

GEMINIS

[DOSSIÊ - TRANSMÍDIA: ESTRATÉGIAS E PROCESSOS DE CONSTRUÇÃO DE MUNDOS]

IMPLICAÇÕES TRANSMIDIÁTICAS DO USO DO RPG E DO WARGAME COMO FERRAMENTA DE APOIO À VASTAS NARRATIVAS DE FANTASIA MEDIEVAL

LEONARDO A. DE ANDRADE

*Professor do Depto. de Artes e Comunicação (DAC) - UFSCar
e projetista de jogos. Atualmente finalizando seu doutorado em
estereoscopia pela USP - São Carlos
E-mail: landrade@ufscar.br*

TIAGO E. DOS SANTOS

*Prof. Substituto do DAC - UFSCar e animador. Graduado em
Design pela UNESP - Bauru
E-mail: irwinbryan@gmail.com*

DIOGO AUGUSTO GONÇALVES

*Graduando em Imagem e Som, UFSCar.
E-mail: diogoatgs@gmail.com*

LAYLA STASSUN ANTONIO

*Graduanda em Ciências Sociais, UFSCar.
E-mail: stassun.layla@gmail.com*

RESUMO

Surgidos na década de 1970, o *Wargame Chainmail* e o primeiro RPG compartilharam o gênero da fantasia medieval para explorar narrativas interativas. Neste artigo são analisadas as principais vastas narrativas do gênero fantástico medieval envolvendo RPG e *Wargame* e as implicações transmidiáticas das adaptações. Alguns sistemas de regras têm suas mecânicas de jogo discutidas, trazendo base para a experiência do uso do RPG como ferramenta de apoio criativo e de coesão de narrativa no cenário Terras de Shiang. Utilizando regras de RPG e de *Wargame*, o artigo mostra o processo criativo e as implicações transmidiáticas da experiência analisada.

Palavras-Chave: *D&D*, Narrativa Vasta, Terras de Shiang, ReOPS, RPG, *Wargame*.

ABSTRACT

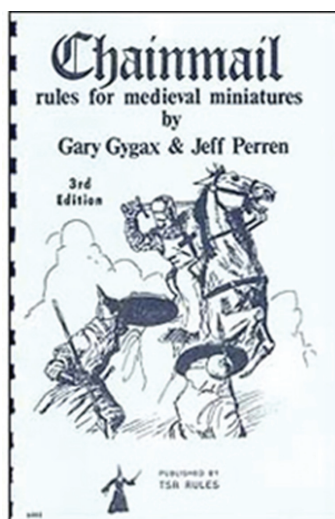
Emerging in the 1970s, the *Wargame Chainmail* and the first RPG shared the medieval fantasy genre to explore interactive narratives. In this article, we'll analyze the main vast narratives of the medieval fantasy genre involving RPG and *Wargames* and its transmedia's implications. Some systems of rules have their game mechanics discussed, building the basis for the experience of using the RPG as a tool for creative support and cohesion of narrative in the scenario *Shiang's Lands*. Using rules of both, RPG and *Wargame*, this article exposes the creative process and the transmedia's implications of the experience analyzed.

Keywords: *D&D*, *Shiang's Lands*, ReOPS, RPG, Vaste Narrative, *Wargame*.

1 INTRODUÇÃO

No início da década de 1970 nos EUA, foram criados os primeiros *Wargames* e RPGs (*Role Playing Games*) de fantasia medieval. Os primeiros *Wargames* da década de 1960 utilizavam referências históricas para simularem combates, mas isso mudou com o *Wargame Chainmail*, que utilizava uma mitologia baseada na fantasia medieval criado por Tolkien na trilogia *O Senhor dos Anéis* (Tolkien, 1954), com a utilização de raças e de seres míticos adaptados a uma mecânica de regras, miniaturas, tabuleiro e cenário para simularem combates em um mundo ficcional. Três anos após a criação do *Chainmail*, em 1974, surgia o primeiro RPG utilizando os mesmos elementos ficcionais do *Wargame Chainmail*, só que individualizando os personagens. Com as regras do RPG, era possível definir através de um sistema de regras, cada um dos personagens que eram tratados anteriormente por conjuntos. *Dungeons and Dragons*, ou simplesmente *D&D* como é mais conhecido, e o *Chainmail* foram criados por Gary Gygax em duas parcerias (com Jeff Perren no *Chainmail* e Dave Arneson no *D&D*), sendo publicados pela editora TSR, e abriram possibilidades de exploração de realidades ficcionais através dos jogos (Gygax & Parren, 1973) (Gygax & Arneson, 1975). A Figura 1 mostra a capa do *Wargame Chainmail*.

Figura 1 - Capa do manual de regras do *Wargame Chainmail*.



Pela perspectiva antropológica de Roger Callois (Callois, 1958), quatro categorias podem ser enumeradas para classificação dos jogos:

Agôn: Nesta categoria, por mais que possa ser cobrada a igualdade entre os competidores, esta não pode ser inteiramente observada, devido as características individuais dos concorrentes, assim como a força muscular e as habilidade, resistência e engenhosidade ou pelas próprias regras e convenções existentes nos jogos que acabam beneficiando uma equipe ou o concorrente. Esses desequilíbrios promovidos pelas regras podem ser exemplificados por indicações e por observações do oponente que, na possibilidade de sua engenhosidade operar, pode partir para uma situação já conhecida, como o xadrez que, a cada lance pode promover um desequilíbrio temporário ou permita, inclusive, a vitória.

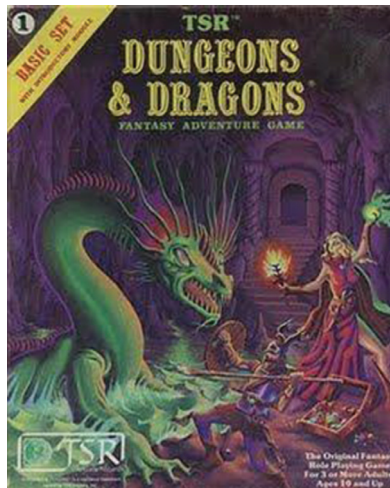
Alea: Nesta categoria o aleatório e o acaso aparecem. É no jogo que o homem tem a oportunidade de lidar com a realidade do aleatório, da contingência e da improbabilidade, do que não é lógico nem sistemático aos olhos do homem. O conjunto de todas as substâncias do jogo, mesmo tendo merecido atenção no seu treino e especialização, pode escapar às circunstâncias e ao domínio da capacidade de previsibilidade do homem.

Mimicry: A terceira categoria trata dos jogos fictícios em que os participantes adotam para si o papel de determinados personagens. É uma forma de se apropriar de outra realidade que não a sua. O *mimicry* explora o prazer de interpretar, ou pelo menos se passar por um personagem.

Ilinx: Nesta categoria os jogos associam-se a uma busca frenética de uma situação que põe o corpo numa exaustão atingindo a frenesi momentânea, porém no máximo de êxtase. A *Ilinx* abarca as diversas variedades de uma exaltação que implica um atordoamento simultaneamente orgânico e psíquico.

Ao analisarmos o *Chainmail* e o *D&D* sobre essa classificação, temos no primeiro um jogo centrado no raciocínio estratégico, sendo que as regras são utilizadas para simulação de combates com unidades básicas de vinte homens, com dados de seis lados (d6), relacionando este jogo fortemente ao *agôn* (estratégico) e ao *alea*, e mais fracamente ao *mimicry*. Por sua vez, o *D&D* é um jogo no qual as regras definem parâmetros textuais e numéricos específicos de um único personagem (marcados na ficha de personagem), e a utilização desses parâmetros com dados de variado número de faces (quatro, seis, oito, dez, doze e vinte faces) para resolução de combate e de outras situações narrativas, fazendo este jogo relacionado de forma mais igualitária entre o *mimicry*, ao *alea*, e ao *agôn*. A Figura 2 mostra a capa do livro de regras do *D&D*.

Figura 2 - Capa do livro de regras do RPG *D&D*, primeira edição americana (A) e da versão brasileira, a clássica ‘caixa preta’, RPG lançado pela Grow (B).



A



B

O *D&D* apresentou dois novos conceitos, sendo o primeiro dele a introdução da noção de Mestre de Jogo (*Dungeon Master* ou *DM*, no original), que atua como juiz e narrador e é responsável por manter o cenário ficcional do jogo e aplicar as regras a cada situação descrita. O segundo novo conceito foi o de evolução do personagem. Após os jogadores embarcarem em uma aventura imaginária na qual eles enfrentam monstros, reúnem tesouros, interagem entre si e ganham pontos de experiência, que são utilizados para evoluir o personagem, tornando-o mais poderoso à medida que o jogo avança dentro de uma campanha. Uma ‘campanha’ é uma série de aventuras ou cenários, usualmente utilizando os mesmos personagens e jogadores, e utilizando o mesmo sistema de regras (Masters, 1994). De forma única, este jogo se mostrou uma atividade que une a narrativa ao lúdico de forma intrínseca.

O *D&D* abriu as portas para um gênero de jogo no qual era possível explorar variadas realidades, históricas ou ficcionais. No ano seguinte ao lançamento do *D&D* (1975), começaram a surgir inúmeros RPGs com variadas temáticas históricas e ficcionais, como *En Garde!*, ambientado na França do século XVIII (Hanny & Chadwick, 1975), *Boot Hill* ambientado no velho oeste americano (Blume & Gyax, 1975) e *Empire of the Petal Throne* ambientado em um complexo mundo ficcional (Barker, 1975), sendo que atualmente existem mais de mil títulos de RPG (Andrade & Godoy, 2004). Contudo, desde seu lançamento, o *D&D* dominou a indústria americana de RPG. Em 1977, o jogo foi dividido em duas versões: A mais simples, chamada *Dungeons & Dragons*, e a mais complexa, *Advanced Dungeons & Dragons*, abreviada como *AD&D* (Gygax, 1979).

