificados em 9 tipos. Diferentes tipos de feitiços operam em diferentes “camadas” ou “circuitos” mágicos da realidade, e criam efeitos de formas muito diferentes, ao que os estudiosos de magia do mundo de Afhar optaram por classificá-los desse modo.

Cada tipo de feitiço é considerado uma **Perícia** diferente, sempre relativa ao Atributo Mágica, e cada Classe de usuário de magia tem proficiência em alguns desses tipos. Isso quer dizer que um mago, que tem proficiência em Conjuração e Transfiguração, por exemplo, pode usar feitiços desses tipos e aplicar seus modificadores e bônus aos testes de feitiço. Já em um teste de Invocação, o mago é obrigado a tratar o teste de feitiço como uma perícia sem proficiência, ou seja, sem aplicar modificadores positivos ou bônus de classe. Isso não impede que o mago aprenda um feitiço de outro tipo, mas normalmente um personagem terá mais sucesso ao utilizar feitiços com os quais tenha proficiência. Ainda, algumas habilidades de classe permitem usuários de magia aplicarem seus bônus a feitiços com os quais não tenham proficiência, mas que pertençam a sua classe.

Também é comum que alguns feitiços sejam mistos em seu tipo, o que apenas significa que o feitiço manipula mais de um mecanismo mágico da realidade ao mesmo tempo. Nesse caso, os bônus aplicados ao teste de feitiço são sempre referentes ao tipo de feitiço com que o personagem tenha o maior proficiência.

Por fim, além de feitiços, esses tipos também podem se aplicar a outras habilidades, equipamentos, movimentos especiais e itens. Nesse caso, o tipo de feitiço não é considerado para aplicar bônus, apenas para descrever as características narrativas do efeito em questão. O bônus é aplicado pelas proficiências do personagem com o elemento do jogo que estiver sendo utilizado.

Os tipos de feitiços, suas características e os ícones que os identificam nos cards são:

CONJURAÇÃO

É o tipo de poder mais comum e difundido entre os usuários de magia. Uma conjuração ocorre quando o indivíduo manifesta sua energia mágica livremente, ou seja, quando a energia mágica se move ou se espalha pelo ambiente, sem precisar de um objeto específico para recebê-la.

Esses feitiços normalmente se manifestam como raios ou rajadas de energia, como surgimento de barreiras mágicas, ou se materializam como elementos naturais. Conjuração é o tipo de feitiço mais comumente usado para causar dano e ferimentos em inimigos, pois suas formas podem agredir tanto o corpo físico quanto o corpo etéreo de seres imateriais. Magos e Druidas são especialistas em Conjurações.



BENÇÃO

Benções são feitiços que precisam de um alvo para serem realizados. Normalmente, bênções precisam de uma criatura viva para serem aplicadas, e oferecem ao alvo do feitiço benefícios mágicos como aumento temporário de Atributos, vantagens para realizar certas ações ou resistir contra determinados efeitos.

Algumas bênções são também aplicadas a equipamentos ou itens, e nesse caso são consideradas Encantamentos - normalmente armas e armaduras mágicas são encantadas para ganhar propriedades mágicas que não teriam naturalmente. Já bênções que causam efeitos negativos no alvo são conhecidas como Maldições, e tem funcionamento semelhante às bênções normais, diferindo apenas no efeito e no grupo de pessoas que costumam utilizá-las.

Clérigos e Xamãs são especialistas em Bênções, enquanto Encantamentos são comumente utilizados por Artífices, e Maldições são especialidade de Bruxos.

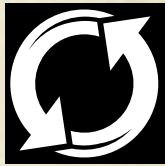


TRANSFIGURAÇÃO

Transfigurações são feitiços que buscam transformar alguma coisa em outra. Esse é um tipo muito abrangente de feitiço, que engloba desde transformações simples, como mudar o estado físico de água para gelo; até modificações complexas, como transformar um animal em outro, ou uma pessoa em um objeto inanimado.

Um transfiguração pode ser aplicada em um alvo voluntário, caso em que o feitiço não encontra nenhuma resistência, ou em um alvo involuntário, que normalmente terá direito a um teste de salvamento contra o teste do feitiço. Ainda, usuários avançados de magia conseguem gastar uma quantidade de tempo extra para produzir um efeito tão poderoso que não pode ser evitado uma vez que é ativado.

Magos e Bruxos são os principais usuários de feitiços de Transfiguração.



METAMORFOSE

De forma similar à Transfiguração, feitiços de Metamorfose provocam mudanças temporárias na forma física, mas afetam somente o próprio usuário. Essas alterações podem ser sutis e pontuais, como criar guelras para respirar de baixo d'água ou asas para voar; até transformações completas de forma, tamanho e características - um metamorfo pode assumir a aparência de outras pessoas, se transformar em outras criaturas e mesmo adquirir uma forma física única criada pelo feitiço.

