

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

ESCOLA DE BELAS ARTES

DESIGN DE MODA

GABRIEL ÁLEFE PRADO TORRES

**MÉTODO E PROCESSO DE CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGENS E FIGURINO A PARTIR DE
CONCEITOS DE RPG**

BELO HORIZONTE

2025

GABRIEL ÁLEFE PRADO TORRES

**MÉTODO E PROCESSO DE CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGENS E FIGURINO A PARTIR DE
CONCEITOS DE RPG**

Trabalho de Conclusão de Curso – Projeto Experimental de Moda - apresentado à Universidade Federal de Minas Gerais como parte das exigências para a formação em Bacharel no curso de Design de Moda.

Orientadora: Profa. Me. Ana Paola dos Reis

Coorientador(a): Iara Evangelista Veneroso

BELO HORIZONTE

2025

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todos que me ajudaram até o fim desse trajeto e agora o início de muitos outros. Um agradecimento especial a minha mãe, que esteve do meu lado durante todos os momentos, felizes e tristes, nas vitórias e derrotas. Queria também fazer um agradecimento especial as minhas orientadoras, que me auxiliaram durante todo esse processo, principalmente durante esse período final, que foi pessoalmente tão difícil. Agradeço também pelo apoio de meus amigos próximos que acreditaram e me apoiaram durante todo o processo do trabalho.

Um agradecimento especial também aqueles amigos que participaram durante as experiências anteriores a produção desse trabalho, a campanha de RPG que tivemos na infância. Mesmo que o tempo tenha nos distanciado, guardo essas experiências na memória e em meu coração.

Esse trabalho é dedicado especialmente para o meu eu criança, que tanto imaginou estar aqui, materializando sonhos.

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	14
1.1.	Justificativa	15
1.2.	Objetivo Geral	19
1.3.	Objetivos Específicos	19
2.	REVISÃO DE LITERATURA	20
2.1.	RPG: História, cultura e conceitos, segundo Sarah Lynne Bowman.	20
2.1.1.	As diferentes formas e mídias em que o RPG se manifesta.	23
2.2.	Figurino: Elemento Materializado	25
2.3.	Figurino e RPG? Ritual e a Performance	27
2.3.1.	Ficha de Personagem e Mecanismos de Criação de Personagem	33
3.	METODOLOGIA DO TRABALHO	34
4.	PROPOSTA	39
4.1.	Proposta da Ficha de Personagem	41
4.2.	Observações e Decisões Preliminares da Pesquisa das Fichas	43
4.3.	Uma nova proposta de ficha	46
5.	PROCESSOS	50
5.2.1.1	Prancha Iconográfica de Estudo de Persona em outros RPGS 1	50
5.2.1.2	Prancha Iconográfica de Inspiração Personagem 1	52
5.2.2.1	Prancha Iconográfica de Estudo de Persona em outros RPGS 2	55
5.2.2.2	Prancha Iconográfica de Inspiração Personagem 2	56
5.2.3.1	Prancha Iconográfica de Estudo de Persona em outros RPGS 3	59
5.2.3.2	Prancha Iconográfica de Inspiração Personagem 3	61
6.	RESULTADOS	63
7.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	81
	REFERÊNCIAS	83
	APÊNDICES	87

LISTA DE IMAGENS

Figura 1	Imagens produzidas em 2024. Fonte: Acervo pessoal.	PAG 40
Figura 2	Primeira análise da Ficha de personagem Dungeons & Dragons (D&D), 1ª página. Fonte: Wizards of the Coast (WotC).	PAG 42
Figura 3	Primeiro protótipo digital da ficha de personagem. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 43
Figura 4	Segunda análise da Ficha de personagem Dungeons & Dragons (D&D), 1ª página. Fonte: Wizards of the Coast (WotC).	PAG 45
Figura 5	Design protótipo final da ficha de personagem em A3, páginas 1 e 2. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 48
Figura 6	Design protótipo final da ficha de personagem em A3, páginas 3 e 4. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 48
Figura 7	Ficha da personagem Aurora preenchida, páginas 1 e 2. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 49
Figura 8	Ficha da personagem Aurora preenchida, páginas 1 e 2. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 49
Figura 9	Ficha da personagem Aurora preenchida, páginas 3 e 4. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 50
Figura 10	Ficha da personagem Aurora preenchida, páginas 3 e 4. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 50
Figura 11	Prancha Iconográfica de Persona para o personagem 1. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 51
Figura 12	Prancha Iconográfica de Inspiração Personagem 1. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 53
Figura 13	Design Conceitual do Personagem 1. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 53
Figura 14	Aplicação de cor na personagem 1. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 54

- Figura 15 Prancha iconográfica de persona para o personagem 2. Fonte: PAG 56
Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.
- Figura 16 Prancha iconográfica de Inspiração personagem 2. Fonte: Acervo PAG 57
pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.
- Figura 17 Design conceitual do personagem 2. Fonte: Acervo pessoal. PAG 58
Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.
- Figura 18 Aplicação de cor no personagem 2. Fonte: Acervo pessoal. PAG 59
Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.
- Figura 19 Prancha iconográfica de persona para o personagem 3. Fonte: PAG 60
Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.
- Figura 20 Prancha iconográfica de Inspiração personagem 3. Fonte: Acervo PAG 61
pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.
- Figura 21 Design conceitual do personagem 3. Fonte: Acervo pessoal. PAG 62
Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.
- Figura 22 Aplicação de cor no personagem 3. Fonte: Acervo pessoal. PAG 63
Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.
- Figura 23 Prancha da personagem Aurora com as peças e as cores PAG 64
escolhidas. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para
essa pesquisa.
- Figura 24 Camicia confeccionada para a personagem. Fonte: Acervo PAG 65
pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.
- Figura 25 Diagrama de Camicia. Fonte: "Cut My Cote, de Dorothy K. PAG 66
Burnham", 1973, p.13.
- Figura 26 Stays, 1780-1789 (made). Fonte: Victoria and Albert Museum. PAG 67
- Figura 27 Stays criado para a personagem. Fonte: Acervo pessoal. PAG 67
Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.
- Figura 28 Stays, 1780s (made). Fonte: Victoria and Albert Museum. PAG 68
- Figura 29 Peter Paul Rubens "Immaculate Conception". Óleo sobre tela, PAG 69
1628 e 1629. Fonte: Wikipédia

Figura 30	Painéis do stays antes de costurados. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 70
Figura 31	“The English Stitch – Hand Sewing With Efficiency”. Fonte: The Cozy Cuttlefish, 2024.	PAG 71
Figura 32	Interno do stays demonstrando o ponto inglês. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 71
Figura 33	Stays, 1780s (made). Fonte: Victoria and Albert Museum.	PAG 72
Figura 34	Detalhes do stays criado para a personagem. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 73
Figura 35	Detalhes do bordado do passador no stays. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 74
Figura 36	Conjunto. Português. Século XIX. Fonte: Metropolitan Museum of Art.	PAG 75
Figura 37	Pregas da saia. Português. Século XIX. Fonte: Metropolitan Museum of Art.	PAG 75
Figura 38	Pregas da saia da personagem criada. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 76
Figura 39	Pregas da saia da personagem criada. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 77
Figura 40	Pregas da saia da personagem criada. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 78
Figura 41	Xale azul da personagem. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 79
Figura 42	Figurino completo da personagem. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 80
Figura 43	Tabela da lista de atributos e perícias de D&D. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 87
Figura 44	Tabela da lista de atributos e perícias de D&D. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 87
Figura 45	Figura 44 e 45: Tabela da lista de aspectos. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 88

Figura 46	Figura 44 e 45: Tabela da lista de aspectos. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 89
Figura 47	Ficha de personagem Criada, pág. 1. A4. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 90
Figura 48	Ficha de personagem Criada, pág. 2. A4. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 91
Figura 49	Ficha de personagem Criada, pág. 3. A4. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 92
Figura 50	Ficha de personagem Criada, pág. 4. A4. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 93
Figura 51	Ficha de personagem Criada. Versão corpo 1. A4. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 94
Figura 52	Ficha de personagem Criada. Versão corpo 2. A4. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 95
Figura 53	Ficha de personagem Criada. Versão corpo 3. A4. Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.	PAG 96
Figura 54	Análise da ficha de personagem de Dungeons & Dragons (D&D) 1ª edição. Fonte: Wizards of the Coast (WotC).	PAG 97
Figura 55	Análise da ficha de personagem de Advanced Dungeons & Dragons (D&D) 2ª edição, pág. 1. Fonte: Wizards of the Coast (WotC).	PAG 98
Figura 56	Análise da ficha de personagem de Advanced Dungeons & Dragons (D&D) 2ª edição, pág. 2. Fonte: Wizards of the Coast (WotC).	PAG 99
Figura 57	Análise da ficha de personagem de Dungeons & Dragons (D&D) 3ª edição, pág. 1. Fonte: Wizards of the Coast (WotC).	PAG 100
Figura 58	Análise da ficha de personagem de Dungeons & Dragons (D&D) 3ª edição, pág. 2. Fonte: Wizards of the Coast (WotC).	PAG 101
Figura 59	Análise da ficha de personagem de Dungeons & Dragons (D&D) 3.5ª edição, pág. 1. Fonte: Wizards of the Coast (WotC).	PAG 102