As décadas de 1980 e 1990 trouxeram ao mercado um grande número de RPGs, e o *D&D* e o *AD&D* passaram a dividir o público de forma mais igualitária. A Figura

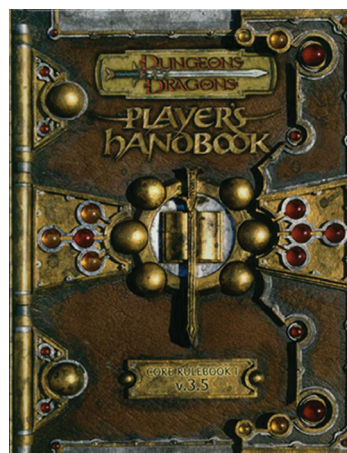
3 mostra a capa do AD&D segunda edição (Cook, 1989). Em 1999 a TSR foi vendida à empresa *Wizards of the Coast*, que no ano seguinte relançou o primeiro dos RPGs em uma nova versão.

Figura 3 - Capa do RPG AD&D segunda edição.



Em 2000 a versão mais simples foi descontinuada, e a versão complexa foi renomeada como *Dungeons & Dragons 3ª Edição*. Em Julho de 2003, é lançado o *Dungeons & Dragons v3.5*, versão conhecida como *D&D 3.5* (Cook et al, 2003). Com exceção da 4ª Edição (a atual, lançada em 2008), o *D&D* evoluiu em três décadas sua mecânica de regras (até o *D&D 3.5*), permitindo um maior equilíbrio entre diferentes tipos de personagem, que podem variar a raça e a classe. As evoluções deixaram o jogo mais fortemente relacionado ao *agôn* (estratégico) e ao *mimicry*, diminuindo a relação com o *alea*. A Figura 4 mostra a capa do *D&D 3.5*.

Figura 4 - Capa do RPG *D&D 3.5*.



Desde sua criação, mundos de fantasia medieval foram criados para serem explorados com as regras do *D&D*, sendo que alguns deles exploraram a transmídia, ex-

ploração do cenário em outras mídias, como literatura, quadrinhos e jogos, de forma única. Um desses exemplos é o cenário *Forgotten Realms*, criado inicialmente de forma literária para crianças no final dos anos 1960 por Ed Greenwood. Na década de 1980, o autor escreveu diversos artigos para uma revista especializada em RPG¹, o que culminou na criação de um livro de RPG em 1987 (Greenwood & Grubb, 1987). O RPG abriu espaço para exploração transmidiática para romances, quadrinho e adaptações para RPGs de computador (o que incluí títulos como a série *Eye of The Beholder*, *Baldur's Gate* e *Neverwinter Nights*), criando uma vasta narrativa desse cenário. Ainda nos anos 1980, um grande sucesso de adaptação para animação, o desenho *Dungeons & Dragons* (conhecido por *Caverna do Dragão* no Brasil), leva um grupo de jovens do nosso mundo a um mundo clássico de fantasia medieval.

A relação dos RPGs de fantasia medieval com os *Wargames*, teve um novo enlace no início dos anos 2000. Concomitante com lançamento da 3ª Edição do *D&D*, o *Wargame Chainmail* foi relançado. Aproveitando algumas regras do *D&D* 3.5, o novo jogo de miniaturas chegou ao mercado ainda amarrado a algumas regras dos jogos de miniaturas tradicionais, como a utilização de fita métrica para marcar a distância (os jogos atuais utilizam mapas com espaços determinados – como quadrados ou hexágonos – o que facilita a aplicação das regras). Apesar de algumas inovações, como o uso de regras de combate para grupos menores, o *Chainmail* não foi um sucesso de vendas, mas abriu mercado para esse gênero de jogo.

O lançamento do *D&D* 3.5 inovou com a utilização de miniaturas com o fim de marcar o posicionamento dos personagens no mapa. Devido à grande aceitação do público, foi lançado o *Wargame D&D Miniatures*, cujas batalhas são feitas de personagem contra personagem, aonde cada um deles possui uma miniatura para ser colocada no tabuleiro, uma carta ilustrada, contendo os dados de jogos de miniaturas em um de seus lados e as informações referentes ao RPG no verso. Através desse novo sistema, houve a possibilidade de integração direta entre o *Wargame* e o RPG.

A experiência de utilizar RPG e *Wargame* para produtos transmidiáticos vem sendo explorada no cenário Terras de Shiang, um mundo de fantasia distante, onde não existem humanos e as raças predominantes evoluíram de símios, tigres e lagartos. Apesar de a evolução tecnológica ser próxima da época medieval, os elementos do cenário estão mais próximos das culturas orientais (com ênfase na japonesa e chinesa) do que nas ocidentais. O mundo das Terras de Shiang foi criado em 1993 utilizando o sistema *AD&D* (segunda edição), e foi adaptado a um sistema de regras genérico, intitulado na época *OPERA RPG*². O sistema de regras evoluiu juntamente com o cenário, sendo

1 Dragon Magazine, editora TSR, Inc. de 1976 à 2007.

2 É dito sistema genérico aquele que pode ser adaptado a qualquer tipo de cenário, histórico ou ficcional.

publicado em 2004 na sua 6ª versão (Andrade & Godoy, 2004). Hoje em dia o sistema se encontra na sua 8ª versão, e foi relançado com o nome ReOPS³ (Andrade & Godoy, 2010).

Atualmente uma vasta campanha está sendo executada no cenário de Terras de Shiang com o auxílio do RPG na construção e coesão da narrativa, incluindo o desencadeamento de uma batalha épica, administrada com as regras do *Wargame*, cujo resultado interferiu diretamente na campanha do RPG e na história do próprio mundo. Através dessa experiência, será abordada a criação transmidiática dentro do cenário, discutindo a criação de vastas narrativas no tópico 2; as mecânicas de jogos de regras de RPG e *Wargame* no tópico 3; a criação com o uso do RPG do cenário Terras de Shiang e suas implicações transmidiáticas no tópico 4 e finalmente, as conclusões no tópico 5.

2 RPGs DE FANTASIA MEDIEVAL A AS NARRATIVAS VASTAS

Contemporâneo ao *D&D*, um mundo de fantasia medieval que não utilizava elementos tolkianos foi lançado, e embora ele nunca tenha atingido o sucesso do *D&D*, possui um papel histórico relevante. O RPG foi chamado de *Empire of the Petal Throne* (Barker, 1975), e foi criado pelo professor universitário e linguista M. A. R. Barker. O mundo deste RPG, o fictício Tékumel, foi criado na década de 1940, e através de estudos de línguas como Urdu, Pushtu e Maia foi criada na década de 1950 a língua Tsolyáni, com guias gramaticais e dicionários (Barker, 1950). Essa língua é falada no maior continente do mundo de Tékumel, e devido à sua complexidade, é possível comparar Barker a Tolkien. A Figura 5 mostra a capa da caixa básica deste RPG.

Figura 5 - Capa da caixa do RPG *Empire of the Petal Throne*.



3 <<http://www.rpgopera.tk>>

O mundo de Tékumel trouxe um nível de detalhe e qualidade para suas campanhas que era desconhecido na nascente indústria do RPG, com menor ênfase nas táticas de combate herdadas do *Wargame*. Por problemas de suporte da empresa TSR, Barker se desligou dela e continuou a publicação do RPG, até os dias de hoje, incluindo:

- *Swords & Glory*, publicado em 1983/4 em dois volumes;
- *Gardasival: Adventures in Tékumel*, publicado em 1994;
- *Tékumel: Empire of the Petal Throne*, publicado em 2004.

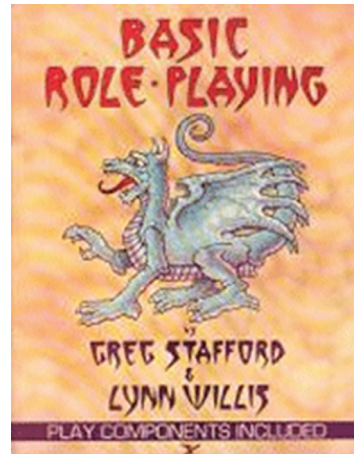
Em termos de cenário, Tékumel possui muito mais detalhes que outros mundos de *D&D*. Barker detalhou deuses, religiões, rituais, governos, vestimentas, costumes, hábitos, e mais importante, as línguas foram estabelecidas para cada nação do planeta. E esses elementos não vinham de um mundo medieval ocidentalizado. Barker pegou suas experiências sobre a Índia e Ásia para criar culturas extremamente inéditas e totalmente estranhas ao RPGista padrão, habituado com fantasia medieval com influência de Tolkien. *Empire of the Petal Throne* é um jogo em que o sistema e cenários trabalham em conjunto para produzir um mundo, onde os personagens estão amarrados na estrutura de poder – religiosamente e politicamente – e as decisões destes poderes servem de plano de fundo para as campanhas. Diferente da maioria dos cenários de *D&D*, onde os jogadores enfrentavam monstros, em Tékumel passaram a ser Tsemels (guerreiro-cardeais), conduzindo uma guerra santa contra vizinhos hereges.