Efeitos de Metamorfose são comuns em itens mágicos como poções e vestimentas, e também são muito utilizados por inimigos, que assumem formas mais fortes e violentas quando são derrotados inicialmente. Druidas e Bruxos também são usuários comuns desse tipo de feitiço.



PSIQUISMO

São feitiços que mexem diretamente com a mente do alvo. Um feitiço de psiquismo pode ter inúmeros efeitos em uma criatura afetada, desde manifestar ilusões simples até prender o totalmente o alvo em uma realidade ilusória. É possível ler os pensamentos de alguém, influenciar de forma despercebida as ideias e decisões do alvo, ou até mesmo infligir grande angústia e sofrimento psíquico.



Feitiços de Psiquismo de nível baixo normalmente são percebidos pelo alvo depois que o seu efeito passa, e este identifica que foi enfeitado; enquanto psiquismos de nível mais alto podem ser tão sutis que não deixam rastro algum. Habitualmente esses feitiços dependem de imagem ou som para seres efetivos, e exigem que o alvo tenha uma mente para ser manipulada - construtos e mortos-vivos, por exemplo, são imunes a esses efeitos.

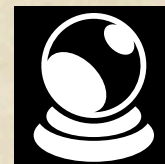
Bardos são os grandes especialistas em feitiços psíquicos, embora outras classes de usuários de magia tenham suas próprias versões desses feitiços.

CLARIVIDÊNCIA

Feitiços de Clarividência são aqueles que oferecem para o usuário acesso a informações que ele não seria capaz de obter normalmente. A natureza dessas informações pode variar bastante, assim como a fonte de onde elas vêm. É possível adquirir ciência de algo relativamente simples, como que pessoas estiveram em um local ou que feitiços estão aplicados em um item mágico; ou mesmo ter compreensão de fatos impossíveis de serem acessados naturalmente, como enxergar o futuro e o passado, ou entrar em contato com entidades imateriais que podem oferecer conhecimentos inacessíveis aos mortais.

Esses feitiços costumam exigir algum objeto para canalizar a energia mágica e servir de interface entre o feitiço e o usuário. Um vidente pode ver através de uma bola de cristal, por exemplo, e um mago pode usar um pergaminho para descobrir as propriedades de um item mágico. Quanto maior for a distância entre o usuário e o alvo do feitiço, seja em termos de distância física ao observar alguém que esteja em outra localidade, ou de distância temporal ao observar fatos do futuro ou do passado, maior a dificuldade do teste desses feitiços.

Xamãs são grandes especialistas em Clarividência, embora Magos, Clérigos e Bruxos também tenham acesso limitado a esses feitiços.



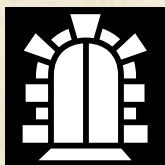
PORTAL

Portais são passagens mágicas que permitem ao usuário e seus aliados atravessar distâncias no espaço e no tempo. Feitiços dessa natureza costumam ser bastante complexos e exigem uma série de requisitos para funcionar, além de um bom grau de domínio da magia.

Portais podem variar muito em suas características e capacidades, mas com o aumento da distância física ou temporal, a dificuldade em criar um portal estável e seguro cresce exponencialmente. A maior parte dos usuários de portais consegue atravessar pequenas distâncias ou no máximo poucos quilômetros, assim como voltar ou avançar no tempo em alguns minutos. Ainda assim, apenas grandes mestres em feitiços de portais são capazes de se transportar entre países ou continentes, ou viajar anos ao passado ou futuro de forma consistente e sem graves efeitos colaterais.

Feitiços desse tipo normalmente exigem Círculos de Transposição, runas e símbolos que delimitam as bordas do portal, e que levam pelo menos alguns minutos para serem preparados. Alguns também requerem objetos mágicos ou rituais, ou ainda exigem que o usuário do feitiço tenha estado no local para onde quer se transportar, ou que pelo menos saiba muito bem o caminho para esse destino - ninguém quer se materializar dentro de uma parede sólida de tijolos.

Nenhuma Classe começa o jogo com proficiência em feitiços de Portal, mas todas as classes de usuários de magia tem suas versões de feitiços desse tipo.



RITUAL

Rituais são feitiços especiais que exigem grande preparação, ou que só podem ser realizados em circunstâncias muito específicas. Esses feitiços podem ser relativamente simples, como um ritual para invocar um espírito menor, que exige apenas alguns objetos de valor, cânticos e velas; ou extremamente complexos, como rituais para estabelecer contato com altas entidades ou abrir portais entre dimensões, atos que exigem anos de preparação e só podem ser realizados num momento específico - durante o alinhamento de estrelas e planetas, por exemplo.

Boa parte dos Rituais são tipos mistos com outros tipos de feitiço, significando que são práticas mágicas incomuns e de elevado poder. Xamãs, Clérigos e Bruxos são classes que frequentemente utilizam feitiços rituais.