Figura 60	Análise da ficha de personagem de Dungeons & Dragons (D&D) 3.5ª edição, pág. 2. Fonte: Wizards of the Coast (WotC).	PAG 103
Figura 61	Análise da ficha de personagem de Dungeons & Dragons (D&D) 4ª edição, pág. 1. Fonte: Wizards of the Coast (WotC).	PAG 104
Figura 62	Análise da ficha de personagem de Dungeons & Dragons (D&D) 4ª edição, pág. 2. Fonte: Wizards of the Coast (WotC).	PAG 105
Figura 63	Análise da ficha de personagem de Dungeons & Dragons (D&D) 5ª edição, pág. 1. Fonte: Wizards of the Coast (WotC).	PAG 106
Figura 64	Análise da ficha de personagem de Dungeons & Dragons (D&D) 5ª edição, pág. 2. Fonte: Wizards of the Coast (WotC).	PAG 107
Figura 65	Análise da ficha de personagem de Dungeons & Dragons (D&D) 5ª edição, pág. 3. Fonte: Wizards of the Coast (WotC).	PAG 108
Figura 66	Análise da ficha de personagem de GURPS 1ª edição. Fonte: Steve Jackson Games.	PAG 109
Figura 67	Análise da ficha de personagem de GURPS 3ª edição, pág. 1. Fonte: Steve Jackson Games.	PAG 110
Figura 68	Análise da ficha de personagem de GURPS 3ª edição, pág. 2. Fonte: Steve Jackson Games.	PAG 111
Figura 69	Análise da ficha de personagem de GURPS 4ª edição, pág. 1. Fonte: Steve Jackson Games.	PAG 112
Figura 70	Análise da ficha de personagem de GURPS 4ª edição, pág. 2. Fonte: Steve Jackson Games.	PAG 113
Figura 71	Análise da ficha de personagem de Vampiro: A Máscara 1ª edição. Fonte: Paradox Interactive.	PAG 114
Figura 72	Análise da ficha de personagem de Vampiro: A Máscara 2ª edição. Fonte: Paradox Interactive.	PAG 115
Figura 73	Análise da ficha de personagem de Vampiro: A Máscara 3ª edição, pág. única. Fonte: Paradox Interactive.	PAG 116
Figura 74	Análise da ficha de personagem de Vampiro: A Máscara 3ª edição, pág. 1. Fonte: Paradox Interactive.	PAG 117

Figura 75	Análise da ficha de personagem de Vampiro: A Máscara 3ª edição, pág. 2. Fonte: Paradox Interactive.	PAG 118
Figura 76	Análise da ficha de personagem de Vampiro: A Máscara 4ª edição. Fonte: Paradox Interactive.	PAG 119
Figura 77	Análise da ficha de personagem de Vampiro: A Máscara 5ª edição, pág. 1. Fonte: Paradox Interactive.	PAG 120
Figura 78	Análise da ficha de personagem de Vampiro: A Máscara 5ª edição, pág. 2. Fonte: Paradox Interactive.	PAG 121

LISTA DE SIGLAS E ABREVIACÕES

TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
RPG	Role-Playing Game (Jogo de Interpretação de Papéis)
D&D	Dungeons & Dragons
EVA	Etileno-Vinil-Acetato
GURPS	Generic Universal RolePlaying System (Sistema Genérico Universal de RPG)
3D&T	Defensores de Tóquio
AD&D	Advanced Dungeons & Dragons (Versão mais complexa de D&D)
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (Jogo de Interpretação de Papéis Online Massivamente Multijogador)
EUA	Estados Unidos da America
TSR	Tactical Studies Rules editora dos criadores de
GM	Game Master (Mestre do Jogo)
MUDs	Multi-User Dungeon (ou Multi-User Dimension ou Multi-user dungeons and dragons) (Dimensão multiusuário)
MOOs	MUD, Object-Oriented (Orientado a Objetos)
MUSH	Multi-User Shared Hallucination (Alucinação Compartilhada Multiusuário)
ARPG	Action Role-Playing Game (Jogo de RPG de Ação)
LARP	Live Action Role-playing (jogo de interpretação ao vivo)
CAAD	Cinema de Animação e Artes Digitais
WoW	World of Warcraft

RESUMO

Esse é um trabalho de pesquisa experimental para criação de um método e processo dos caminhos para a criação visual e desenvolvimento de trajes de personagens, utilizado o conceito de “ficha de personagem” presente no RPG (Role-playing Game), jogo de interpretação de papéis. A partir dos conceitos de Sarah Lynne Bowman, em seu livro “The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity”, essa pesquisa investigou os entremeios entre comunidade, ritual, jogo, RPG, performance e figurino. Para o desenvolvimento da metodologia, foram produzidas análises das fichas de personagem de três títulos de RPG: Dungeons & Dragons, GURPS e Vampiro: A Máscara. Ao fim da análise, o trabalho cria uma ficha de personagem própria adaptada para atender as necessidades da caracterização de três personagens fictícios e seus figurinos. Para atender o campo visual, esse trabalho se apoia nas pesquisas de Beth Filipecki e seu conceito de pranchas iconográficas, produzindo duas pranchas para cada personagem, uma de persona e outra de inspirações visuais. Essas pranchas foram utilizadas para a criação das artes conceito dos três personagens. Ao final do trabalho, após a aplicação da metodologia desenvolvida nos personagens, foi produzido o figurino completo de um dos três personagens criados.

Palavras-chave: Figurino; RPG; Ficha de Personagem

ABSTRACT

This is an experimental research project to create a method and process for the visual creation and development of character costumes, using the concept of "character sheet" present in RPGs (Role-playing Games). Based on the concepts of Sarah Lynne Bowman in her book "The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity," this research investigated the interconnections between community, ritual, game, RPG, performance, and costume. To develop the methodology, analyses were produced of the character sheets from three RPG titles: Dungeons & Dragons, GURPS, and Vampire: The Masquerade. At the end of the analysis, the work creates its own character sheet adapted to meet the needs of characterizing three fictional characters and their costumes. To address the visual aspect, this work relies on the research of Beth Filipecki and her concept of iconographic plates, producing two plates for each character, one for persona, and another for visual inspirations. These sketches were used to create the concept art for the three characters. At the end of the project, after applying the developed methodology to the characters, a complete costume was produced for one of the three created characters.

Keywords: Costume; RPG; Character Sheet.

1 INTRODUÇÃO

Foi realizado neste trabalho o desenvolvimento de um método e processo de concepção, caracterização e desenvolvimento de figurinos para personagens criados a partir do recurso de ficha de personagem, conceito esse presente dentro do gênero de *RPG (role-playing game¹)* ou em tradução livre, Jogo de Interpretação de Papéis. Segundo Steve Jackson (1994, p. 8), RPG se defini enquanto:

Um roleplaying game é um jogo onde cada participante faz o papel de um personagem, tomando parte em uma aventura imaginária. [...] O RPG é jogado verbalmente. O Mestre descreve a situação e diz aos jogadores o que seus personagens veem e ouvem. Os jogadores então descrevem o que eles estão fazendo para vencer o desafio. [...] Parte do objetivo do roleplaying game é fazer com que o jogador enfrente a situação como seu personagem o faria.

A ideia desse estudo vem de uma exploração que tive e ainda tenho dentro do contexto do RPG. A fagulha inicial para a pesquisa parte por uma experiência singular que tive durante o final da minha infância, que me marcou profundamente tanto de forma criativa, mas de forma pessoal pelas possibilidades que o RPG oferece de modificação e exploração da identidade. Também pelas demais vivências dentro desse meio, que devido a um contexto social de exclusão, após essa experiência inicial, acabou porventura a migrar de forma completa apenas para o espaço virtual.

O RPG enquanto caminho de pesquisa carrega uma diversa gama de possibilidades de referência direta para criação, com títulos, cenários, histórias e adaptações que podem ser abordados. Porém este trabalho foi desenvolvido a partir de uma metodologia de construção do figurino e que pode permitir chegar a um horizonte que eventualmente, em outros trabalhos, pode ser explorado de forma mais extensa, e acabar assim por se tornar uma campanha ou aventura própria. Campanha e aventura são termos utilizados no meio para se referir à criação de uma proposta de história e universo, que depois serão experienciados pelos indivíduos envolvidos no jogo e seus personagens. Essas propostas foram atingidas através da ideia de *Concept Art* ou como foi tratado no trabalho, Arte Conceito.

¹ “O role-playing enquanto uma prática tende a ser uma fora mais livre e improvisada do que uma peça teatral tradicional, mas ainda segue os mesmos princípios de liminaridade.” (Bowman, 2010, p.49).

Essa pesquisa também conceitualiza brevemente as diferentes formas de apresentação que o RPG pode tomar, ao utilizar os conceitos fornecidos pela pesquisadora Sarah Lynne Bowman (2010). Além também, de abordar as diretrizes para pensar sobre criação de mundos ficcionais de fantasia, as formas e passos para criar esses mundos, utilizando os manuais fornecidos por esses títulos do gênero de RPG, como a quinta edição de D&D do Guia do Mestre (2014).

Através da aplicação da metodologia desenvolvida a partir das fichas de personagem, foi desenvolvido neste trabalho um figurino completo. Esse figurino é referente a um dos três personagens criados para esse “mundo conceito”. Assim como citado, devido ao tempo e experimentação desse trabalho não foi possível chegar no estágio de criação e conclusão desse mundo concebido, porém ele ainda terá algumas de suas delimitações conceituais necessárias, essas que são basilares para a criação de um figurino que seja de fato coerente com sua ambientação e conceitos.

Uma das percepções mais comuns ao se referir a figurino é sua ligação com as artes cênicas, diretamente o teatro. Porém, a pesquisa se apropria da palavra, e parte da ideia simbólica do círculo mágico de Wilhelm von Humboldt, que “cada linguagem desenha um círculo mágico em torno de um povo a que pertence, um círculo de que não se pode sair sem saltar para dentro de outro” (Humboldt apud BOURDIEU, 2005, p. 27). Explorando novos círculos, como o RPG, a fim de expandir as possibilidades de significado e aplicação do figurino. Buscando-se essas possibilidades apresentadas por ambos, o trabalho de certa forma acaba por trilhar através dos caminhos da experimentação através das artes performáticas, elemento esse correlacionado tanto ao campo do figurino quanto aos jogos de interpretação de papéis.