Após a publicação do primeiro RPG ambientado em Tékumel, Barker passou a coordenar campanhas de RPG com Mestres de Jogo espalhados por todo o continente norte-americano e isto fez com que pudesse ampliar seu universo ficcional de forma única. A partir de 1984, romances ambientados em Tékumel começaram a ser publicados, expandindo sua vasta narrativa – no total foram cinco, sendo o último de 2004. Neste cenário, o papel do *mimicry* ganhou destaque em relação ao *agôn* e *alea*, uma tendência que foi seguida nas décadas seguintes por alguns cenários de RPG.

Ainda na década de 1970, foi fundada a editora Chaosium, responsável a partir do final desta década por títulos que prezavam a narrativa de forma mais profunda dentro das possibilidades da representação. Criando um sistema de regras simples baseado em porcentagens⁴, a produção dos RPGs da Chaosium chamou a atenção para a riqueza de detalhes presente nas narrativas e descrições de seus títulos. A Figura 6 mostra a capa do manual básico do *Basic Role-Playing*.

⁴ Sistema de regras genérico chamado *Basic Role Playing*, publicado originalmente em 1980 pela Chaosium e relançado em 1981, 2002 e 2008.

Figura 6 - Capa do *Basic Role-Playing*.



Em seu primeiro título, o RPG *RuneQuest* (Perrin & Stanfford, 1978) é ambientado no mundo mítico de Glorantha. Um cenário de fantasia extremamente rico, cujo conteúdo contempla mitologia, teologia, dentre outros, abrigando narrativas dentro de diversas mídias tais como: quadrinhos, *Wargames*, RPGs, jogos eletrônicos, romances, etc. O universo sofre grande influência da obra de Joseph Campbell⁵, sendo utilizada como base para vários mitos. Devido a esse universo criado, cuja expansão acontece em várias mídias, Glorantha proporcionou ao RPG *RuneQuest* um meio extremamente imersível, trazendo diversas ferramentas que contribuem para uma experiência impar para os jogadores. Graças a todas essas mídias o RPG *RuneQuest* é considerado historicamente, o segundo RPG mais jogado do mercado (Maranci, 2001). A Figura 7 mostra a capa do RPG *RuneQuest*.

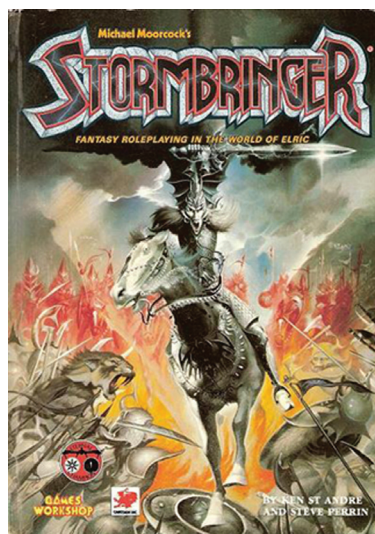
Figura 7 - Capa do RPG *RuneQuest*.



⁵ Existe um grande número de livros de Joseph Campbell, estudioso da narratologia mítica. Sua obra mais conhecida é intitulada *O Herói de Mil Faces*, e foi lançada na década de 1950 (Campbell, 1992). Nela, Campbell define a 'jornada do herói', uma estrutura básica narrativa presente na maioria das histórias épicas.

O RPG *Stormbringer* (Andre & Perrin, 1981) é ambientado em um cenário medieval de fantasia sombria criado por Michael Moorcock, na série de romances sobre Elric de Melnilboné. Esse RPG, criado em torno do ex-imperador albino Elric de Melnilboné, possui várias bifurcações midiáticas, abarcando desde histórias em quadrinhos, filmes, músicas, romances e novelas. Nesse universo transmidiático, o RPG não trabalha como um utensílio de construção narrativa, e sim como um complemento ao cenário criado. A imersão nessa narrativa está pautada no consumo de todo o conteúdo midiático. A história base para esse RPG tem raízes no personagem Elric de Melnilboné, ex-imperador de uma civilização o qual possui a habilidade de invocar seres sobrenaturais e possui a espada *Stormbringer*, que dá nome ao RPG, que lhe confere força e saúde, entretanto deve ser alimentada por almas. As campanhas podem se apoiar nas histórias de desgraça que o protagonista trouxe para sua civilização com a utilização de sua espada, ou mesmo no rico cenário fantástico cuja influência vem desde Bertolt Brecht até a mitologia tolkieniana, entre outros grandes nomes. A Figura 8 mostra a capa do RPG *Stormbringer*.

Figura 8 - Capa do RPG *Stormbringer*.



No RPG *King Arthur Pendragon*, conhecido também como *Pendragon* (Stanford, 1985) o cenário é de fantasia medieval histórico com pequena intervenção fantástica (onde existe o uso da magia – mas de forma mais discreta que em outros cenários do mesmo gênero). Esse jogo tem como mote principal histórias vividas no contexto do rei Arthur, resultado de mais de dez anos de estudo desse período, proporcionando uma construção narrativa cuja temática sugeria aspectos trágicos, conflitos e um pouco de cooperativismo referentes ao período histórico em que se passa o jogo, além de fatos fantásticos enraizados a mitos ou mesmo aspectos relacionados à religião, paganismo, etc. A narrativa é contextualizada em lendas como o Santo Graal, ou outros diversos mitos da idade das trevas, abre-se uma gama muito extensa de referências externas,

que podem incrementar a campanha. Apesar do RPG *Pendragon*, não ter uma extensão midiática vasta, o RPG têm servido como meio de pesquisa, na qual os jogadores seguem uma campanha referente aos acontecimentos da época, enriquecidos pelo sistema do jogo (Harrigan & Wardrip-Fruin, 2009). A narrativa se torna concisa através de conflitos relativamente comuns ao período, por exemplo, as campanhas duram anos, e existe a questão da morte do personagem fazendo com que o jogador assuma seu herdeiro, trazendo uma continuidade singular para a campanha. *Pendragon* é um RPG que traz uma experiência de imersão muito interessante, proporcionando educação, por meio de conflitos presentes em um universo cheio de idealismos, tragédia e lendas sobre imortalidade. A Figura 9 mostra a capa deste RPG.

Figura 9 - Capa do RPG *Pendragon*.



Analisando os exemplos, observamos que a narrativa do RPG difere de narrativas tradicionais de literatura e cinema porque oferecem um único foco de personagens para fazer com que a sua história avance. Campanhas de RPG são construídas sem ter um personagem principal, sendo capaz de acomodar múltiplos protagonistas. A variabilidade de personagens, inclusive, tem implicações diretas na escolha da mecânica de jogo. Temos vários exemplos de cenários de *D&D* que primam a fantasia em detrimento ao realismo. Já no RPG *Pendragon*, temos um cenário mais realista e menos fantasioso. Uma análise de alguns sistemas de regras de RPG será apresentada no próximo tópico.

3 MECÂNICAS DE JOGO

3.1 RPG

A matematização da realidade através de uma mecânica de jogo permite ao RPG coesão narrativa e equacionamento de personagens e situações presentes no cená-

rio, até mesmo em mundos fantásticos, como os do *D&D*. A matematização acarreta em modelos que permitem uma simulação dentro da realidade do cenário, que pode ser explorada com personagens permitidos pela mecânica de jogo. Para entendermos sua importância veremos a evolução do sistema de regras da primeira edição do *D&D* até sua terceira edição, e também discutiremos os sistema de regras de outros RPGs como, o *Basic Role-Playing* e o *ReOPS*, cuja capa é mostrada na Figura 10.

Figura 10 - Capa do ReOPS.



Em sua primeira edição o *D&D* se utiliza principalmente de estereótipos e arquétipos para a criação de personagens, mesmo que todos, tanto coadjuvantes como os principais, compartilhem de certos parâmetros, como:

- Atributos:

No *DUNGEONS & DRAGONS*, usamos seis habilidades para definir um personagem: Força, Inteligência, Sabedoria, Destreza, Constituição e Carisma. Força define poder físico. Inteligência mede rapidez de aprendizagem e raciocínio. Sabedoria indica o nível de senso comum do personagem. Destreza representa agilidade e velocidade. Constituição refere-se à saúde do personagem e Carisma determina o quanto um personagem é bonito e amigável, na opinião das outras pessoas. Os pontos de habilidades são determinados jogando-se 3d6, portanto eles variam entre 3 e 18. Quanto maiores forem os pontos, melhor será o personagem naquela habilidade. Por exemplo, um personagem de Força 3 é extremamente fraco, enquanto outro de Força 18 é muito forte. (Gygax, 1979, p. 4).

- Pontos de Vida que definem quanto dano o personagem pode receber antes de desmaiar ou morrer.

- Alinhamento: no *D&D*, existem três alinhamentos: Ordeiro, Caótico e Neutro. Todo personagem ou monstro comporta-se de acordo com um destes alinhamentos.

Cada classe (como são chamados os arquétipos no *D&D*) tem suas especificidades e ao escolher uma classe pré-determinada, o jogador escolhe por consequência essas singularidades.

Nesta primeira edição do *D&D* temos oito arquétipos principais para personagens jogadores: Guerreiro, Clérigo, Mago, Ladrão, Anão, Elfo e Halfling. Sendo que a separação dessas classes engloba não só as competências e habilidades como também a raça do personagem.