INVOCÇÃO

Invocações são feitiços que trazem outras criaturas para servirem como aliados ao usuário do feitiço. Podem se tratar de criaturas não conscientes como animais, ou seres vegetais; assim como aliados racionais ou semirracionais, como escudeiros ou outros heróis; criaturas não vivas, como construtos ou elementais, ou mesmo seres imateriais, como espíritos e fantasmas.

Para realizar qualquer feitiço de invocação, o usuário primeiro precisa firmar um acordo com a criatura ou entidade que pretende invocar. No mundo de Afhar, todas as criaturas tem seus próprios interesses e necessidades, e um acordo para auxiliar heróis e aventureiros sempre vem com alguma contrapartida oferecida pelo usuário do feitiço. É comum que o invocador ofereça bens, alimento ou atos ritualísticos para a criatura com quem busca firmar um pacto de invocação, e na primeira vez em que o feiticeiro entra em contato com a criatura é fundamental estabelecer com ela uma boa relação - especialmente se tratando de seres mágicos como elementais, espíritos ou fadas, que tem uma mente muito diferente da mente humana e dos demais mortais.

Bruxos e Druidas são as principais classes de invocadores.



COMBATE

Todo aventureiro ou herói sabe que é preciso se defender ao explorar o mundo. Seja lidando com perigos naturais, como animais selvagens e monstros, ou repelindo e revidando agressões. Para que isso funcione entre todos os jogadores e o narrador, é preciso fixar algumas mecânicas que traduzam as ações dos personagens na história, de forma que seja possível e fácil para todos entender o que está acontecendo e de que forma agir.

As mecânicas são relacionadas às características físicas do confronto - a posição dos personagens, movimentos, ações e tempo - essa é a parte "dura" das regras, que oferece a previsibilidade e interatividade de um jogo. Já os aspectos narrativos são relacionados às intenções dos personagens no combate, e a forma como a narração acompanha cada personagem de forma subjetiva - o que oferece a imersão dos jogadores na história.

TEMPO, AÇÕES E NARRATIVA

Em LENDA, o combate se dá com foco narrativo. Para isso, abrimos mão do tradicional sistema de combate por turnos para simular um combate mais realista, onde todas as ações ocorrem simultaneamente.

Cada combate é dividido em Rounds, pequenos períodos de tempo no quais as ações são analisadas para ver como interagem, e cada Round comporta duas ações. Uma ação é entendida como o objetivo imediato do personagem, como por exemplo fazer um ataque, se movimentar, lançar um feitiço ou usar um item. Um ataque sempre tem duração de uma ação, enquanto feitiços tem custos de tempo variados que são definidos em seus cards. Além disso, movimentos especiais também tem custo de tempo variados expressos em suas notas.

No início do round cada jogador anuncia quais são suas intenções para suas duas ações. Não existe uma ordem de iniciativa fixa entre os jogadores, podendo ser combinado agir de forma coordenada ou individual a qualquer momento.

Uma vez anunciadas as intenções dos jogadores, o Narrador determina a interação de suas ações com as ações dos inimigos, pedindo os testes necessários e avaliando o grau de sucesso ou fracasso de cada ação. Quando um personagem é alvo de um ataque de outro personagem, é lhe dado a oportunidade de uma reação, que pode ser de três tipos: Esquivar, usando atributo Agilidade; Bloquear, usando atributo Força; ou Contra-atacar, utilizando atributo Destreza.

O enfoque narrativo é reforçado pela observação de eixos narrativos no combate, em detrimento à apreciação de cada personagem em ordem cronológica. Por exemplo, numa situação em que os personagens estejam lutando em duas frentes distintas, é possível jogar alguns Rounds em cada frente de combate ao invés de resolver cada Round de cada frente de forma intercalada. Na prática isso resulta que acompanhamos um combate por mais interações seguidas, o que traz dinamismo e um aspecto cinematográfico ao jogo.

DANO E FERIMENTOS EM COMBATE

O dano de um ataque é o valor a ser deduzido do HP do personagem atingido - caso o ataque o atinja diretamente - ou do HP de sua armadura - caso o ataque atinja sua cobertura.

O dano de um ataque pode ser calculado de duas formas diferentes, no que diz respeito se trata-se de um ataque feito por arma ou o dano de um feitiço.

Para um ataque feito por arma se multiplica o atributo utilizado no ataque - Força ou Destreza - pelo ataque da arma. Caso tenha-se obtido um Grande Sucesso ou Sucesso Crítico no ataque, então se soma os incrementos de dano da arma ao dano do ataque.

No caso de um feitiço, o dano causado já vem determinado no card de feitiço, assim como o incremento de dano a ser somado nos casos já mencionados.