1.1. Justificativa

Ainda que o figurino tenha diversos trabalhos que explorem suas potencialidades de diversos ângulos diferentes, durante as pesquisas para a construção do trabalho, foi observado que ainda há uma baixa produção desses que interseccionem os temas do figurino e o RPG, talvez evidentemente pela não tão direta correlação entre os temas. Desse modo, diferentemente de outras abordagens e pesquisas do figurino que pela correlação mais direta

se inclinam sobre o campo do teatro, TV, cinema e da relação de público/palco, essa pesquisa se debruça no campo da performance, ao explorar as polissemias do conceito de jogo, especialmente do RPG, nesse contexto. Conceito esse baseado nas definições de Jeferson Retondar em seu livro, Teoria do jogo (2013).

Com isso, podemos, à guisa de uma primeira síntese, compreender o jogo como uma atividade voluntária, sujeita a regras que se desenvolve dentro de uma relação espacial e temporal definida, e que promove a evasão momentânea da realidade. Qualquer manifestação social que atenda necessariamente a estas quatro características formais pode ser considerada uma forma de jogo. Uma vez que falte uma dessas características não podemos considerá-la como jogo, mas, antes, um exercício, um trabalho, uma imitação forçada. (Retondar, 2013, p. 37)

Outro elemento relevante para a fundamentalização desse trabalho é a tendência constante de crescimento do consumo de jogos no Brasil. Segundo a PGB (Pesquisa Game Brasil) em sua última 12ª edição em 2025 mostrou que, “O hábito de jogar jogos digitais cresceu 8,9 p.p² em relação à edição anterior da pesquisa.”. A porcentagem de jogadores em meio digital subiu de 73,9% em 2024 para 82,8% em 2025. O maior salto de pontos em porcentagem nos últimos cinco anos de pesquisa. Isso só mostra a potência que esse mercado possui, e abre margem para pensar nas possibilidades que ambos mercados poderiam ter caso houvesse essa união entre estas áreas.

Outro fator que pode auxiliar no crescimento desse consumo e na produção desses jogos no Brasil, é a Lei nº 14.852, sancionada em 2024, pelo presidente Luiz Inácio Lula da Silva, mais conhecida como Marco Legal dos Games. Essa lei regula a produção e as empresas responsáveis por esses jogos no Brasil. Também cria possibilidades de inclusão desse segmento em leis de incentivo à projetos de produções culturais. Como a Lei do Audiovisual (Lei 8.685, de 1993); Lei do Bem (Lei 11.196, de 2005); Marco Legal das Startups e do Empreendedorismo Inovador (Lei Complementar 182, de 2021); e Lei Rouanet (Lei 8.313, de 1991, informações segundo a Agência Senado, 2024).

Todos esses elementos auxiliam na expansão desse ambiente propício para o crescimento desse segmento de jogos no Brasil com uma maior força. Assim como a valorização e ampliação dessa produção em território nacional, que auxilia na criação de novas empresas e de jogos feitos por brasileiros pensados para o público brasileiro.

² Pontos percentuais.

A escolha da temática desse trabalho se inicia antes mesmo de ingressar na graduação de Design de Moda. Ela é baseada em uma experiência, que ocorreu no final da minha infância, que hoje compreendo enquanto, LARP, ou live action role-playing game (jogo de interpretação ao vivo), um jogo onde os participantes interpretam fisicamente seus personagens em um cenário fictício. Foi durante esse período que eu tive um contato maior com os jogos digitais online e o RPG por consequência, através dos *MMORPGs*³ ou jogos massivos com multijogadores de interpretação de personagens online. Nesses jogos que eu tive o contato com os conceitos presentes dentro do RPG de forma mais direta e recorrente. Durante um grande período uma experiência acabou por influenciar e autoalimentar a outra simultaneamente até que a primeira experiência acabou por terminar, mas minha jornada com os MMORPGs não.

Minha primeira influencia com o gênero nesse meio digital foi o jogo *Grand Chase* (2003), desenvolvido pela empresa *KOG Studios*. Diferentemente de outros títulos da época, ele era um jogo em perspectiva 2d. Além desse fato que marca o visual dele, o jogo possui uma história extensa, que se estendeu doze anos, de 2003 até 2015 globalmente, e nove anos no Brasil, segundo matéria do site Terra (2021). Como uma das minhas primeiras referencias do gênero, esse elemento de uma história longa, envolvente, com entroncamentos entre as histórias de diversos personagens e que se atualizava constantemente, criaram personagens que me marcaram de maneiras muito expressivas.

Logo após essa experiencia, a mais extensa e que me marcou através das mais diferentes formas foi *Ragnarök Online* (2002), desenvolvido pela empresa *GRAVITY Co. Ltd*. Ativo até hoje, e atualmente com dois fornecedores em funcionamento no Brasil, Ragnarök Online marcou uma geração de gamers do início dos anos 2000, quando ele ainda funcionava pelo meio de CDs de instalação. O jogo opera com um mapa explorável em 3d e com o *sprite*⁴ dos personagens em 2d, e com visual em pixels. Apesar desse elemento simples, o visual dos personagens acaba por se destacar de outros títulos do meio, que optam pelo visual em 3d e a tentativa ao realismo.

³ *MMORPG* é um termo em inglês que significa *RPG* para múltiplos jogadores online. Resumindo, trata-se de um jogo cujo ambiente existe num mundo virtual em que você pode interagir com milhares de outros jogadores em tempo real através do seu computador, conectado à internet. (Warpportal Brasil, 2017).

⁴ Um *sprite* é uma imagem ou um objeto gráfico de duas dimensões em um jogo, que pode ser tanto personagem quanto objetos adicionados em um plano de fundo. (Lima, 2022)

O aspecto visual é delicado, mas marcante, por se manter a tanto tempo acaba por evocar a nostalgia dos jogos de console com sprites em pixels. Cada classe⁵, tem um visual único, que conforme suas evoluções crescentes, cada vez expandia pouco a pouco as características visuais desenvolvidas para cada uma delas. Esse elemento visual das classes e da maneira de organização do sistema delas de forma sequencial e de evolução constante, me marcou como referência. Esse aspecto é importante pois é mais recorrente no meio do MMORPG que no sistema de mesa.

Assim como citado o elemento visual de Ragnarök Online foi deveras marcante, não só no aspecto do design das classes, mas também na própria arte antiga do jogo, baseada no *Manhwa* original de mesmo nome criado e ilustrada por Lee Myung-Jin, que continuou na equipe de criação do jogo. Com seu traço característico, esse que segue os ideais visuais como o de obras como mangas e animes, com olhos grandes e corpos com proporções estilizadas. Um elemento reconhecível das ilustrações de Lee Myung-Jin é a cor, essa que apesar de alguns elementos com uma maior saturação em geral utiliza uma cartela de tons diminuta, com estímulo visual menor, menos caótico.

Já na minha fase adulta, a experiência mais recente que acabou por impactar mais diretamente a pesquisa foi a com o jogo *Final Fantasy X* (2001), desenvolvido e publicado pela *Square Co., Ltd.* O jogo apesar de ser antigo eu não tinha tido o contato direto, apesar de já o conhecer. Com uma história marcante, que trata de elementos como família, legado, religião e identidade. O título me marcou pela identificação com os assuntos tratados, os personagens explorados, mas também pelo próprio visual do jogo. O detalhamento e pesquisa realizado de adaptação de elementos vestimentares de diversas culturas na região da asia para o gênero de fantasia, esse que mistura ainda o antigo e o novo, o passado e o futuro juntos tanto nos figurinos dos personagens quanto nas cidades e objetos. Essa característica visual retrofuturista é relativamente comum em outros títulos da série *Final Fantasy*, que é reconhecida visualmente por isso, porém aqui elementos tradicionais culturais de diferentes países do continente asiático e adaptações vestimentares estilizadas se mesclam ao criar, o

⁵ A classe descreve de modo geral a vocação de um personagem, quais aptidões especiais ele possui e as táticas mais comuns que ele emprega ao explorar uma masmorra [...]. (D&D 5ed. Livro do Jogador, p. 11)

que chamaria de “estado temporal abstraído da realidade”, esse que auxilia a ambientar esse aspecto da fantasia.

O espetáculo fechado serve-se da roupa e dos adornos em seu significado simbólico: externaliza a representação apagando as barreiras do real vigente nos mundos natural e social. É quando a roupa, adornos e artefatos atingem a categoria de objetos pertencentes a um universo paralelo. (Leite; Guerra, 2002, p. 56.)

Esse processo é o principal elemento que mudou minha perspectiva do caminho que queria tomar esteticamente o trabalho, uma tentativa de ampliar para além da “estética medieval” recorrente em alguns títulos de RPG.

Outras referências mais indiretas são O Senhor dos Anéis, de *J. R. R. Tolkien*, que por seu contexto temporal acabou por impactar o imaginário mágico de fantasia moderna em diversas obras, pelo menos no ocidente. E o livro *A Jornada da heroína (2022)* de *Maureen Murdock*, que baseada na importantíssima criação de Joseph Campbell, *A Jornada do herói*, do livro *O Herói de Mil Faces (1949)*. O trabalho da autora aplica a premissa da jornada do herói criada pelo autor, porém no contexto do feminino. Em seu livro a autora com sua experiência como psicóloga e pesquisadora, analisa através das diferentes vivências que ela observou em sua vida e de suas pacientes, os padrões e as correlações que montariam o que ela observou enquanto a base dos desafios para o feminino. Essa experiência foi importante para pensar a personagem desenvolvida para além de referências apenas masculinas.