Cada classe tem uma tabela de progressão, evolução própria, poderes (como a magia para Magos, os poderes divinos para Clérigos) e habilidades específicas. Além de uma quantidade de pontos de vida possível. Para se definir o valor exato de pontos de vida, rola-se um dado.

O primeiro sistema de regras do *D&D* é simples, e foi a base para a evolução não só de sua própria mecânica como para o RPG em geral.

Alguns anos depois do lançamento da primeira edição de *D&D* surgiu sua evolução, o *Advanced Dungeons & Dragons* ou *AD&D*. Contando com um sistema mais complexo, com mais regras que foram criadas para satisfazer a necessidade de um jogo mais divertido. Sua mecânica de jogo ficou mais encorpada possibilitando o desenvolvimento de vários suplementos com bastante conteúdo de ambientação em relação à fantasia clássica como: aprofundamento da descrição das classes e seus recursos, desenvolvimento de mais criaturas, mais magias e a criação de cenários inteiros de fantasia.

As principais mudanças do *AD&D* em relação à primeira edição do *D&D* foi o aprofundamento da mecânica de jogo e o lançamento de diversos suplementos.

O alinhamento do *D&D* se transformou em tendência e foi expandido. No *AD&D* se utilizando da combinação dos conceitos: Bom, Mal, Neutro, Ordem e Caos, a orientação moral do personagem é construída.

O *AD&D* traz uma separação nos arquétipos, nesta edição uma classe não define a raça do personagem, que é escolhida de forma separada, aumentando assim as possibilidades de personagens. As raças apresentadas no *AD&D* são: humano, elfo, anão, halfling, meio-elfo e gnomo. Enquanto que as classes de personagem são subdivididas em: Guerreiro (que se subdivide em "Homem de armas", Ranger e Paladino), Arcano (que se subdivide em Mago e Especialista), Ladino (que se subdivide em Ladrão e Bardo) e o Sacerdote (que se subdivide em Druida e Clérigo). Além de se poder, a partir desta edição, combinar duas ou mais classes, o que aumentou as possibilidades de arquétipos.

Com o surgimento da terceira edição, o *AD&D* volta a se chamar *D&D*, essa nova versão vem com uma roupagem atual e diferente, trazendo muitas diferenças e melhoras quando comparada às suas versões mais antigas.

As mudanças nas regras não se resumiram apenas em detalhes, mas sim na estrutura também. O grande diferencial da nova versão é o sistema de jogo chamado D20 que se tornou aberto fazendo com que muitos sistemas genéricos de *AD&D* desaparecessem.

O sistema de atributos e habilidades foi simplificado e melhorado, houve a introdução do meio-orc como raça. Não há mais subdivisões nas classes de personagens e diferente da segunda edição (*AD&D*) essas classes, no decorrer de seus níveis, adquirem habilidades especiais que os tornam únicos, enquanto que antes as diferenças se resumiam apenas em algumas habilidades, nos pontos de vida e em outros pequenos detalhes. As novas classes da terceira edição do *D&D* são: Guerreiro, Bardo, Bárbaro, Monge, Mago, Druida, Feiticeiro, Ladino, Clérigo, Paladino e *Ranger*. Houve a criação de classes de prestígio que são arquétipos que os personagens podem adquirir após alguma experiência no jogo de forma a tornar o personagem mais único. A evolução do sistema de perícias, melhor descrição dos itens e das armas, entre outros melhoramentos.

Parece natural que a terceira edição do *D&D* seja uma evolução de seus antecessores, todavia muitos foram os sistemas de RPG que não conseguiram aprimorar sua mecânica de jogo, chegando a perder jogadores e espaço no mercado (Rosson, 2011). O *Dungeons & Dragons*, até a versão 3.5, é um bom exemplo em termos de evolução do sistema.

Outro sistema de regras importante que nos permite explorar o universo da fantasia medieval é o sistema *Basic Role-Playing*. Que foi desenvolvido a partir de um conjunto de atributos semelhantes ao *Dungeons & Dragons*. Ele se utiliza dos seguintes atributos: Tamanho, Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Poder e Aparência (ou Carisma). Os pontos de vida ficam dependentes da média do tamanho e da constituição de cada personagem se tornando parcialmente estático e não seguindo a evolução do personagem como em outros sistemas. Com isso foi possível o desenvolvimento de um sistema principalmente estruturado para a simulação.

Um ponto importante de sua diferenciação em relação às outras mecânicas é que no *Basic Role-Playing* o sistema é baseado em porcentagem, portanto se utilizando de um dado de cem faces (ou usando dois dados de dez faces, um para dezena e outro para unidade) ao invés de um jogo de dados cada um, com um número de faces diferentes (dados de: quatro, seis, oito, dez, doze e vinte faces) como no *D&D*. Tal sistema simplifica a mecânica de jogo, porém sem diminuir sua eficiência para a maioria dos casos de simulação.

A porcentagem é usada de forma geral tanto para perícias como para a evolução do personagem simulando assim o caminho que as pessoas percorrem até desenvolver plenamente uma habilidade, criando uma curva de aprendizado.

O sistema de combate é diferenciado, pois permite uma série de defesas, uma vez que no *D&D* as defesas de forma geral eram iguais e não dependiam diretamente da decisão do jogador. No *Basic Role-Playing* as defesas e ataques ficaram mais fortemente ligados às decisões interpretativas e narrativas e menos presos na mecânica de jogo.

Outro elemento importante do sistema de regras do *Basic Role-Playing* está no fato que não há diferenciação das regras de criação de personagem e de habilidades de heróis, personagens coadjuvantes, monstros ou inimigos. Variando os valores das habilidades, o mesmo sistema é usado tanto para o herói como para o vilão. Esse sistema rapidamente incentivou os jogadores a criarem uma grande variedade de personagens não-humanos e tornar os cenários cada vez mais pluralistas.

Os diferentes sistemas de regras possuem suas particularidades e simulam a realidade de jogo de formas diferentes. Em termos de jogo, cada grupo de jogadores irá decidir qual sistema usar baseado em muitos fatores como, diversão, disponibilidade, facilidade das regras, grau de simulação, cenários disponíveis, entre muitos outros. No caso de se utilizar o RPG como ferramenta para vastas narrativas as considerações são outras, como por exemplo, utilizar um mesmo sistema de regras mantém a coesão e escolher o mais adequado para adaptação da narrativa é de suma importância. É nesse contexto que se encaixa a importância dos sistemas de regras genéricos que permitem basicamente que qualquer narrativa possa ser adaptada e simulada através de suas regras.

O ReOPS é um exemplo de um sistema de regras genérico que permite basicamente que qualquer cenário seja adaptado à sua mecânica de jogo. Ele foi projetado analisando outros sistemas de regras de modo que as experiências anteriores fossem consideradas e caminhando no sentido de criar um sistema que engloba qualquer criatura, herói, ser mitológico de forma que esses possam coexistir e interagir de forma equilibrada.

Este sistema se utiliza principalmente de uma separação triádica (Físico e Psíquico, e nos cenários pertinentes, Magia), regras que definem a psicologia dos personagens e regras que permitem ajustar a aleatoriedade.

Sendo assim, pode-se ter desde uma abordagem realista até a heróica, passando por diversas etapas intermediárias, tudo para garantir que o estilo de jogo seja “absorvido” pelo sistema de regras.

Alguns dos cenários adaptados para o ReOPS são⁶: O Mais Longo dos Dias, baseado na Segunda Guerra Mundial, mais especificamente na Operação *Overlord* (o desembarque das tropas aliadas na Normandia para a libertação da França); *StarCraft*, cenários baseado em um jogo eletrônico de mesmo nome; e *Saint Seiya*, baseado na série animada Cavaleiros do Zodíaco. Estes são exemplos de como esse sistema de RPG consegue de forma satisfatória adaptar para sua mecânica de jogo as mais variadas narrativas, seja ela provinda de jogos, filmes, literatura, quadrinhos, como exemplos.

3.2 WARGAME

Quando batalhas que envolvem um grande número de personagens são necessárias para a narrativa, a mecânica de jogo do RPG pode se mostrar um pouco falha, nesse momento o *Wargame* se torna uma resolução melhor, pois trabalha em sua essência com batalhas de múltiplos personagens, com batalhões, exércitos, entre outros e tem ligação direta com os RPGs. Entre os principais *Wargames* citaremos a mecânica de jogo de três deles, o *Chainmail*, o *D&D Miniatures* e o Jogo de miniaturas de Terras de Shiang. A capa do manual de regras do *D&D Miniatures* pode ser vista na Figura 11.

Figura 11 - Capa do manual de regras do *Wargame D&D Miniatures*.



Os *Wargames* de forma geral se utilizam de um tabuleiro (terreno onde se desenvolverá a batalha), miniaturas que representarão os combatentes e regras para regular o combate. A Figura 12 mostra uma ficha de personagem e uma miniatura do *D&D Miniatures*.

⁶ Os cenários citados e muitos outros podem ser obtidos em <<http://www.rpgopera.tk>>, na seção downloads/cenários.

Figura 12 - Ficha de personagem (A) e miniatura do *Wargame D&D Miniatures* (B).



A



B

O *Chainmail* é o primeiro *Wargame* de fantasia medieval e traz consigo inúmeras inovações como: cada miniatura representa um número de combatentes, ao invés de apenas um (vinte combatentes em geral), se utiliza de fita métrica para calcular a distância entre as unidades e o dado de seis faces para garantir a aleatoriedade. Como é precursor, o *Chainmail* tem vital importância sendo base para a evolução do *Wargame* de fantasia medieval, possuindo uma aleatoriedade balanceada, porém com alguns problemas em sua mecânica de jogo.