Contudo, além do dano a ser reduzido diretamente do HP do personagem, o recebimento de um ataque pode resultar em outro prejuízo, na forma de um ferimento.

Um ferimento é recebido quando o dano de um ataque é igual ou superior a 25% do HP do personagem que recebe. Portanto, normalmente o personagem pode suportar apenas três ferimentos, a não ser que tenha recuperado HP no intervalo entre um ferimento e outro.

Durante o combate os ferimentos não atrapalham o personagem, contudo, depois do combate é onde o ônus de um ferimento é sentido. Para cada ferimento, o personagem perde 10% de seu HP por hora, a contar do momento em que o combate acaba. Dessa forma, é necessário sempre estar preparado para se recuperar e curar de forma adequada. Os ferimentos levam dias ou até semanas para se curarem sozinhos, assim como na vida real leva tempo para nosso corpo cicatrizar, e um ferimento grave necessita de atenção imediata para evitar o pior.

O HP E MORTE

Quando um personagem é reduzido a 0 Hp ele não morre imediatamente, mas cai inconsciente. Durante esse período de inconsciência, o jogador deve fazer um teste puro, sem nenhum modificador, a cada round. Um resultado de 11 ou superior significa um sucesso, enquanto 10 ou inferior significa um fracasso. Cada sucesso ou fracasso conta em uma melhor de três. Ao acumular três sucessos, o personagem acorda com 10% de seus Hp recuperados. Ao acumular 3 fracassos, o personagem morre de forma definitiva.



SITUAÇÕES COMUNS EM COMBATE

ATAQUE DE OPORTUNIDADE

Ocorre quando, ao se movimentar, um personagem passa dentro do alcance do ataque de contato de um inimigo. Nesse caso, o inimigo pode fazer um ataque como reação.

ATAQUE A UM PERSONAGEM CAÍDO OU FLANQUEADO

Quando um personagem está inconsciente ele não pode reagir. Nesse caso, qualquer ataque que seja dirigido a ele terá como CD 2 - que é o menor valor possível de um teste - mais o valor da cobertura de sua armadura.

O mesmo acontece para um personagem flanqueado - ou seja, que esteja lutando com mais de um inimigo ao mesmo tempo. Isso ocorre porque ao reagir ao ataque de um inimigo, o personagem dá abertura para um ataque de oportunidade do outro. Normalmente um personagem é considerado flanqueado ao estar dentro do alcance do ataque de contato de dois inimigos, mas classes que se destacam em combate direto possuem habilidades que permitem lutar com dois ou mais inimigos sem sofrer essa penalidade.

ELEVAÇÃO DE TERRENO

Em combate corpo a corpo estar em terreno elevado traz grande vantagem para um guerreiro, pois é mais fácil acertar a cabeça do inimigo enquanto este pode apenas acertar-lhe as pernas ou pés. Nessa situação, o personagem que se encontra em terreno elevado recebe um bônus de +2 para qualquer ação ou reação executada.

AÇÕES EM CONJUNTO

Dois ou mais jogadores podem combinar como agir em conjunto em qualquer situação, e a comunicação é livre durante um combate. Os jogadores podem combinar uma série de ações, que serão feitas sucessivamente, ou combinar de agir simultaneamente.

DUELO

É uma mecânica que busca aprimorar o caráter narrativo de uma boa briga. Um duelo é um combate apenas entre dois personagens, onde ambos descrevem a intenção de suas ações e rolam os dados simultaneamente. Em um duelo, o personagem atacando tem a chamada prioridade, e ganha o direito de descrever sua ação depois do outro personagem. Em cada round, a prioridade passa para o vencedor do último, de forma que um personagem que perca sucessivos rounds e não consiga se defender, terá uma desvantagem cada vez maior, enquanto um personagem que consiga ser agressivo e manter seu espaço terá momentos de maior facilidade. A narração será focada nos personagens duelando, mas em qualquer momento outro personagem pode dar sua intenção de interromper ou se juntar à briga.


Adaga dos Alquimistas



Destreza | Cortante
 Essa lâmina moderna esconde um compartimento escondido onde é possível colocar veneno ou outra substância, tornando a adaga numa arma ainda mais mortal. É muito utilizada por alquimistas e assassinos.

Compartimento: A arma contém até 5 doses de uma substância. Ao acertar um golpe com a adaga, você gasta uma dose, e o alvo precisa fazer um salvamento contra o veneno ou sofrer seu efeito.

V

Ataque	3
Bloqueio	2
Peso	0
Alcance	1 m
Inc. Dano	80


Adaga



Força | Cortante
 Uma lâmina pequena e discreta, ideal para quem pretende acertar um inimigo antes mesmo de ser visto.

III

Ataque	2
Bloqueio	2
Peso	0
Alcance	1 m
Inc. Dano	60


Arco e Flecha



Destreza | Cortante
 Um arco simples de madeira e um punhado de flechas. Isso é tudo o que muitos heróis iniciantes precisam pra arrancar o olho de alguém.