1.2. Objetivo Geral

Desenvolver um método para caracterização de personagens, em especial para figurinos em jogos de RPG.

1.3. Objetivos Específicos

- Se aprofundar no entendimento de diferentes sistemas de RPG, no que se refere a especificação dos personagens.

- Investigar diferentes métodos de caracterização de personagens em áreas distintas ao RPG.
- Desenvolver as ferramentas que apoiem o método de caracterização do personagem.
- Apresentar de maneira didática para o público de RPG, moda e outros interessados o método desenvolvido.
- Desenvolver ao final do trabalho a caracterização de um personagem expressa em termos do figurino, adereço e aparência física (estilo do personagem) que demonstrem o método desenvolvido.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1. RPG: História, cultura e conceitos, segundo Sarah Lynne Bowman.

Bowman (2010), define algumas inspirações para o desenvolvimento do RPG enquanto gênero, assim como foi cunhado durante o início da década de 1970. Uma dessas inspirações, que cresceu, durante algumas décadas anteriores, cada vez mais de popularidade até atingir o consumo cultural dominante foi, J.R.R. Tolkien, que em 1937 lançava seu primeiro livro, que viria a se tornar uma série de livros de um mesmo universo, "O Hobbit". Contudo foi com seus livros de "O Senhor dos Anéis" (1954) que o autor iria cravar sua influência definitiva, sendo reconhecido enquanto um dos pais da literatura fantástica moderna.

Bowman (2010) também ressalta a importância das pesquisas de Joseph Campbell sobre os mitos e mitologias em torno dos heróis na antiguidade, essas que são exploradas em seu livro O Herói de Mil Faces. Dessa sua pesquisa Campbell vai cunhar o termo Jornada do Herói, esse conceito irá influenciar diversas produções culturais midiáticas sejam elas manuscritas ou no audiovisual.

Outros elementos desse momento que a autora irá destacar, que se mantem até hoje, são as feiras medievais ou de outras épocas, que permitem que os participantes vivam experiências do momento histórico escolhido. Ali ocorre um recorte temporal escolhido a dedo, é uma abstração ficcional que faz um recorte de uma ideia icônica do que poderia vir a ser aquele momento histórico. Próximo do conceito de reimaginação ou simulação de eventos históricos, esses que também borbulhavam nesse momento era os jogos de simulação táticas, segundo Bowman (2010).

Dentro do contexto de jogos de simulação táticas, jogadores na área de Minneapolis e Saint Paul no estado de *Minnesota* nos *EUA*, começaram a incorporar segundo Bowman (2010), quatro elementos nesses jogos: um árbitro imparcial durante os jogos, usaram uma única peça em miniatura enquanto representação de si, criaram narrativas longas que não se limitação a apenas uma batalha e expandiram os limites de mundo do jogo em um cenário aberto e livre.

A autora continua a traçar essa história dessa comunidade. Que dali Dave Arneson, ainda jovem, criaria um mundo de fantasia que ele daria o nome de *Blackmoor*, onde os personagens podiam evoluir através de aventuras em *Dungeons*, e a partir da necessidade de expandir esse universo em demanda de outros players, Arneson se junta a Gygax, co-criador de um sistema de miniaturas chamado de *Chainmail*. Bowman (2010), identifica que esse sistema beberia diretamente da influência de Tolkien, tanto pela característica das raças mágicas criadas pelo autor quanto pela própria implementação de magia nesses jogos de guerra. Nessa leitura, seria assim que a partir da junção desses dois mundos, dos sistemas de regras e características adotadas de Tolkien e da fantasia, é que Gygax e Arneson criam *Dungeons & Dragons* em janeiro de 1974, que seria lançado por uma editora própria a, *Tactical Studies Rules (TSR)*.

Segundo Bowman (2010, p. 18, tradução nossa), "Dungeons & Dragons surgiu como uma colisão de temas inspirados em Tolkien e jogos de simulação tática."⁶. Esse sistema mesmo com sua idade permanece até hoje enquanto um dos mais famosos dentro do gênero de RPG.

⁶ "Dungeons & Dragons sprouted as a collision of Tolkien-inspired themes and tactical simulation games."

Imagine que você e seus amigos são heróis de um mundo fantástico, cheio de magia. Seu trabalho é combater terríveis monstros, explorar antigos castelos e recuperar tesouros de Reis do passado. DUNGEONS & DRAGONS é um Role-Playing Game ambientado neste cenário. Nele, você interpreta um personagem, podendo ser um imponente Guerreiro ou um astuto Mago. As regras do jogo são usadas para representar uma história, uma aventura vivida pelos personagens. No caminho, você e seus amigos deverão trabalhar juntos, e não uns contra os outros, para que possam conquistar tesouros, poder e fama para seus personagens. (TSR, Inc.; GROW, 1993, p. 3)

Outro dos principais referenciais para os diversos títulos e sistemas de RPG é o livro do autor Steve Jackson, *GURPS: generic universal roleplaying game system: módulo básico* (1994). O título é um acrônimo para sistema genérico e universal de jogo de interpretação de papéis, esse que por sua vez, como descrito por seu título, se destaca exatamente por trazer essa possibilidade de ser utilizado como base para desenvolvimento de qualquer experiência ou campanha, devido esse caráter generalizado, que não compacta ou delimita de quase nenhuma forma as possibilidades de criação na parte de formação contextual, com apenas algumas definições mais firmes na parte do sistema de jogabilidade.

Dos conceitos que mais se repetem quando se consome os livros de jogadores, ou guias de como jogar de quaisquer sistemas que nos deparamos é o Mestre, GM (Game Master) ou narrador. Esse conceito é importante para entender um pouco sobre o que foi produzido nesse trabalho. Segundo Sarah Lynne Bowman, em *The Functions of Role-Playing Games How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity* (2010, p. 12, tradução nossa), o mestre é aquele que “tece a narrativa em um todo coerente e fornece arbitragem final com relação à resolução de conflitos e regras⁷”. Na 5 edição do livro, *D&D Guia do Mestre* (2020, p. 4), nos é dada a explicação do mestre enquanto “a força criativa por trás de um jogo de D&D. O mestre cria um mundo para os outros jogadores explorarem e cria e mestra aventuras que conduzem a história.”.

Outro dos termos que mais iremos esbarrar durante essa jornada é o de campanha. Segundo o livro, *D&D Guia do Mestre*, campanha é o termo que se refere a um conjunto de aventuras conectadas em diversas sessões, essas podem durar pelo tempo determinado pelos jogadores, sendo algumas poucas aventuras ou até mesmo durante anos.

⁷ “[...] weaves the narrative into a coherent whole and provides final arbitration with regard to conflict resolution and rules.”

2.1.1. As diferentes formas e mídias em que o RPG se manifesta.

O Role-playing Game enquanto conceito guarda-chuva abrange diversos formatos e diferentes mídias de apresentação dessa possibilidade jogável. Apesar de suas diferenças, mantém diferentes níveis de igualdade ou distinção de sua forma original e seus elementos. Em seu livro *The Functions of Role-Playing Games How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity* (2010), Bowman irá nos apresentar algumas definições para cada modelo:

TRPG ou Tabletop Role-Playing, em tradução livre, jogo de interpretação de papéis em mesa, ou como mais conhecido o RPG de mesa, assim como o nome já exemplifica aqui se refere ao que é o conceito mais direto quando se fala de RPG, se assemelha aos jogos de mesa, local que ele surge e alguns de seus elementos como as miniaturas de criaturas ou dos próprios personagens.

Virtual Role-Playing, na tradução, jogo de interpretação de papéis, porém dentro do meio virtual. O RPG virtual inclui jogos eletrônicos e ambientes online, com destaque para o estilo hack-and-slash, focado em combate e progressão de personagem. Jogos como Final Fantasy e World of Warcraft seguem esse modelo. Ambientes textuais como MUDs⁸, MOOs⁹ e MUSHs¹⁰ permitem mais liberdade criativa. Avatares digitais possibilitam explorar identidades alternativas.

ARPG é o acrônimo de *Action Role-Playing Game* (RPG de Ação). Esses jogos não simulam diretamente dinâmicas do sistema de jogabilidade da sua versão de mesa ou da versão digital de mesa. Apesar de não ser uma regra, esses jogos de maneira generalista não

⁸ Masmorra Multi-Usuário (MUD). Os MUDs combinam elementos de jogos de RPG, ação e combate, jogador contra jogador, ficção interativa e bate-papo online. Os jogadores podem ler ou visualizar descrições de salas, objetos, outros jogadores e personagens não jogáveis, e realizar ações no mundo virtual que geralmente também são descritas. (Wikipedia, 2025)

⁹ "MUD" Orientado a Objetos. É um sistema de realidade virtual online baseado em texto, ao qual múltiplos usuários (jogadores) estão conectados simultaneamente. [...] As mudanças incluem a criação de novas salas e objetos, a criação de novos objetos genéricos para outros usuários e a alteração do funcionamento da interface do MOO. (Wikipedia, 2025)

¹⁰ Alucinação Compartilhada Multi-Usuário. Uma característica fundamental dos códigos-fonte do MUSH que tende a diferenciá-los de outros ambientes multi-usuário é a capacidade, por padrão, de qualquer jogador expandir o mundo criando novas salas ou objetos e especificando seu comportamento na linguagem de script interna do MUSH. (Wikipedia, 2025)

se utilizam de dados para medir a efetividade de atos decididos por jogadores, ou de situações que eles apresentem para o mestre para serem atuadas, também não tem processos de interpretação real de um personagem já que pela característica da mídia temos um distanciamento direto dessa pessoa pela tela.