Concomitante com o lançamento do *D&D 3.5* foi lançado o *Wargame D&D Miniatures* trazendo uma grande evolução em relação aos seus antecessores. Ele se utiliza de quadrados em detrimento da fita métrica para calcular distâncias, otimizando o tempo de jogo, mas criando problemas, uma vez que o quadrado tem apenas quatro faces e não satisfaz a liberdade de movimentação que mais tarde a utilização do hexágono irá contemplar. É o primeiro a aplicar a individualização de cada miniatura inclusive com o uso de fichas para descrever suas especificidades, fazendo uma ligação direta entre o RPG *D&D* e o *Wargame*. Além de contribuir instaurando novidades em sua mecânica de jogo, o *D&D Miniatures* também contribuiu para a popularização do *Wargame* de forma direta.

Nesse contexto nasce o Jogo de Miniaturas Terras de Shiang, que se apoia no sistema de regras ReOPS para sua construção. Em sua concepção, o jogo de miniaturas foi pensado de forma que sua mecânica de jogo fosse mais simples, rápido e de fácil entendimento. Sua aleatoriedade é menor do que seus similares, primeiro devido ao uso de dois dados de seis faces ao invés de um dado com vinte faces (utilizado no *D&D Miniatures*), e também por que seu sistema de regras que privilegia a estratégia. O uso

do hexágono é uma vantagem por si só, pois possibilita que efeitos como magias e explosões se propaguem de forma próxima a circular, algo que o quadrado não satisfaz, além de que cada face do hexágono representa melhor a orientação da miniatura que pode estar de frente para qualquer uma das seis direções.

O uso correto do sistema de regras é essencial para o sucesso ou o desastre de uma vasta narrativa que se utilize de sua mecânica como apoio, uma vez que tal sistema deve trazer coesão e balanceamento a narrativa e não interferir em sua progressão. Uma escolha acertada trará uma segurança para a criação de basicamente qualquer cenário imaginado.

4 EXPLORAÇÕES TRANSMIDIÁTICAS NAS TERRAS DE SHIANG

4.1 CRIAÇÃO COM USO DO RPG E NARRATIVA LITERÁRIA

O cenário Terras de Shiang começou a ser desenvolvido como parte de um mundo de RPG, mas foi desvinculado dele (ganhando sua própria história literária) e evoluiu dentro de campanhas, iniciadas em 1994 até a atualidade.

O cenário teve início como uma ilha presente em um mundo de fantasia medieval clássico, habitada pelas raças dos símios e tioreses (humanóides evoluídos dos macacos e dos tigres, respectivamente), contudo com isolamento do contato com as outras raças presentes no mundo. Dentre as classes possíveis na sua primeira versão de 1993 com o sistema *AD&D*, podiam-se escolher para personagens tioreses: os guerreiros Arma Sagradas, os magos-guerreiros Viajantes ou ladinos. Para os símios, as classes possíveis eram de Guerreiro, Arqueiro ou Monge dos Elementos.

Em particular a ilha chamou tanto a atenção do criador, que ele resolveu separá-la do resto do mundo e ampliá-la para um continente, dando um novo histórico. Em 1994 o sistema OPERA RPG começou a ser desenvolvido, e passou a ser utilizado para ambientar os jogos narrados no cenário Terras de Shiang. Esse novo mundo foi definido tendo uma gravidade pouco menor do que a da Terra, banhado por um Sol Vermelho e com ausência de estações do ano. Um mundo onde as plantas podem atingir dezenas de metros, assim como insetos e aracnídeos gigantes. Lagartos gigantes e mamíferos muito fortes coexistem nesse mundo hostil, fazendo com que os humanóides se agrupassem para aumentar as chances de sobrevivência.

A história literária das Terras de Shiang foi desenvolvida desde 4000 anos antes do marco zero⁷, passa pela Grande Guerra que envolveu todas as raças habitantes do

⁷ Como o calendário vigente do cenário foi criado pelos tioreses, o marco zero é a construção de uma ponte gigantesca feita em madeira, uma obra arquitetônica que uniu dois povoados anteriormente separados por um largo rio, o que deu origem à cidade tioresa do Meio.

grande continente, e avançou até cerca de 700 anos depois, quando a grande maioria dos tirese e cerca de metade dos símios se encontravam habitando cidades e sob um governo geral. Outras raças foram adicionadas com o cenário, como os lantros (povo lagarto humanóide, mais evoluído em tecnologia do que os símios e tirese) e os banques (povo humanóide anfíbio). Os lantros com sua política expansionista de territórios entraram em conflito por volta do ano 70 com os tirese que habitavam as planícies e com os símios que habitavam a floresta. Depois de várias derrotas pelas armas, mágicas e táticas, símios e tirese resolveram se unir contra o inimigo comum.

A Grande Guerra foi deflagrada durante mais de uma década, com muitas reviravoltas que envolveram a magia. Por fim, magos lantros desesperados cometeram um grande erro utilizando a magia, o que trouxe um ser poderoso e maligno para as Terras de Shiang. O dragão D'risk acabou realizando um acordo com os lantros, mas teve seu fim pelas mãos de símios e tirese. Sua morte na dimensão terrestre aconteceu, mas o espírito do ser ressentido passou a habitar uma dimensão, que de forma indireta tem contato com a dimensão terrestre. Depois da derrota de D'risk, os lantros ficaram acuados, e símios e tirese acreditam que outro erro mágico levou os lantros embora da dimensão terrestre.

Após a guerra, símios passaram a habitar fortalezas e os tirese cidades. Enquanto os símios realizavam o comércio a base de troca, os tirese começaram a utilizar metal como moeda. Por volta do ano 400 uma guilda comercial dominou as guildas das outras cidades e os tirese passaram a ser organizados em um reino. Infelizmente os governantes tirese eram ambiciosos demais, e as intrigas e mau uso do poder fizeram com que o povo tirês se enfraquecesse como nação.

Enquanto isso o espírito de Dras'k unido a espíritos de magos lantros que queriam vingança contra os símios e tirese, conseguiram atravessar a dimensão intermediária entre seu habitat e a dimensão terrestre, e criaram uma praga mágica que afetou as águas do Rio da Vida, extenso rio que cruza a floresta e as planícies. Cada raça desconfiou da outra, e quase teve início uma guerra entre os dois povos, mas a intervenção de uma entidade que se julgava extinta (composta por símios e tirese) mostrou a verdade para os governantes dos dois povos. A Cúpula, entidade responsável pela expulsão dos lantros, mostrou com sua magia a intervenção dos inimigos que existiam em outras dimensões. Apesar da verdade não ser informada a população, a guerra foi esquecida.

Partes das tribos símiac acabaram habitando as fortalezas, unindo suas culturas em torno dos elementos. Outras tribos menos evoluídas moralmente e com cultos voltados aos Deuses e Divindades malignas, continuaram com hábitos nômades dentro da grande floresta que ocupa cerca de $\frac{1}{4}$ do território do maior continente.

Na década de 560 uma magia realizada por espíritos de magos lantros, criou a partir de uma massa de cadáveres um corpo para um ser abissal, habitado por espíritos malignos. A besta deformada ficou conhecida como Aberração, e aterrorizou a cidade tresa do Meio. Oito décadas depois, uma Aberração assusta a população da fortaleza símia da Alvorada. Ambas as monstruosidades foram destruídas por heróis locais.

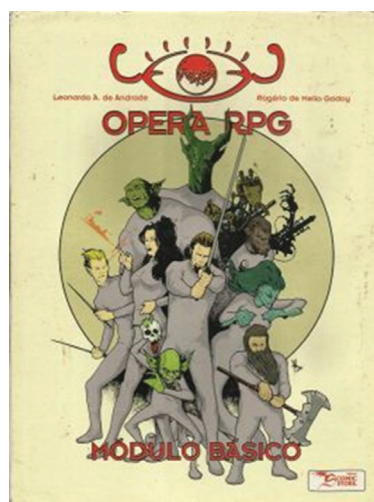
Os tioreses passaram a cultivar as tempestades após um grande período de secas, e o Deus-Trovão passou a atuar na dimensão terrestre através de seus arautos, os Viajantes, que muitas vezes se posicionaram contra os governantes.

Nesse ponto a história literária do cenário termina. Os próximos 200 anos da história do mundo passa a ter no RPG uma ferramenta de apoio à criação e coesão, a exemplo do RPG *Pendragon* citado no tópico 2.

4.2 EVOLUÇÃO DAS REGRAS EM CONJUNTO COM A NARRATIVA

A narrativa literária das Terras de Shiang foi finalizada em 1995, quando os primeiros jogos começaram a ser realizados, já com o sistema OPERA RPG. Nessa época o sistema se encontrava em sua segunda versão com a mecânica básica e de magia definidas, e permitia aos jogadores campanhas com personagens símios e tioreses, sendo permitidas as classes citadas na subseção 4.1. Dentro da mecânica de jogo do OPERA RPG, as classes passaram a ser denominados arquétipos. A capa do OPERA RPG pode ser visualizada na Figura 13.

Figura 13 - Capa do módulo básico do OPERA RPG.



Antes de a primeira campanha acontecer, cerca de quinze aventuras de RPG foram realizadas com personagens símios e tioreses, mas de forma independente. Os heróis símios enfrentaram insetos e serpentes gigantes, enquanto os heróis tioreses luta-

ram contra gladiadores (lutadores treinados e pagos pelo reino dos Sombras).