III

Ataque	3
Bloqueio	0
Peso	0
Alcance	30 m
Inc. Dano	60


Besta Pequena de Mão



Destreza | Cortante
 Uma arma básica para se proteger nas cidades mais violentas do Imperio, essa besta dispara virotes de aço a grandes velocidades.

III

Ataque	3
Bloqueio	0
Peso	0
Alcance	15 m
Inc. Dano	60

Boleadeira




Destreza | Contundente | Arm. Sobrevivência

Três esferas de pedra amarradas por um barbante encerado, excelente se você souber como lançar. Uma vez meu tio me contou que abateu uma Manticora Alada usando uma dessas. Meu tio é um baita de um mentiroso.

Enredar: O personagem faz um teste de ataque normal. Num sucesso o alvo fica na posição caído e amarrado.

Ataque	2
Bloqueio	0
Peso	0
Alcance	10 m
Inc. Dano	40

Cajado de Ferro



Força | Contundente

Um bastão de ferro de um 1,40 m e cerca de 5 kg. Seu material é resistente ao choque e um ótimo condutor de magia, podendo ser utilizado tanto como arma contundente quanto como facilitador para feitiçaria. Na sua ponta há um espaço para encaixar um foco arcano.

Ataque	2
Bloqueio	3
Peso	1
Alcance	1 m
Inc. Dano	50

Canivete



Cortante

Um canivete acoplado a um soco inglês. É a arma preferida para iniciar problemas na taverna local. Fácil de sacar e utilizar, mas é melhor você acertar alguma parte senivel... não parece que faz muito estrago.

Ataque	2
Bloqueio	0
Peso	0
Alcance	1 m

Clava Lisa



Força | Contundente

Uma massa de ferro de 6kg, a clava é uma arma apenas para aqueles que gostam verdadeiramente de esmagar inimigos ou não se dão bem com pontas afiadas.

Ataque	4
Bloqueio	2
Peso	2
Alcance	1 m
Inc. Dano	80

Espada Curta



Força | Cortante

Uma lâmina de aço, produzida em uma forja industrial. É uma arma eficiente e de uso simples.

Ataque	3
Bloqueio	3
Peso	1
Alcance	1 m
Inc. Dano	60

Estilingue



Destreza | Arma de Sobrevivência

Um elástico amarrado em um galho bifurcado. Não é necessariamente a arma mais brutal, mas o fato de poder usar qualquer coisa como munição torna-o arma de alcance mais versátil que você vai encontrar por aí.

Ataque	2
Bloqueio	0
Peso	0
Alcance	10 m
Inc. Dano	30

Machadinha



Destreza | Cortante | Arma de Sobrevivência

Uma arma rústica, a lâmina metálica na extremidade do cabo curto de madeira torna a machadinha uma arma aerodinâmica, ideal para ser utilizada em combate de curto e médio alcance.

Jogável: O personagem faz um teste de ataque normal para arremessar a arma. O alcance do ataque é igual ao seu Modificador de Força

Ataque	3
Bloqueio	3
Peso	1
Alcance	1 m
Inc. Dano	40

Machado



Força | Cortante

Um machado com cabo de madeira. É uma arma potente que requer força em sua empunhadura, capaz de causar ferimentos sérios com só um golpe.

Ataque	4
Bloqueio	1
Peso	1
Alcance	1 m
Inc. Dano	80



Zarabatana





Destreza | Cortante

Um cano de madeira perfurado, pelo qual dardos pequenos podem ser disparados. É uma arma bastante discreta e se torna letal nas mãos da pessoa certa.

Ataque	2
Bloqueio	0
Peso	0
Alcance	10 m
Inc. Dano	40

III



Besta Grande






Destreza | Cortante

É uma arma potente que dispara virotes de aço a uma longa distância. É uma alternativa letal para caçadores amadores e para aqueles que não se dão bem com arcos.

Ataque	4
Bloqueio	0
Peso	1
Alcance	30 m
Inc. Dano	80

IV



Espada Longa








Força | Cortante

Uma arma longa de aço, essa espada é excelente para todos os tipos de combate. É a número 1 em vendas entre os guerreiros do Império.

Ataque	4
Bloqueio	3
Peso	1
Alcance	1 m
Inc. Dano	80

IV



Espada Pesada de Ferro








Força | Cortante

Uma espada de ferro maciço, muito afiada, sua maior vantagem é também uma desvantagem, o seu peso. Ataques com essa arma são lentos, mas causam muito dano. É uma arma utilizada por soldados do Império, especialmente pela divisão de Caça a Monstros.