Live Action Role-playing (LARP), ou jogo de interpretação de papéis ao vivo, é a versão do RPG realizada de forma presencial, em um ambiente definido previamente e que comporte a movimentação que se faça necessária. Os membros que participam dessa dinâmica se trajam assim como seus personagens e os interpretam as situações como tais. É dessa linha em que se percebe, mais diretamente, a inspiração que o RPG acolhe, as experiências de reimaginação ou reconstrução de momentos históricos, como guerras, feiras medievais ou até mesmo chás da tarde vitorianos.

Neste trabalho as principais modalidades e suas potencialidades que serão exploradas, são TRPG ou RPG de mesa e o LARP. O RPG de mesa por seus elementos formativos que acabam sendo fundamentais para estruturar as práticas nas demais modalidades. Um desses elementos são as fichas de personagem, elemento de extrema importância para a caracterização dos personagens dispostos nessas aventuras criadas. Então, o conceito foi expandido para utilizar os contornos sobre o LARP e suas distinções sobre o RPG de mesa (TRPG). Essas distinções são importantes para pensar as relações entre o trabalho, o LARP e a performance.

Pelas próprias definições dos termos, trabalhadas por Bowman (2010), o LARP diferentemente do RPG de mesa não se limita pelas barreiras “impostas” pela própria mesa. Essa impõe por consequência de sua natureza enquanto objeto, um campo para exploração de espaço limitado e controlado, que se fecha pela própria necessidade de organizar que essa experiência não ultrapasse as regras impostas por esse tipo de modalidade. Já no LARP, por ser uma experiência que se utiliza do “mundo real”, permite a partir da definição de onde será esse espaço, seja ele um parque, uma casa ou até um pátio escolar (último próximo da experiência que remonta esse atual trabalho). Ele tolera que possa haver uma participação mesmo que indireta e improvisada dos elementos presentes nesses espaços.

A encenação ao vivo ocorre dentro de uma realidade temporária definida como espaço potencial... essencialmente, trata-se de uma representação espacial de um lugar imaginário que é imposta a um lugar real... por meio de

um contrato social mutuamente acordado. Um nível de crença nesse espaço potencial é então criado por meio de um processo que consiste em dois fatores: redução eidética (ou seja, ignorância intencional de elementos observados inconsistentes com a “experiência pura” pretendida) e um processo de ressignificação semiótica. Este último é aplicado aos elementos do mundo real que são incompatíveis com o espaço potencial, mas que podem ser, até certo ponto, traduzidos em formas interpretativas compatíveis com a diegese. (Harviainen apud Bowman, 2010, p. 49-50).

Em contexto com o figurino, esse fator de exploração da materialidade acaba por recair, também, ao próprio. Possibilita de forma mais direta essa alteração de identidade de forma material através do traje. No LARPS você representa essa realidade de forma corpórea, pelo fator da ação ao vivo (live-action). Dessa maneira por estar de fato corporizando aquele personagem essas possibilidades parecem mais naturalmente intrínsecas do que seu correspondente de mesa (TRPG). E essa conexão entre o RPG e o figurino se remonta diretamente à essa natureza dos dois com elemento teatral do role-playing (interpretação de papéis). Para Bowman (2010, p. 28-29) esse tipo de apresentação do LARP enquanto “RPG teatral”, como ela irá cunhar, é:

[...] é teatral por natureza e enfatiza o desenvolvimento do personagem em vez da recriação de combates. A White Wolf adaptou seus jogos de mesa para um sistema mais funcional para um cenário de Ação ao Vivo em uma série de livros chamada *Mind's Eye Theatre*. O uso específico da palavra “teatro” nesse estilo de LARP incentiva os jogadores a entenderem suas ações como performances e a interpretar seus personagens de forma mais completa. Jogadores de *Mind's Eye Theatre* são menos propensos a descrever as ações de seus personagens em terceira pessoa e mais propensos a literalmente “encenar” seus papéis.

2.2. Figurino: Elemento Materializado

Quando pensamos em criação de personagens um dos elementos que primeiramente se considera é o da palavra, pela escrita, essa que mesmo que se dê por meio do papel tem uma característica ainda teórica, de fomentação da mente que pensa e traceja delimitando os contornos que mentalmente formarão esse personagem na cabeça de cada um, muitos desses elementos mentais podem inclusive se dar de diferentes formatos devido diferenças de vivências e percepções para a ligação e significação que se tem pessoalmente a cada palavra. Porém um elemento que possibilita essas delimitações de formas muito mais concretas,

devido a sua natureza que na maioria das vezes se dará como finalizada na materialização, é o figurino.

Assim como Pallottini (1989) nos conta em sua obra “Dramaturgia: a construção da personagem”, apesar de diversos aspectos que teremos para perceber a formação de um personagem, materializar a ideia do que ele será, principalmente durante o momento do palco, um dos primeiros recursos que se tem para a percepção desse personagem é a sua visualidade, e aí se encontra uma das potencialidades do figurino.

Em primeiro lugar, é bom que se note: o primeiro meio de apreensão que tem o espectador, a sua primeira forma de atingir essa criatura que é o personagem é a visual. O personagem se mostra, assim, inicialmente, sob o seu aspecto, digamos, físico. Isto não é bastante exato, é claro, mas nada aqui é exato. Basta que se entenda. (Pallottini, 1989, p. 64)

Segundo Souza e Ferraz (2013) o figurino se compreende a partir da ideia do traje de cena, uma composição que se dá através de peças vestimentares já existentes que serão usadas para formar esse traje, ou por peças que serão produzidas especificamente para o personagem ou corpo que se apresentará seja por meio da dança, da interpretação ou outra forma cênica. Em seu livro *Figurino: uma experiencia na televisão*, Leite e Guerra (2002), partem da ideia de espetáculo fechado para flexionar a vestimenta objeto pensado por Barthes, que se:

Transportada para o universo do espetáculo fechado a vestimenta se tornaria prestigiada pelo estatuto de objeto que supera a si mesmo, que vivifica contornos mais lúcidos e luminosos, com relação ao olhar humano, do que aqueles que tinha quando estava envolvida pelas vivências contingentes. (Leite; Guerra, 2002, p. 57.)

Segundo os autores, é nesse momento e nesse contexto de espetáculo fechado que a vestimenta apaga “as barreiras do real vigente nos mundos natural e social” e começam a fazer parte de um “mundo fechado (skene), definido por regras próprias” e vão se tornar de fato, figurino. Dessa forma o conceito que Leite e Guerra (2002) adotam para definir o figurino segue a seguinte linha:

Julgamos, por conseguinte, que o conjunto de roupas, quando na encenação, forma um microssistema que poderemos chamar de figurino; é parte integrante do espetáculo em cuja existência e validade está inserido. O figurino e o espetáculo estabelecem uma dinâmica de interdependência, de interação constante. (Leite; Guerra, 2002, p. 57.)

A partir desse trecho escrito por Leite e Guerra (2002), de que o espetáculo de alguma maneira é validador da existência desse figurino figurado, se invertermos as ordens desses fatores e aplicarmos essa lógica, o figurino poderia também ser catalisador para validação da existência do espetáculo. Já que como as autoras descrevem a existência essa interdependência entre ambos os conceitos.

Quanto à encenação, por meio das mídias audiovisuais (como a televisão), não existe uma hierarquia estabelecida: tanto o texto - aqui vale dizer não necessariamente a palavra mas, sim, a idéia quanto o aspecto visual se faz necessário operando em uma inter-relação fundamental. (Leite; Guerra, 2002, p. 51.)

Dessa maneira é possível pensar em um figurino que alimente um projeto de criação maior que ele, desde que tenha ele enquanto elemento necessário. Assim como no contexto mais direto da encenação, atribuída sobre teatro ou assim como citado a televisão. Esse trabalho então assim se valida assim da criação de figurino como catalisador do que depois poderia ser expandido e explorado para ser um jogo, em contexto com o RPG. Apesar do trabalho partir de uma ideia priori, uma experiência anterior durante o processo direto da pesquisa, o que rege ela em suma é o figurino, é a partir dele que se guia tudo, é da pesquisa sobre ele que às demais decisões serão tomadas.

2.2.1. Figurino e RPG? Ritual e a Performance

Apesar de em primeiro momento poder haver estranhamento entre a possibilidade de entroncamento entre esses dois temas, o figurino e o role-playing game possuem algumas similaridades que podem ser exploradas. Neste trabalho algumas delas serão levantadas. Duas delas se realçam a partir dos objetivos do trabalho. O ritual e a performance.

Além de dividirem alguns aspectos que podem ser correlacionados para o processo de criação, como caracterização de personagens, assim como pesquisa e estudo do espaço ou mundo trabalhado, um dos elementos que são comuns a ambos, figurino e o role-playing game, são suas relações com a experiência da coletividade. Em ambos os contextos e em diversos dos autores estudados, suas trajetórias se encontram inicialmente no ritual. Segundo Leite e Guerra (2002, p. 49), “Os cultos constituem as primeiras unidades que agregam a comunidade.”. Em seu livro “Figurino, uma experiência na televisão”, Leite e Guerra (2002)

vão esquematizar um pouco sobre esse processo de significação do culto até o espetáculo formal, esse próximo ao que temos enquanto significado hoje.

Assim, partindo-se do círculo que garante a organização do caos, pode-se realizar o seguinte transcurso: do círculo ao culto, do culto à cena, da cena engendrada ao teatro, do teatro a todos os espetáculos encenados. (Leite; Guerra, 2002, p. 49.)

Bowman (2010) também vai tratar sobre essa relação do RPG com essas rotinas de agrupamento de pessoas em torno de atividades coletivas que fazem parte dessa coesão comunitária, desses processos que estão diretamente ligados a ocasião ritualística, cheia de significações no campo do sensível e do momento de troca. De atribuir sentido nas ações provocadas e de criar um momento em que seja possível essa separação do real.