A primeira campanha do RPG foi realizada na cidade tirsia de Pedras, capital do reino dos Sombras, no ano tirês de 690 e envolveu um personagem Arma Sagrada, dois personagens Viajantes e um ladino contra uma família tirsia de grande poder na cidade, que utilizava conhecimentos mágicos aprendidos em pergaminhos lantros da Grande Guerra. Utilizando a magia do fogo, a família Yamada controlava um grande número de personagens gladiadores e almejava capturar símios para colocar na arena da cidade de Vento. A política visava entreter o povo tirês e promover o mercado de apostas. Promovendo a interação entre um herói guerreiro símio e os tirsies, diversos combates foram travados com os gladiadores e magos sombra. O fechamento da campanha contou com dois personagens jogadores mortos (um Viajante e o ladino), mas a ação impediu um desentendimento com os símios, busca desenvolvida para esta campanha.

Em 1997, o OPERA RPG em sua terceira versão incorporou regras para definição de perfis psicológicos, poderes psíquicos e a primeira versão de artes marciais. Isso tornou os arquétipos de personagens com delimitações de conduta, com implicações dentro da mecânica de jogo, o que permitiu definir códigos de honra para os personagens seguirem. Além disso, a inclusão dos poderes psíquicos trouxe a possibilidade de definir personagens espíritos. Por fim, seguindo a sugestão dos próprios jogadores da primeira campanha, foram criadas artes marciais no cenário, baseadas em animais pertencentes à fauna do mundo. A serpente negra, réptil gigante e traiçoeiro e o godo, mamífero bípede dócil, muito forte e com um coice poderoso, foram escolhidos como os estilos iniciais de artes marciais para personagens tirsies. Outro novo arquétipo de personagem tirês foi criado, o de Guardiã do Templo Sagrado, podendo se especializar em guerreiro ou arqueiro.

Para introduzir esse arquétipo, foi criada uma mini campanha de três aventuras com personagens habitantes de um templo construído com pedras na cidade de Águas. Durante a maior tempestade conhecida das Terras de Shiang, os personagens que eram treinados com a lança naginata e com o arco, ajudaram a população mais jovem e mais velha e se abrigar no templo, que de forma mística, resistiu às ações da natureza. Como uma espécie de divindade, os Templos Sagrados passaram a ser adorados pela população local, e logo começaram a ser replicados em outras cidades tirsias.

Para os personagens símios, foram criados dois novos arquétipos, os batedores, especializados em rastreamento e vigília, e os lanceiros, um tipo especial de soldado muito importante no combates contra as bestas que habitam as florestas. Para diferenciar esses dois arquétipos do Guerreiro, este arquétipo passou a ser tratado como um

soldado de forças especiais, enquanto o batedor e o lanceiro seriam soldados com treinamento mais básico.

A segunda grande campanha das Terras de Shiang aconteceu no ano de 720, com dois arcos de campanhas (um com símios e outro com tioreses) tendo interligações narrativas. Todos os arquétipos foram explorados e a campanha teve como foco uma ação promovida pelos habitantes das dimensões inferiores, em especial magos lantros que estavam tramando a criação da maior Aberração já invocada. Esse jogo teve magos da Cúpula (criados narrativamente e com ficha de personagem), sendo que um deles foi entregue a um jogador experiente, o que mostrou os limites do sistema de magia. O primeiro grupo de personagens, composto por símios, tinha como missão impedir tal invocação do monstro. Os símios tiveram contato com espíritos que os alertaram sobre o caos que iria ser promovido pela criatura, mas os jogadores desse foco narrativo não conseguiram impedir a invocação. O segundo grupo de jogadores, que investigava o misterioso sumiço de animais e criaturas na cidade do Vale acabaram se unindo aos sobreviventes símios contra um monstro gigantesco, Aberração conhecida como o 'Horror de Dez Olhos'. O monstro, uma esfera flutuante e tentacular, chacinou a maioria dos heróis símios e tioreses envolvidos, inclusive o mago da Cúpula. O único sobrevivente foi um herói símio guerreiro que lutava com uma arma mágica emprestada pela Cúpula. Esse personagem, no futuro deu origem ao arquétipo Mercenário (um tirês ou símio treinado em combate, que com ajuda de artefatos mágicos – ou mágicas – lutam em nome da Cúpula).

Analisando a experiência da segunda campanha, foram criados personagens muito diferentes dos humanos, que tinham alguns problemas para sua representação dentro do sistema OPERA RPG (exemplo da Aberração), problema também encontrado em outros gêneros explorados em campanhas com cenários diferentes (em especial envolvendo super seres). Isso promoveu a primeira versão das regras para super seres e personagens não humanos na quarta versão do sistema OPERA RPG em 1998.

A próxima mudança na história do cenário é a introdução do Imperador Shiang, uma divindade que encarna na dimensão terrestre para impedir uma guerra contra os símios e se opor aos sombras. Até então, o RPG era chamado por Aventuras Orientais e passou a se chamar Terras de Shiang com a introdução desse fato em sua história.

No arco de histórias seguinte, houve profundas modificações no cenário. Uma nova raça, vinda de outra dimensão e com grandes poderes mágicos, passou a habitar as Terras de Shiang. Os ciclopes, seres mais evoluídos moralmente e com uma estranha aparência, entraram em contato com os símios e tioreses. Os ex-governantes sombras fizeram um acordo no qual trocaram gemas mágicas por conhecimento, que foi mal

utilizado pelos novos magos provocando enlouquecimento e destruição de alguns dos próprios sombras. Foram criados nessa época mais estilos de arte marcial para personagens tioreses (Pássaro Noturno e Abraço de Kron dai). Para personagens símios, foi acrescentado o arquétipo Artilheiro, um símio que utiliza a balestra, arma de origem símia disparada por gatilho.

Com uma dezena de jogos, a terceira campanha colocou heróis tioreses e símios em contato com alguns dos reis sombras que aprenderam magias de manipulação do corpo, da mente, e de contato com espíritos. As regras de magia foram revisadas, e os magos sombra, pela primeira vez portavam itens mágicos, o que causou resultados inesperados (como morte de vários personagens). Nessa época surgiu a ideia de fazer com que personagens que não concluíram suas missões, representarem espíritos na campanha (até que seus objetivos fossem cumpridos). Dentro dos arquétipos possíveis, foram incluídos os Guardiões Eclesiásticos (magos), que adoram o Templo Sagrado.

A terceira campanha teve início em 793 (ano da vinda do Imperador), onde diversos heróis lutaram contra os reis sombra, em combates envolvendo sombras lutadores, magos e alguns dos reis sombra. Isso resultou em combates de personagens presentes na dimensão terrestre que interagiram com personagens com o poder psíquico projeção astral e espíritos. No início da campanha, haviam seis reis-sombra com conhecimento mágico, sendo que cada um deles havia criado um item capaz de abrir portais entre uma mesma dimensão. Os heróis conseguiram eliminar três deles e os outros escaparam. Essa campanha contou novamente com magos da cúpula interpretados por jogadores experientes, experiência essa que permitiu testar com sucesso o sistema de magia. Como os sino-portais se mostraram muito perigosos, campanhas posteriores acabaram envolvendo os detentores desses temíveis itens.

A quinta versão do sistema OPERA RPG de 2000, permitia a criação dos mais variados tipos de personagens. Isso possibilitou uma quarta campanha realizada no ano tirês 72, durante a grande guerra. Nessa época, as regras já diferenciavam as raças com características físicas e psíquicas de símios, tioreses, lantros, banques e ciclopes, além dos arquétipos de personagem. Nesta campanha os inimigos dos jogadores eram o exército lantro, e os personagens heróis símios e tioreses (com armorial inferior, mas em maior número). Esta campanha trouxe a necessidade de um novo arquétipo, o Xamã, tipo de mago que tem poderes espirituais e sobre animais. O arquétipo foi incorporado ao histórico do mundo, e passou a existir apenas para personagens símios. Historicamente, os tioreses perderam sua ligação com os animais e com espíritos depois da Grande Guerra. Os xamãs foram criados com mágicas que afetavam os animais, fator que desequilibrou vários combates a favor dos símios e tioreses.

A quinta campanha foi jogada exclusivamente com personagens símios, onde estes enfrentaram os banque aliados a insetos gigantes. Narrada no ano de 791 (pouco antes da vinda de Shiang), nesta campanha os banque utilizaram seu conhecimento mágico xamanístico combinado com artefatos e armas dos lantros e com a força dos insetos gigantes. Durante a campanha houve o aparecimento do primeiro Deus Animal que trouxe conselho e táticas para os símios (tratava-se de um lagarto imenso, de nome Rorag). Esta campanha foi a primeira na qual miniaturas foram utilizadas em mapa hexagonal para determinar posições em combate, mas utilizava as regras do RPG.