Ataque	5
Bloqueio	3
Peso	3
Alcance	1 m
Inc. Dano	120

IV



Mana Eyes

Ao ativar os olhos de mana, o usuário passa a enxergar a magia como um fluido fisicamente presente no espaço. Durante o efeito é comum que os olhos do usuário assumam uma cor azul clara e brilhante, e uma luz sutil emana de sua íris. Durante o efeito o usuário pode identificar a aura mágica irradiada por criaturas ou objetos e ler mensagens escritas com fluido mágico, invisíveis a olho nu.

IV

Mana Cst	1
Tmp. Cst	1 act.
Duração	1 min



Area de Choque

O usuário canaliza através de si uma poderosa descarga elétrica, disparando raios ao redor de si. No momento da conjuração, criaturas a até três metros do usuário são fidas como alvo. Alvos podem escolher fazer um salvamento de Agilidade contra sua Mágica para evadir a área afetada - se tiverem movimento para isso -, ou um salvamento de Resistência. Na falha, o alvo recebe o dano e fica paralisado por um round. Num sucesso, o alvo recebe meio dano e não é paralisado.

IV

Componentes:
V, S

Mana Cst	2
Tmp. Cst	2 act.
Duração	Inst.
Raio	3 m
Tmp. Int.	3 Rnd.
Dano Elétrico	100
Inc. Dano	80



Favorecimento Divino

Uma ligação espiritual profunda se manifesta de inúmeras formas - dentre elas, um sentimento de confiança e capacidade, a calma para respirar fundo e se concentrar, e mesmo um talento nunca antes explorado. Ao fazer sua prece, o clérigo pede ao seu divino que oriente e ajude em uma tarefa pontual. O alvo dessa bênção recebe +4 de bônus em um único teste, escolhido no momento em que é feita a oração. Pode se aplicar ao clérigo ou a um de seus aliados.

II

Mana Cst.	0
Tmp. Cst.	2 act.
Duração	10 min
Intervalo	2 h



Conjurar Luz

Ao impor as mãos o feiticeiro irá conjurar uma pequena luz mágica que não pode ser apagada por nenhum meio normal. A luz varia de intensidade conforme a perícia do mago, mas tende a iluminar raio de pelo menos 10 metros. A luz dura o quanto o mago desejar, e pode ser apagada a qualquer momento.

II

Componentes: S

Mana Cst.	0
Tmp. Cst.	1 act.
Duração	Indef.



Mão Fantasma

Ao se concentrar o mago manipula uma mão telecinética invisível, que pode tocar e interagir com qualquer coisa dentro do raio de alcance do feitiço. Essa mão mágica pode carregar um peso de 3 kg para cada ponto no modificador de Magia do usuário. Diferente da mão física do feiticeiro, essa mão não é danificada por fogo ou cortes e não sente dor; e não pode ser usada para atacar um alvo diretamente.

Componentes:
S

Mana Cst	0
Tmp. Cst	1 act.
Duração	Indef.



Bruxaria Menor

Ao apontar o dedo e proferir as palavras nefastas, a bruxa amaldiçoa um alvo único, pela duração do feitiço, e pode escolher dois dos seguintes efeitos:

- O alvo recebe 20 Hp de dano necrótico adicional sempre que é acertado por um ataque.
- O alvo tem -4 de penalidade em testes feitos a partir de um Atributo à escolha do usuário.
- O alvo tem uma falha automática no próximo teste que fizer.
- O alvo faz um salvamento de Mágica contra sua Mágica. Num Sucesso, o efeito é negado.

Componentes: V, S

Mana Cst	1
Tmp. Cst	1 act.
Duração	2 min
Alcance	40 m



Causar Ferimentos

Uma maldição de alcance, o feiticeiro aponta um dedo para uma criatura que possa ver dentro do raio do feitiço. Ao recitar a prece sombria, o alvo do feitiço receberá uma descarga de energia necrótica de dissolver tecidos orgânicos e causar grande dor. O alvo faz um salvamento de Resistência contra sua mágica e, num sucesso, recebe apenas metade do dano. Se o alvo em questão for de um nível superior ao do usuário, o sucesso nega todo o efeito.

Componentes:
V, S

Mana Cst	1
Tmp. Cst	1 act.
Duração	Inst.
Alcance	40 m
Dano Necrótico	80
Inc. Dano	60



Cura Menor

Os clérigos e sacerdotes são especialmente conhecidos por seus poderes de cura, prestando serviços médicos dentro e fora do Império. Essa bênção usual tem efeito imediato na cicatrização de pequenos ferimentos. O alvo desse feitiço recupera 100 Hp e fecha um ferimento leve, ou soma um dia de cicatrização a um ferimento maior.

Componentes: V, S

Mana Cst	1
Tmp. Cst	2 act.
Duração	Inst.
Cura	100 Hp
Inc. Cura	50 Hp

Força

Uma bênção de combate, Força promove um aumento súbito na capacidade física do alvo. Enquanto estiver sob efeito deste feitiço, qualquer personagem recebe +1 de vantagem em qualquer teste de força. Versões dessa bênção são comuns entre os guerreiros do Império.