Independentemente das distinções culturais específicas, os jogadores de RPG modernos habitam um estado liminar e criam um senso de comunidade através do processo ritual de "jogar" em suas diversas formas. (Bowman, 2010, p. 52, tradução nossa)¹¹

A autora, pega emprestado os conceitos de *Communitas* de Victor Turner (1991), aplicando a partir da leitura dos aspectos ritualísticos do RPG e, portanto, da sua potencialidade, da capacidade do ritual de “proporcionar a possibilidade de construção de comunidade” e de “restabelecer os laços dentro de uma comunidade.”¹².

O ritual passa pelo lugar do sensível, que também pode ser atribuído nesse contexto em dar sentidos e significados. O ritual pode ser ligado de forma mais comum a aspectos no campo do espiritual ou místico. Porém para além desse conceito, aqui neste trabalho o ritual vai ser tratado e ser utilizado para se referir de forma mais direta sobre esse lugar do coletivo, do agrupamento de pessoas em torno de um momento comum, da troca e dessa possibilidade de desconexão de um momento do viver cotidiano para dar espaço, nem que por alguns minutos, para outros elementos, que em outras seções da vida não se pode muitas vezes tocar. Tais elementos serão reforçados e vão acabar por se potencializar cada vez mais devido ao sentido de individualização produzido pelo capitalismo, que vai encurtar essas relações com o coletivo. Essa ideia da perda dessa conexão com a coletivização foi descrita por Bowman (2010). Autora defende a necessidade da fantasia, para o bem-estar social humano. Em certo nível esta necessidade estaria relacionada ao escapismo da vida mundana, do

¹¹ “Regardless of the culturally specific distinctions, modern role-players inhabit a liminal state and create a sense of communitas through the ritual process of “gaming” in its many forms.”

¹² Tradução nossa de “[...] to reestablish bonds within a community.” (Bowman, 2010. p. 74)

trabalho e das responsabilidades da vida adulta dentro das margens do sistema produtivo em que estamos inseridos.

Embora ainda padronizemos ritos de passagem ritualizados, como formaturas, casamentos e funerais, a sociedade ocidental não consegue estabelecer um forte senso de comunidade universal, particularmente em um contexto urbano. O mundo moderno oferece uma infinidade de formas diferentes de identificação social, mas nossas atividades comunitárias são relegadas principalmente a comportamentos subculturais, seja em ambientes virtuais ou em grupos ditos "do mundo real". Como a necessidade de rituais permanece central para o desenvolvimento da coesão social, muitas vezes buscamos essas experiências marcantes em grupos menores e mais específicos, baseados em interesses mútuos em vez de localização física, etnia ou outras características demográficas. (Bowman, 2010, p. 15, tradução nossa)¹³

Os jogos, segundo a autora especialmente os de role-playing, aqui entram enquanto mecanismo para preencher essa necessidade de comunidade e de sentido além da vida cotidiana. Propiciam que jogadores possam novamente ter momentos que permitam que tenham experiências associadas a resolução de problemas, acessos a outras realidades diferentes das que eles corporificam ou tenham contato, exploração da identidade e diversas outras questões que são recorrentes na experiência humana, mas que muitas vezes são negligenciadas ou relegadas a segundo escalão, em detrimento da vida cotidiana, no "mundo real".

A partir dessa ideia, seguindo o esquema já descrito por Leite e Guerra (2002) do caminho do círculo aos espetáculos encenados, do agrupamento entorno de um elemento comum chegasse à performance. Já inicialmente, em um primeiro momento de seu trabalho, Sarah Lynne Bowman (2010), determina três princípios básicos enquanto formativos para o RPG:

Primeiro, a dramatização fortalece o senso de coesão comunitária de um grupo ao proporcionar a encenação de narrativas dentro de uma estrutura ritualística. Segundo, a dramatização incentiva a resolução de problemas complexos e oferece aos participantes a oportunidade de aprender uma ampla gama de habilidades por meio da encenação de cenários. Terceiro, a dramatização oferece aos participantes um espaço seguro para representar

¹³ "Though we still standardize ritualized rites of passage such as graduation, marriage, and funerals, Western society fails to establish a strong sense of universal community, particularly in an urban context. The modern world provides a multitude of different forms of social identifications, but our communal activities are relegated mainly to subcultural behavior, either in virtual environments or so-called "real world" groups. Because the need for ritual remains central to the development of social cohesion, we often now seek out these threshold experiences in smaller, more specified groups based on mutual interest rather than physical location, ethnicity, or other demographic identifications."

personas alternativas por meio de um processo conhecido como alteração de identidade. (Bowman, 2010, p. 1, tradução nossa)¹⁴

Esse outro elemento, que acaba por influenciar diretamente nas intenções de finalidade desse trabalho é a performance. No trabalho de Bowman, esse ponto, foi experienciado de maneira mais direta pelo segundo e terceiro ponto descritos como base da leitura da autora sobre a conceitualização do RPG. Para a autora há espaço para correlações entre o teatro e os jogos de interpretação (RPG) através dos atos de performance.

A forma mais comum de role-playing, nesse sentido, é a expressão da narrativa por meio de uma linguagem dramática. Essas linguagens incluem, entre outras: histórias orais, canções, danças, peças teatrais e poemas. O ato de "encenar" uma performance envolve os artistas e o público em uma espécie de ritual, no qual os participantes compreendem a natureza temporária e especial da encenação. (Bowman, 2010, p. 47-48, tradução nossa)¹⁵

A parte do Role-playing (interpretação de papéis) do jogo de RPG está diretamente ligada ao teatro. Isso se apresenta até mesmo pela própria natureza descritiva do teatro, o que tal não seria senão parte de uma atividade de interpretação ou representação de papéis. "Role-playing enquanto prática tende a ser mais livre e improvisada do que uma peça teatral tradicional, mas ainda segue os mesmos princípios de liminaridade." descreve Bowman (2010, p. 49, tradução nossa).¹⁶ O fator de diferenciação que poderia ser atribuído e que define essa distinção entre os formatos é o fator de gamificação do RPG. A atribuição do RPG é sua função no jogo, diferentemente do teatro, que a princípio não tem correlação direta, mesmo que haja a possibilidade de tal.

Em contexto de produções audiovisuais e o RPG, algumas outras possibilidades de performances podem aparecer. Uma categoria dessas práticas são algumas experiências contemporâneas de mesas de RPG ministradas gravadas ou ao vivo por meio de plataformas

¹⁴ "First, role-playing enhances a group's sense of communal cohesiveness by providing narrative enactment within a ritual framework. Second, roleplaying encourages complex problem-solving and provides participants with the opportunity to learn an extensive array of skills through the enactment of scenarios. Third, role-playing offers participants a safe space to enact alternate personas through a process known as identity alteration."

¹⁵ "The most common form of role-playing in this sense is the expression of narrative through a dramatic medium. These mediums include, but are not limited to: oral histories, songs, dances, plays, and poems. The act of "putting on" a performance engages the performers and the audience in sort of ritual, in which the participants understand the temporary and special nature of the enactment."

¹⁶ "Role-playing as a practice tends to be more free-form and improvisational than a traditional stage play, but still follows the same principles of liminality."

como o *Youtube*, em canais ou grupos como: "Dimension 20: Dungeons and Drag Queens" ministrado ¹⁷ por Brennan Lee Mulligan, o show mescla uma experiência de aventura RPG com a presença de drag queens enquanto participantes dessa aventura guiada. Durante essa produção todos os participantes da mesa estão caracterizados, esse ato auxilia na alteração das noções sobre as identidades dos jogadores e a experiência na jornada. Aqui a realidade entre o jogo e a ação de jogar se mesclam com a performance, essa que é produzida tanto para a câmera, quanto para o próprio jogo.

2.3. Criação de personagem e narrativa

De forma primária, o personagem se define a partir da ideia de imitação, enquanto um simulacro da realidade, "a recriação dos traços fundamentais de pessoa ou pessoas, traços selecionados pelo poeta segundo seus próprios critérios.", Pallottini (1989, p. 5). Assim como para o personagem, no jogo a ideia de simulacro também é compartilhada. Em seu livro *Teoria do Jogo, Retondar* (2013) irá classificar o jogo em quatro formatos, um deles é o Mimicry ou jogos de simulacro. Para o autor, neste formato, esses dois elementos, jogo e personagem se entrelaçam na ficcionalização de uma encenação que possa, durante esse período, "representar um papel que traduza de maneira mais fiel possível a realidade representada.". O autor também irá citar uma característica importante durante esse momento de jogabilidade, o de que quem ali simula está simultaneamente entre dois papéis, ou duas consciências.

O indivíduo necessita adentrar a esfera do imaginário através da evasão da vida real cuja predominância se traduza mais para a ideia de projeto do que de catarse, ou seja, o indivíduo, ao mesmo tempo, tem que estar fora e estar dentro do personagem representado para que possa, durante esse movimento de ir e vir, se fazer cada vez mais crente daquilo que está representando. Estar fora significa saber que ele está jogando com um personagem ou papel e que tecnicamente é possível se aproximar dele, e estar dentro significa buscar dentro de si mesmo os sentimentos, os traços pessoais particulares que possam melhor representar o universo do representado. Neste caso, representar um papel é, antes de tudo, assumir imaginariamente o lugar do outro a partir de si mesmo. Aponta para a ideia

¹⁷ O Mestre é a força criativa por trás de um jogo de D&D. O mestre cria um mundo para os outros jogadores explorarem e também cria e mestra aventuras que conduzem a história. [...] o Mestre ajuda os outros jogadores a visualizar o que acontece ao redor deles, improvisando quando os aventureiros fazem ou vão a algum lugar inesperado. (D&D 5ed. Guia do Mestre, p. 4)

de que um papel bem representado significa que o jogador ou brincante consegue internalizar com clareza as regras de comportamento e da natureza que gravitam em torno do "objeto" representado. Representar é conhecer para além da aparência a realidade representada. (Retondar, 2013, p. 47 e 48)

Em seu artigo, "Para além de um meio: o Larp como finalidade e princípio", Tadeu Rodrigues Luama (2021), partirá das contribuições de Jung sobre projeção e introjeção, em que luama definirá como: "transferência de conteúdos subjetivos para um objeto (projeção) ou assimilação de conteúdos atribuídos a um objeto pelo sujeito (introjeção)", para transpor no contexto de seu trabalho no RPG, e mais especificamente do LARP, as definições de bleed-in e bleed-out. Essas noções aplicadas a partir da experiência de jogadores analisados. Sendo a interferência de suas experiências pessoais dentro do contexto do jogo (bleed-in).