O próximo arco de histórias contou com as primeiras versões de fichas do Imperador Shiang (que possui sete cópias na dimensão terrestre e outra como Deus), sendo que os personagens jogaram com heróis experientes com grande habilidade em batalha, a fim de destruir os reis sombra. Iniciada no ano de 800, o destaque ficou com os personagens Arma Sagrada, que haviam recebido o poder de voltar a arma para suas mãos de Shiang. O sucesso do arquétipo foi tamanho, que por insistência de alguns jogadores, tiseses começaram a treinar símios para poderem ter acesso a ele. Numa aventura em que jogadores interpretavam os tiseses Arma Sagrada e os símios em treinamento, houve um desentendimento (baseado em causas culturais – os símios são herbívoros, e se recusaram a se alimentar de carne). Esse fato trouxe o fim da ligação do clã Arma Sagrada com o Imperador (anteriormente, o código de honra dos Arma Sagradas tinha devoção para com o Imperador, e passaram a dirigir sua adoração ao povo tirês). Isso acarretou no surgimento de uma nova classe de personagens, os Lâminas Mortais. Treinados pelo Imperador Shiang ao longo de seis anos, os guerreiros se formaram tendo como presente uma lâmina mágica, para lutar contra os sombras.

Iniciada em 814 e finalizada em 818, a sexta campanha foi bastante longa. Um dos reis sombra que havia deformado seu corpo de forma a se tornar uma monstruosidade, fez uso indevido de um sino-portal e acabou preso em outra dimensão. Esse fato fez com que fosse feito um mapa de todas as dimensões inferiores e superiores à dimensão terrestre, e de magias que podem ligar essas dimensões. Ficaram estabelecidas três dimensões inferiores: Tormentos (lar de Dras'k e de magos lantros), Escuridão (lar dos reis sombra e magos sombra) e Cinzas (lar de velhos Deuses malignos e espíritos que não cumpriram sua missão em vida), e uma superior (onde vivem os Deuses e Divindades de boa índole).

Uma corrida para obtenção de gemas mágicas teve início (o Imperador, a Cúpula e os sombras necessitavam delas para itens mágicos), o que fez com que os limites do território fossem explorados. As primeiras fichas de símios cultistas como inimigos foram criadas nessa campanha. No final dela, os três sino-portais haviam sido destru-

idos, mas os reis sombra conseguiram plantar uma herança maldita em tomos onde são descritas mágicas na língua dos lantros, para controle do corpo, causar dor, além de rituais para criação de itens mágicos e invocação de Aberrações. Em uma aventura na qual os jogadores deveriam recuperar um item mágico roubado, acabaram se deparando com um poderoso ritual mágico que foi interrompido de forma desesperada e acarretou na vinda de um dos reis-sombra para a dimensão terrestre. De maneira surpreendente, o único personagem que não ficou aterrorizado com a visão do monstro conseguiu com um golpe incrível (ocasionado por sorte na aleatoriedade dos dados), conseguiu eliminar a criatura. Esse personagem após aventura passou a ser figurante, assumindo o posto de xogum.

Ainda nesta campanha, magos sombras utilizando o conhecimento dos tomos criaram mais dois sino-portais, capazes de abrir portais entre a mesma dimensão e entre as dimensões. Em particular podemos citar uma aventura com um sino-portal, na qual cinco heróis e uma das Lâminas mágicas ficaram presos à dimensão das Cinzas, um final inusitado até mesmo para o Mestre de Jogo.

A primeira publicação do OPERA RPG aconteceu em 2004 (Andrade & Godoy, 2004), em sua sexta versão do sistema. Ajustes finos de custos e de poderes haviam sido realizados em relação à versão anterior, e as regras de magia foram otimizadas para o cenário. As primeiras fichas de Deuses Animais foram feitas nesse período.

A oitava campanha teve início no ano 901, com a introdução de dois arquétipos de personagem tioreses, sendo o primeiro o Servidor, um tipo de sacerdote que lida com espíritos, e o segundo o lutador Garra de Tigre, estilo de luta criado pelo Imperador Shiang. Essa campanha foi a mais longa até o momento, contando com cerca de 30 aventuras. Sua trama se passou em uma época de transição, pois quando Shiang assumiu como imperador, permitiu que por três gerações as famílias de grande poder nas cidades governassem como daimios e xoguns. No ano de 901, na cidade de Pedras, o xogum se mostrou como mago sombra e detentor de um dos sino-portais. Seu plano era trazer de volta seu mestre, Daichega Kabin, um dos reis sombra destruídos pelo Imperador e por heróis e agora residente da dimensão da Escuridão.

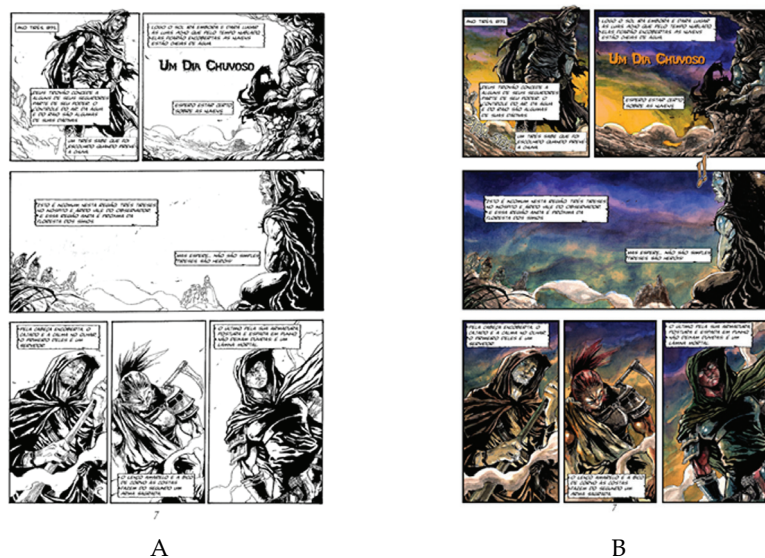
Nessa campanha foram criados os primeiros personagens de jogadores com a alcunha de Discípulos Divinos, heróis de grande estima do Imperador, e foi definida toda a hierarquia da Cúpula (com ficha para os principais personagens – sendo que o líder símio Hoack Krush foi interpretado por um jogador dentro da campanha). A campanha teve grandes reviravoltas, e nas batalhas finais (que envolviam muitos participantes), foi criada a primeira versão das regras de miniaturas. No final, o sino foi recuperado e ficou em posse da Cúpula.

Em 2010 foi lançada a oitava versão do OPERA RPG, sobre a alcunha de ReOPS (Andrade & Godoy, 2010), onde foram realizadas várias otimizações no sistema de habilidade bélicas, poderes e características raciais.. Isso acarretou em uma revisão de todas as raças e arquétipos de personagem, aumentando a jogabilidade do RPG e estendendo ainda mais as possibilidades de representação. Com a nova versão otimizada das regras para o cenário, todos os personagens principais tiveram elaboradas suas fichas de personagem, incluindo os Deuses e Divindades. A compilação das regras com a descrição do cenário foram publicadas em um *e-book*⁸ (Andrade, 2011b) e um livro (Andrade, 2011a).

4.3 EXPERIÊNCIAS TRANSMIDIÁTICAS COM O CENÁRIO

A primeira experiência transmidiática com o Terras de Shiang foi uma história em quadrinhos planejada para oito páginas, para ser colocada na abertura do livro de RPG. Utilizando o RPG como ferramenta de criação, foram elaborados seis personagens (dois símios e quatro tioreses), para enfrentar uma Aberração no vale do Observador (onde ocorreu anteriormente a batalha contra o Horror de Dez Olhos). Os pontos de personagem foram equilibrados e o combate foi muito duro para os personagens (houve somente um sobrevivente). Esta história em quadrinhos está presente em branco e preto na abertura do *e-book* e em versão colorida no livro, como mostrado na Figura 14.

Figura 14 - Primeira página da história em quadrinhos 'Dia Chuvoso', em versão branco e preto (A) e colorida (B).



⁸ <<http://terrasdeshiang.com/downloads>>

A última campanha criada se passa no ano tirês de 903, e envolve uma trama complexa com vários envolvidos. Dentro do cenário, foram construídos dois personagens:

- Arma Sagrada Lâmina Voadora: herói tirês que vive na parte baixa (e mais pobre) da cidade de Pedras. Lâmina Voadora tem uma índole heróica e serve ao povo tirês com devoção;
- Hong Po: jovem tirês de pelagem rara, que lhe garante habilidades com tipos especiais de mágicas. Separado dos pais no nascimento, Hong Po foi educado nas letras e na música. Aos seis anos seu avô o encontrou e o libertou da tutela dos Sombras. Atualmente, avô e menino vivem na periferia da cidade de Pedras (na região de proteção do herói Lâmina Voadora).

Além desses personagens, outros pré-existentes possuem participação na trama:

- Vishir: Deusa Animal cujo corpo foi destruído na dimensão terrestre, conhecida como a Vigilante Dourada desde a antiguidade. Vishir protege ainda hoje, habitando a dimensão das Almas Eternas, as Terras de Shiang das forças malignas. Ela possui adoradores símios, que são tratados como Xamã dentro dos arquétipos do cenário;
- Kor-Tur: personagem da raça ciclope, uma raça mais evoluída moralmente, com grandes poderes mágicos, e combatente das forças malignas. Kor-Tur também conhece todas as Terras de Shiang e possui um antigo artefato mágico, um sino-portal;
- Dargon: Deus Animal Lagarto morto há muitos séculos por outro Deus Animal ainda vivo Rorag. Há cerca de 150 anos atrás, Dargon quase voltou para a dimensão terrestre com a ajuda de um tirês com as características de Hong Po e um sino-portal;
- Sombras: conhecedores de Hong Po, os Sombras passam a temê-lo ao saber que Dargon deseja voltar à dimensão terrestre com sua ajuda. Por isso, querem matá-lo.