Componentes: V, S

Mana Cst.	1
Tmp. Cst.	2 act.
Duração	2 min

III

Frutificar

Ao impôr as mãos e recitar as palavras mágicas, o feiticeiro é capaz de estimular exponencialmente a atividade metabólica de uma planta escolhida. Em um minuto, a planta alvo do feitiço irá produzir pelo menos um fruto maduro ou uma flor de grande beleza, segundo sua própria natureza. O resultado pode ser ainda maior se aplicado a plantas que já estejam em floração e frutificação.

Componentes: V, S

Mana Cst.	1
Tmp. Cst.	1 min
Duração	Inst.
Alcance	1 m

III

Passo Silencioso

Os seres da floresta são mestres em mover-se de forma silenciosa. Tanto para o predador quanto para a presa, a caçada sempre requer fazer o mínimo de ruído possível. Ao ativar esse feitiço, o usuário torna seus passos totalmente silenciosos, o que quer dizer que não é possível detectar o usuário se aproximando se utilizando apenas audição.

Componentes: V, S

Mana Cst.	1
Tmp. Cst.	1 act.
Duração	10 min

III

Visão no Escuro

Para quem tem visão no escuro, mesmo a mais profunda escuridão revela seus segredos. Ao ativar o feitiço, o usuário passa a enxergar plenamente mesmo sem nenhuma fonte de luz próxima. O usuário enxerga em tons de cinza, e mantém iguais os demais aspectos da sua visão. Nessas circunstâncias, o alcance da visão do usuário é quarenta metros, e tem bônus +2 em testes de percepção visual no escuro.

Componentes: V, S

Mana Cst.	1
Tmp. Cst.	1 act.
Duração	10 min
Alcance	40 m

III

Telepatia Menor

Ao colocar os dedos nas têmporas e se concentrar, o usuário é capaz de identificar e se comunicar com alguém dentro do alcance do feitiço. Uma vez que o elo telepático é formado, os envolvidos podem conversar livremente enquanto durar o feitiço. A telepatia também pode ser usada para localizar alguém que esteja se escondendo, e nesse caso o alvo do feitiço faz um salvamento de Sabedoria para evitar ser localizado.

III Componentes:
S

Mana Cst.	2
Tmp. Cst.	1 act.
Duração	1 min
Alcance	50 m

Jato de Fogo

Ao estender as mãos e falar as palavras mágicas, um breve jato de fogo surge a partir dos dedos ou das palmas das mãos. O jato tem largura de um metro e se estende por até três metros, incinerando o que estiver em seu caminho, e incendiando objetos e materiais inflamáveis.

III Componentes: V, S

Mana Cst.	1
Tmp. Cst.	1 act.
Duração	Inst.
Alcance	3 m
Dano de Fogo	80
Inc. Dano	40

Parede de Fogo Menor

Todo mago sabe que, às vezes, é útil colocar uma barreira de fogo entre você e um desafeto. Ao gesticular e falar as palavras mágicas, o feiticeiro cria uma pequena parede de fogo, de forma livre, com até 5 metros de extensão e 2 metros de altura. Qualquer criatura que tente atravessá-la ou chegue próxima demais recebe o dano marcado. No exato momento em que a barreira é conjurada, criaturas na área afetada podem fazer um teste de Agilidade contra sua Mágica para evitar receber o dano.

IV Componentes:
V, S

Mana Cst.	3
Tmp. Cst.	1 act.
Duração	3 Rnd.
Alcance	3 m
Dano de Fogo	100
Inc. Dano	60

Rajada de Fogo

Ao controlar sua respiração e concentrar sua energia nas mãos, o conjurador lança uma poderosa nuvem de fogo, que se estende por seis metros, formando um cone com largura de três metros na parte mais larga, ao final. Criaturas na área afetada tem uma reação contra sua Mágica para evitar serem atingidos. A rajada incinera e incendeia materiais inflamáveis em sua área de efeito.

IV Componentes:
V, S

Mana Cst.	3
Tmp. Cst.	1 act.
Duração	Inst.
Alcance	6 m
Dano de Fogo	160
Inc. Dano	80


Cocceira em Pó



Um potinho contendo cerca de 200g da mais pura cocceira em pó, um poderoso irritante para pele de qualquer criatura. Não queira nem saber o que acontece se isso acabar no seu nariz... Ao ser acertado com o pó, o alvo faz um salvamento de Resistência CD 12. Numa falha, é incapacitado pela duração do efeito. O alvo pode repetir o salvamento no final de cada round para terminar o efeito. O sucesso nega o efeito.