Grosso modo, seria como dizer que uma personagem quieta costuma corresponder à um jogador tímido. Mas, além disso, eventos significativos da biografia dos jogadores costumam ser transportados para a ficção do larp... (luama, 2021, p. 212)

E sobre as experiências do jogo em suas vidas pessoais (bleed-out).

É aqui que repousa a noção de larp como princípio: jogamos em mundos para que depois possamos viver neles. Não por escapismo, mas pelo exato oposto: saímos dos larps sabendo que aqueles mundos ficcionais apresentam possibilidades para implementarmos no nosso mundo cotidiano. (luama, 2021, p. 215)

Refletindo sobre esses conceitos observo que, é imprescindível pensar no que forma esse personagem, seus meios, assim como os contextos desse mundo que o hospeda, eles serão basilares para construção dos personagens. Segundo a 5 edição do livro, D&D Guia do Mestre (2020) quando se pensa no desenvolvimento de aventuras ou campanhas alguns elementos devem ser levados em consideração para construir um mundo. Esses pontos durante o texto serão levantados de forma a fazer o *Mestre* ou *GM*, se questionar quais elementos serão necessários para sua aventura, e possível campanha. Um dos primeiros pontos no texto foi sobre a relação dos Deuses desse mundo e os seres que abitam nele, qual o sistema religioso, quais as diferentes filosofias e formas de pensar nesse mundo?

Outro elemento importante é o mapeamento desse mundo que foi utilizado na aventura ou campanha. No texto seremos apresentados a possibilidade de seguir por dois caminhos para iniciar esse mapeamento.

Quando estiver criando o mundo onde sua campanha acontece, você vai querer um mapa. Você pode realizar uma de duas abordagens sobre isso: de

cima para baixo ou de baixo para cima. Alguns Mestres gostam de começar de cima, criando a imagem mais ampla do mundo no começo da campanha ao criar um mapa que mostrar continentes inteiros, então imergindo em áreas menores. Outros Mestres preferem ir na direção oposta, começando com uma área de campanha menor que será mapeada numa escala de província ou de reino, então expandindo à medida que as aventuras levam os personagens para novos territórios. (D&D Guia do Mestre, 2020)

Além de um mapa onde essa aventura irá se passar, em um assentamento? Qual a extensão populacional desse local? Será uma "Vila", "Cidade" ou uma "Metrópole", todas essas classificações contam, nessa edição, com definições como: População, Governo, Defesa, Comércio, Organização. Além desses diversos outros elementos podem ser explorados para a imersão nesse espaço da aventura. Qual a atmosfera desses assentamentos, como é seu sistema de governo, a moeda, como funciona o comércio e o que se vende ali, qual o idioma é falado nesse espaço, ele é universal ou restrito a um espaço geográfico específico. Quais outras organizações ou facções existem nesse mundo, “templos, guildas, ordens, sociedades secretas” (D&D 5ed. Livro do Jogador, p. 21).

Nessa pesquisa, por sua temática de fantasia ficcional imaginativa, caso houvesse a ampliação da natureza do projeto, por sua vez seria necessário pensar em outros elementos de maneira mais extensa. Um exemplo poderia ser à magia, como seria tratada, ela irá existir, quais as restrições, o que pode ou não pode ser feito, como ela é vista pela população desse mundo, como ela será passada, é genética ou aprendida.

Essas e outras questões são alguns dos pontos abordados no guia enquanto pontos que deverão ser questionados pelo *Mestre* que se propuser a criar uma aventura ou campanha.

2.3.1. Ficha de Personagem e Mecanismos de Criação de Personagem

O RPG enquanto entendimento geral é bastante extenso, dentro dele vários conceitos serão apresentados e utilizados de forma constante ou intermitente. Alguns desses conceitos podem ser compartilhados entre as diversas formas em que o RPG, enquanto termo guarda-chuva, pode se apresentar, sejam pelas diferentes subcategorias que o gênero possui, como do medieval ao cyberpunk, das relações humanas ou de criaturas mágicas como vampiros, até enquanto ferramenta da educação, mas também que seja pelos diferentes formatos

mediáticos disponíveis que possibilitam e dão suporte para a expressão dessa prática, como o meio analógico e o digital. Em um desses formatos, o RPG de mesa, um desses conceitos é de extrema importância para todo o processo de execução dessa prática, a ficha de personagem.

[...] o termo ficha de personagem para se referir a tudo aquilo que você utiliza para controlar seu personagem, desde uma ficha de personagem formal (como aquela que se encontra no fim desse livro), alguma forma de registro digital ou uma folha de caderno. Uma ficha de personagem oficial de D&D é um bom lugar para começar, até que você saiba quais as informações que ele precisa e como usá-las durante o jogo. (D&D 5ed. Livro do Jogador, p. 11)

A ficha de personagem é um recurso para construção e agrupamento das informações importantes para a caracterização de um personagem, de forma primária nesse contexto, em um jogo ou como é comumente utilizado uma aventura ou campanha. Esse indivíduo apresentado nesse documento pode ser ficcional ou baseado em pessoas reais, dependendo do contexto do jogo. As informações ali presentes nessas fichas podem variar indo de elementos subjetivos e ou descritivos desse personagem baseadas no seu interesse de criação como; nome do personagem criado, sexo ou gênero, descritivos da aparência física, imagem ou desenho do mesmo, mas também iram aparecer elementos de jogabilidade, alguns como; atributos, perícias, habilidades, equipamentos. Nesse trabalho a ficha foi utilizada como recurso para o desenvolvimento de um método e processo para caracterização de personagens criados e posteriormente de produção dos seus figurinos.

3 METODOLOGIA DO TRABALHO

O principal referencial teórico utilizado para pesquisa e referências históricas sobre o tema do RPG é o livro de Sarah Lynne Bowman, *"The Functions of Role-Playing Games How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity (2010)"*. Já no início do texto, a autora, defende o role-playing enquanto parte de uma experiência que vai ser ligada a três aspectos fundamentais do comportamento social humano: brincadeiras de faz de conta da infância, contar histórias e rituais. Esses aspectos serão as bases fundamentais, nesse contexto, para a criação conceitual do que seria o RPG (role-playing game).

Após as leituras preliminares, foi realizada uma busca entre os títulos de RPG's existentes, a fim de procurar aqueles que a partir de suas delimitações conseguiriam contribuir de formas distintas para a formação do trabalho. Os três títulos de Role-playing Game escolhidos foram: *Dungeons & Dragons*, *GURPS* e *Vampiro: A Máscara*, sendo o último o único não sistema, e sim um cenário multisistema. O caráter de escolha de cada um desses foi definido com base em alguns parâmetros. *Dungeons & Dragons* (D&D) foi escolhido por seu caráter de pioneirismo, reconhecido como o primeiro lançamento do gênero, como descreve Bowman (2010), ele acabaria por se posicionar enquanto aquele que define diversos dos pilares para construção do que seria o RPG, sendo referência para diversos títulos posteriores.

GURPS é a abreviação, em tradução livre, de Sistema Genérico Universal de Roleplaying, segundo seu autor, Steve Jackson, esse sistema foi criado a fim de ser um "sistema básico de regras que enfatiza o realismo", que possa ser de fato, segundo ele, não apenas "um conjunto simples de regras, que foi sendo progressivamente remendado e modificado", mas sim um sistema que lhe permita ser capaz de criar qualquer personagem e qualquer aventura que deseje imaginar. Por essa premissa de ser genérico há uma distinção entre outros títulos por sua infinitude possibilidades de criação.

Já como descrito em seu livro de base, *Vampiro a Máscara*, Módulo Básico 3ª Edição 1999, se defini enquanto um "um Jogo de Narrativa de Horror Pessoal". Apesar de sim ser um RPG e se referir também como tal, essa mudança se dá de certa forma por suas diferenças perante outros títulos do RPG. Diferentemente de títulos como o D&D, "Vampiro propunha sofisticadas histórias de horror psicológico e intrigas políticas focadas no personagem e na sua interpretação, e não a caça a tesouros e a matança de monstros em busca de pontos de experiência, comuns nos RPGs mais tradicionais" (Galápagos, s.d.), abordando de uma forma mais direta o princípio da narrativa enquanto elemento principal para a experiência do jogo.

Tradicionalmente, *Dungeons & Dragons* tende a enfatizar quebra-cabeças físicos e voltados para o combate, enquanto *Vampiro* se concentra em problemas sociais guiados pela narrativa. (Bowman, 2010, p. 105, tradução nossa)¹⁸

¹⁸ "Traditionally, *Dungeons & Dragons* tends to emphasize physical and combat-oriented puzzles, whereas *Vampire* focuses on story-driven, social problems."