Para criar o jogo inicial da campanha, foi criado um *plot* básico, centrado no pedido de ajuda de Kor-Tur para que Lâmina Voadora cuidasse de Hong-Po e de um sino-portal, pedindo para que o herói garanta que o jovem nunca o utilize. Assim como em diversas tramas criadas com RPG com objetivo transmidiático, a campanha serviu como força de criação coletiva para situações e falas. Em especial nesse caso, a narrativa desenvolvida durante a campanha foi, com poucas ressalvas, utilizada na totalidade para o roteiro de um piloto de animação com duração de quatro minutos. A Figura 15 mostra dois quadros desse piloto de animação, intitulado 'Um Estranho Pedido'.

Figura 15 - Quadros da animação estereoscópica 'Um Estranho Pedido'.

A – Vôo da Deusa Animal Vishir. B – Cidade tirsia de Pedras.



A



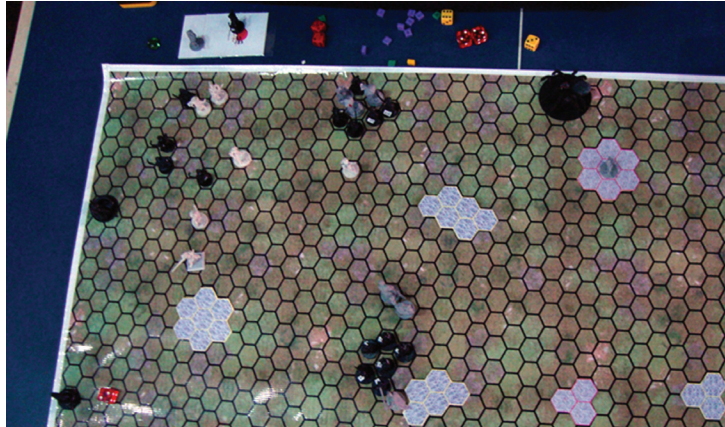
B

Após Kor-Tur unir o destino de Hong Po e Lâmina Voadora, estes procuraram ajuda do xogum e do sumo-sacerdote do Templo Sagrado. Em conversas reservadas, Lâmina Voadora e Hong tomaram consciência do poder ligado ao sino-portal. Após um pequeno tempo recolhidos dentro da morada do xogum, os personagens decidem viajar para a cidade de Sol Nascente (antiga cidade do Meio e agora capital do império tirês). Essa segunda trama, foi desenvolvida com auxílio do RPG.

No início da viagem, Hong Po e o Arma Sagrada foram surpreendidos por serpentes gigantes, e contaram com auxílio de soldados imperiais e alguns heróis para enfrentar o real inimigo: símios cultistas, liderados pelo Xamã Molgur e pelo Guerreiro Gurok, que ao lado de vários adoradores do Deus maligno Dargon, planejavam o rapto de Hong Po.

Essa parte da trama contou com o uso das regras do *Wargame* Jogo de Miniaturas das Terras de Shiang (Andrade, 2011c), descritas no tópico 3 para coordenar uma batalha épica com mais de vinte personagens envolvidos, como mostrado na Figura 16. As possibilidades estratégicas e táticas do jogo se mostraram eficientes para condução do conflito, que teve como vitoriosos os símios cultistas, que raptaram Hong Po. O Arma Sagrada Lâmina Voadora, ferido gravemente durante o combate, perdeu a posse do sino, trazendo um futuro sombrio para as Terras de Shiang.

Figura 16 - Foto do tabuleiro onde ocorreu a batalha épica.



É importante salientar que durante a elaboração das regras do *Wargame*, os soldados imperiais se mostraram como um novo arquétipo. Menos poderosos que os heróis, mas em maior número, os soldados imperiais tiveram seu arquétipo acrescido ao RPG, mostrando que a transmídia com coesão narrativa dessa experiência contribui para expansão da vasta narrativa presente no cenário.

A campanha, ainda não concluída, utilizará o RPG como ferramenta de coesão e, se no futuro se desenvolver outra grande batalha, também o *Wargame* como apoio à narrativa.

CONCLUSÕES

Ao analisarmos as campanhas desenvolvidas no cenário Terras de Shiang podemos observar que o RPG é uma ferramenta importante tanto para a coesão da narrativa em si, como apoio para expansão de sua vasta narrativa.

A sinergia entre a mecânica e a narrativa com um sistema de regras conciso, permitiu a exploração controlada do cenário, aumentando de forma realista sua complexidade e contribuindo para sua evolução. Em relação à criação, o RPG se mostra como um instrumento coletivo poderoso, já que cada jogador pode contribuir com suas idéias para a narrativa. As experiências da mesa de RPG, filtradas pelo Mestre de Jogo, acarretam histórias mais detalhadas e criativas do que as narrativas individuais convencionais. Diferente da exploração narrativa centrada em um personagem, como no cinema, literatura e teatro, o processo de criação utilizando o RPG permite múltiplos focos narrativos, e até mesmo simultâneos.

Dentro do gênero de fantasia medieval, o papel dos combates em massa possui grande importância, e o combate descrito nas regras do RPG não é o mais adequado para esse gerenciamento narrativo. A partir da década de 2000, com o surgimento de mecânicas de jogo

para *Wargame* ligadas ao RPG, foi estabelecida uma nova forma conjunta de se jogar RPG e *Wargames*, que proporcionou uma experiência nova, verossímil e ainda tornando mais visual a experiência, uma vez que com o auxílio de miniaturas, os jogadores tem uma noção melhor do ambiente em que estão e dos personagens com os quais interagem naquele cenário. Isso contribui para a construção transmidiática de forma direta, como romances, quadrinhos, animações e jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, L.; GODOY, R. M. **OPERA RPG**. Editora Comic Store, 2004. ISBN: 978-85-891610-5-3.

ANDRADE, L.; GODOY, R. M. **ReOPS**. Edição do Autor, 2010.

ANDRADE, L. **RPG Terras de Shiang**. Edição do Autor. ISBN 978-85-911802-0-2. São Carlos, 2011.

ANDRADE, L. **Netbook RPG Terras de Shiang**. Edição do Autor. ISBN 978-85-911802-1-9. São Carlos, 2011.

ANDRADE, L. **Jogo de Miniaturas das Terras de Shiang**. Edição do Autor. ISBN 978-85-911802-2-6. São Carlos, 2011.

ANDRE, K. S.; PERRIN, S. Stormbringer. **Chaosium**, 1981.

ARNESON, D.; GYGAX, G. **Dungeons & Dragons**. Primeira Edição. TSR, 1974.

BARKER, M. A. R. (1950). **A Useful Grammar of Tsolyàni** (por Messìliu Badàrian). Seattle. Pp. 1-13

BARKER, M. A. R. **Empire of the Petal Throne**. TSR, Inc, 1975.

BARKER, M. A. R. **Swords and Glory**. Gamescience, 1983-1984.

BLUME, B.; GYGAX, G. **Boot Hill**. TSR, Inc. 1975.

BRADY, P.; SAUL, J.; VOSKAMP, E. **Tékumel: Empire of the Petal Throne**. Guardians of Order, 2005.

CAILLOIS, R. **Os Jogos e os Homens**. Editora Cotovia. Lisboa, Edição de 1990.

CAMPBELL, J. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix, 1992.

COOK, D. **Advanced Dungeons & Dragons**. Segunda Edição. TSR, Inc, 1989. ISBN: 0-88038-716.

COOK, M.; TWEET, J. Willians, S. **Dungeons & Dragons**, Version 3.5. Revisão por David Noonan e Rich Redman. Wizards of the Coast, 2003.

GREENWOOD, E.; GRUBB, J. **Forgotten Realms Campaign Set**. TSR Inc, 1987. ISBN 0-88038-472-7.

GYGAX, G. **Advanced Dungeouns & Dragons**. Primeira Edição. TSR, Inc. 1977-1979.

GYGAX, G.; PERREN, J. **Chainmail: Rules for Medieval Miniatures**. Guidon Games, 1973.

HANNY, D.; CHADWICK, F. **En Garde!** Game Designer's Workshop. 1975.

HARRIGAN, P.; WARDRIP-FRUIN, N. **Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives**. The MIT Press. Cambridge/Londres, 2009.

JACKSON, S.; PUNCH, S.; Pulver, D. **GURPS Basic Set: Campaings**. Quarta Edição. Steve Jackson Games, 2004.

MACDONALD, G.; PETERSON, S.; Bell; R. **Hero System**. Primeira Edição. Hero Games/Iron Crown Enterprises, 1990. ISBN: 1-55806-094-4.

MARANCI, P. **The History of RuneQuest**. Disponível em: <http://www.maranci.net/rqpast.htm> em 10 de outubro de 2011.

MASTERS, P. On the Vocabulary of Role-Playing. **Interactive Fantasy** 2:57-74. Disponível em: <http://www.philm.demon.co.uk/Miscellaneous/Vocabulary.html> em 20 de julho de 2011.

PERRIN, S.; STANFFORD, G. **RuneQuest**. Chaosium, 1978.

PETTERSEN, S. **Call of Cthulhu**. Quarta Edição. Chaosium, 1999. ISBN: 1-56882-148-4.

ROSSON, L. **Looking Back on Dungeons & Dragons**. Disponível em: <http://lorenrosson.blogspot.com/2011/09/looking-back-on-dungeons-and-dragons.html> em 10 de outubro de 2011.

STANFFORD, G. **King Arthur Pendragon**. Chaosium, 1985.

TOLKIEN, J. R. R. - **O Senhor dos Anéis**. Editora Europa-América. Edição de 2002. Vol. 1 à 3.