Tmp. Cst 2 h
 Duração 2 min

III


Kit de Alquimia



O equipamento básico de todo alquimista, contém os meios de preparar as principais e mais populares poções que circulam nas sociedades alquímicas.

O kit permite ao usuário preparar poções comuns de nível até 5, ou incomuns de nível até 4.

III


Kit de Herbalismo



O kit contém diversos instrumentos e equipamentos utilizados por herbalistas para preparar uma infinidade de antitoxinas e compostos botânicos.

O kit permite ao usuário preparar itens comuns a base de plantas de nível até 5, ou itens incomuns de nível até 4.

III


Pílulas de Comida



Nada como ter café da manhã, almoço e janta no conveniente formato de uma pilulazinha branca. O frasco contém cerca de 24 comprimidos e cada um deles equivale a uma refeição balanceada feita pela sua avó.

Tmp. Cst 6 h
 Tmp. Int. 3 h

III


Poção de Concentração



De gosto forte e picante, a Poção de Concentração oferece um aumento significativo em atenção e memória. Ao tomar a poção inteira, o usuário recebe bônus +4 em testes de Inteligência pela duração do efeito. Ao final, é normal sentir cansaço e dores de cabeça como efeito colateral.

Tmp. Cst 6 h
 Duração 10 min
 Tmp. Int. 1 h

III


Poção de Cura Menor



Uma poção doce e levemente viscosa, seu efeito modesto de cura já salvou a vida de muitos heróis. Ao tomar a poção inteira, o usuário recupera 80 Hp.

Tmp. Cst 4 h
 Duração Inst.
 Tmp. Int. 1 h
 Cura +80 Hp

III


Poção de Vigor



Uma mistura de extratos vegetais, a Poção de Vigor é um excelente recurso para ser capaz de continuar lutando por mais tempo. Ao bebê-la o personagem sentirá um aumento imediato na disposição física.

Tmp. Cst 6 h
 Duração Inst.
 Tmp. Int. 1 h
 Efeito +5 Vit.

III


Poção de Crescimento Primário



Um líquido de amargor exacerbado, a poção primária de crescimento deve ser bebida inteira para ser efetiva. Ao ingerir a poção o afetado vai sentir uma movimentação estranha no seu corpo. Em alguns instantes o corpo começará a crescer, praticamente dobrando de tamanho e peso. Pela duração do efeito, o afetado se tornará recebe bônus +4 em testes de Força e Resistência, e seus ataques com armas de contato causam 80 a mais de dano. Ao final do efeito, o usuário fica totalmente exausto.

Tmp. Cst. 8 h
 Duração 1 h
 Tmp. Int. 24 h

IV

   **Oxigênio Líquido**



Quando extraído e condensado dessa forma, o gás oxigênio se torna um líquido de textura muito leve, e pode ser respirado da mesma forma que um ar muito puro. A poção deve ser inalada por inteiro, pela boca ou nariz. Se por um instante o pulmão estranha o líquido, no momento seguinte o gás volatiliza e passa a ser respirado como de costume. O usuário pode respirar em baixo d'água ou em ambientes sem ar enquanto durar o efeito. A poção é altamente oxidante e inflamável.

IV

Tmp. Cst.	8 h
Duração	1 h
Tmp. Int.	24 h

   **Poção de Enfatuação**



Um líquido leve e rosáceo, essa poção tem um efeito poderoso. Ao consumir o líquido, o alvo faz um salvamento de Carisma CD 14. Numa falha, o alvo vai se sentir muito bem e criar sentimentos de afeto pela primeira pessoa com quem conversar. O alvo pode tanto sentir-se apaixonado quanto como na presença de um grande amigo, dependendo da situação. Ao final do efeito, o alvo reconhece que foi enfeitado. O sucesso nega o efeito.

IV

Tmp. Cst.	8 h
Duração	1 h
Tmp. Int.	24 h

   **Poção de Mana**



Muitos conhecem algum tipo de magia líquida ou comestível, mas são poucos os que sabem produzir uma poção que recupere a energia mágica do usuário sem graves efeitos colaterais. Um frasco da poção contém o total de 50 pontos de Mana, que podem ser bebidos em dez goles de 5 pontos de Mana. Ao bebê-la, o usuário sente um imediato aumento na sua disposição à magia.

V

Tmp. Cst.	1 dia
Duração	Inst.
Tmp. Int.	1 h
Efeito	+50 Mp

  **Bola de Cristal**



Uma pequena esfera transparente apoiada em um suporte decorado de madeira, essa bola de cristal permite ao usuário canalizar sua consciência através do espaço-tempo. Um usuário de clarividência pode utilizá-la, gastando 1 de Mana, para receber uma visão de algo importante que tenha ocorrido na última hora, ou que vá ocorrer dentro de uma hora.

III

Mana Cst	1
Tmp. Cst	1 Min.
Alcance	1 h