Enquanto outros títulos possuem uma proposta de fantasia medieval, que por natureza como iniciado por D&D foca de maneira bem extensa no sistema de combate e suas características, *Vampiro: A Máscara*, tende a subverter esse foco. Essa característica é reforçada em sua própria comunicação, que assim como Bowman (2010) cita, tende renomear essas palavras chaves já conhecidas no meio e que são compartilhadas por outros títulos.

A White Wolf Studios, desenvolvedora de jogos responsável por *Vampiro: A Máscara* e outros jogos do Mundo das Trevas, tentou corrigir essa ênfase excessiva no combate reestruturando a linguagem de seus manuais. As “Campanhas” foram renomeadas para “Crônicas”;¹³ o “Mestre de Masmorras” tornou-se o “Narrador”. (Bowman, 2010, p. 108, tradução nossa)¹⁹²⁰

O sistema de *Vampiro*, “[...], usam apenas d10 — dados de dez lados — para determinar a sorte. ” (Bowman, 2010, p. 25, tradução nossa)²¹, diferentemente de D&D que possui um sistema que utiliza de dados d20, de 20 lados.

A partir desses títulos escolhidos, foi produzida uma pesquisa e análise das diversas fichas de personagem e suas variações devido as alterações causadas pelas atualizações em cada uma das versões dos livros base de cada um dos títulos citados como referência. Essa análise busca a criação de uma ficha pessoal, que foi utilizada para a criação e agrupamento das informações dos personagens imaginados, nesse caso três.

Após essa análise dos três diferentes sistemas e suas fichas de personagem, foi feita uma pesquisa das visualidades de grupos e povos principalmente da América do Sul, mas também do vestuário importado da Europa, devido nosso contexto colonial, com o intuito de recontextualizar esses trajes para nosso cenário territorial brasileiro e região tropical. Esse processo foi feito por meio de bancos de imagens de coleções de museus disponíveis digitalmente, como o The Metropolitan Museum of Art, Victoria and Albert Museum, o Museu Histórico Nacional, Acervo IMS e Brasileira Iconográfica. Dessa pesquisa serão criadas três outras “Pranchas Iconográficas” que iram representar de forma sintética as informações visuais de cada um dos personagens criados.

²⁰ “White Wolf Studios, the game developers responsible for *Vampire: The Masquerade* and other games in the *World of Darkness*, attempted to rectify this overemphasis on combat by restructuring the language of their manuals. “Campaigns” were renamed “Chronicles”;¹³ the “Dungeonmaster” became the “Storyteller.””

²¹ “[...]only use d10s—ten-sided dice—for fortune resolution.”

A metodologia utilizada para esse desenvolvimento da parte de investigação visual foi baseada no princípio de Elizabeth Filipecki de criação de pranchas iconográficas, para desenvolvimento do figurino de personagens. Filipecki (2017) apresenta “Um processo de pesquisa que utiliza a análise interpretativa de um conjunto diverso e rico de imagens para estabelecer relações entre o figurino e o personagem.”, ele comunica de forma muito bem integrada com o meu processo de criação pessoal. Aqui a autora além de sua expertise, proporciona uma ferramenta com uma delimitação bem conceitualizada que permite comunicar um processo a mim muito intuitivo para criação de uma forma mais bem estruturada. Além dessas pranchas feitas a partir dos personagens, algumas outras pranchas serão produzidas para ajudar na ampliação da conceptualização deste mundo ficcional e na ambientação dele.

Cunhado pela pesquisadora e figurinista brasileira, Elizabeth Filipecki, o conceito de Pranchas Iconográficas se apresenta enquanto um mecanismo a ser utilizado no campo de caracterização visual e das características de personalidade associadas para a criação de um personagem. Esse termo foi apresentado em sua dissertação de mestrado em 2016. A partir de suas experiências dentro dos bastidores de criação dos figurinos das produções da teledramaturgia brasileira, mais especificamente em produções dentro da Rede Globo. Parte desse trabalho com as pranchas vai ser desenvolvido pela ótica da experiência de ter trabalhado como figurinista da novela Lado a Lado de 2012. Em seu artigo, “A utilização de pranchas iconográficas na criação de figurinos de época para a teledramaturgia.”, Filipecki (2017), apresenta seu processo de uso das pranchas a partir da sua experiência ao desenvolver a caracterização da personagem “Isabel Nascimento”, vivida pela atriz Camila Pitanga.

A autora atribuirá a escolha de uso desse recurso, para que se facilite o processo de comunicação entre diferentes setores na produção dessas novelas.

Portanto, a prancha de colagens nasceu como um dispositivo de comunicação visual utilizado para facilitar o diálogo entre a equipe de figurinistas e as demais equipes envolvidas na produção da teledramaturgia (direção de arte, cenografia, elenco etc.). (Filipecki, 2017, p. 151)

Apesar do contexto do trabalho de Filipecki estar localizado a partir de suas experiências dentro das novelas brasileiras, seu trabalho não tem nenhum limitador que impossibilite o uso do mesmo para outras vertentes, pois é um processo relativamente comum de ser utilizado no meio, porém com uma linguagem importada, atualmente

reconhecido enquanto Moodboard. O que a autora faz, ou acaba por fazer, é resgatar uma linguagem acessível, inteligível, que facilita e localiza o conceito na língua que utilizamos sem recorrer a estrangeirismos desnecessários, esses que muitas vezes podem distanciar a quem se fala, assim como atrapalhar nessa comunicação descrita pela autora, entre setores e diferentes equipes, essas que em muitas das vezes podem acabar por não ter contato direto ou constante, seja pelo tamanho da equipe ou da produção sendo realizada.

Enquanto método, a autora irá retratar as pranchas iconográficas enquanto um quadro visual criado através de recortes e colagens de diversas imagens, essas dentro do contexto da pesquisa em produção e que consigam se comunicar com as correlações provocadas seja pelo texto ou pela caracterização provocada inicialmente, com a possibilidade dessas pranchas serem feitas de maneira manual ou digital.

“Para mim, é um quadro artístico que, a partir da interpretação de imagens visuais e textuais, conta a história do personagem, da época, da trama. Repito: é um quadro repleto de referências e sujeito a múltiplas interpretações, em constante transformação. É um estudo ou ensaio no formato de uma narrativa visual: ela representa um único objeto, a personagem e sua identidade na trama (e não a simples soma de várias imagens).” (Filipecki, 2017, p. 151)

A autora ainda faz uma pontuação importante para contextualizar as abstrações que serão utilizadas durante o processo do caderno e as pranchas na exploração visual. Segundo Filipecki (2017), "A prancha possui significado material (aquilo que é tangível, no qual é possível colocar a mão ou medir) e simbólico (intangível, como, por exemplo, a estética, os sentimentos, as emoções, o imaginário da época).".

A partir do caminho de exploração criativa para a caracterização, Desirée Bastos de Almeida em seu trabalho “CENA PARA UM FIGURINO: no corpo, no palco, na galeria” (2010), a partir das proposições do conceito de Assemblage, e as de Embalagem provocadas pelo pensamento de Tadeusz Kantor, a autora vai reenquadrar um dos princípios formativos desses movimentos e propor a colagem enquanto ferramenta para a criação de personagens.

"A colagem transforma fragmentos de objetos em imagens únicas e múltiplas, propiciando olhar tanto o todo quanto as partes que o compõem, mantendo intactos os sentidos originais dos diversos pedaços. Ainda assim, essa técnica tem a potencialidade de formar um todo novo. “Deste modo, a sua função é tanto a de representar (ser parte de uma imagem) como de apresentar (serem eles próprios).” Assim sendo, analisando uma personagem podemos concluir que ela é também uma colagem de inúmeras referências. Portanto,

a colagem torna-se ferramenta eficaz na criação de personagens, por tratar o todo considerando os elementos que o compõem. (Almeida, 2010, p. 66)

São diversos elementos, que em sua maioria podem não ter correlação direta alguma, mas que são re-contextualizados a partir desse suporte da colagem para formar algo que comunique o todo, que será esse personagem e sua visualidade, mas também a parte, já que cada imagem ali presente nessa colagem possui uma comunicação e informações que podem, ou idealmente deveriam, atribuir esses significados aquele todo de maneira subjetiva interpretativa a partir do conhecimento e leitura dessas partes.

A autora, pela natureza que sua pesquisa tem com o figurino, ainda volta sobre o contexto do mesmo para defender essa utilização da colagem dentro desse meio de criação para o traje.

Voltando ao figurino, aproprio-me dessa técnica para realizar minhas criações de modo que não façam parte apenas de uma reconstituição de época, mas de uma construção plástica. Ao retrabalhar os objetos em forma de figurinos, abro um leque infinito de possibilidades, com a intenção de gerar projeções variadas sob o olhar do espectador. (Almeida, 2010, p. 66)

Diferentemente da aplicação de Desirée, que se utiliza da ressignificação dadaísta, como descrito pela mesma, do objeto pela sua função, a ressignificação aqui, neste trabalho, foi feita sobre o contexto do objeto figurino sobre o seu tempo, território e funcionalidades originais. No sentido da re-contextualização desses elementos sobre a lógica que aqui é empregada neste trabalho, a de criação para o gênero de fantasia.

4 PROPOSTA

Preliminarmente essa pesquisa já se inicia antes mesmo do período da matéria de TCC. Logo após a finalização da matéria de projeto de TCC, houve uma revisitação das referências modulares desse projeto inicial. Essas referências foram trabalhadas em outros projetos desenvolvidos na graduação. Um deles, o mais distinto, acabou por modificar a percepção sobre o projeto do TCC. Essa experiência descrita foi de um projeto de fotografia realizado na

matéria, Criação e experimentação de imagem de moda, ministrada pela professora, Luciana Nacif, realizada em 2024.

Figura 1 - Imagens produzidas em 2024.



Fonte: Acervo pessoal.

Para além das propostas específicas da matéria realizada, o projeto, de forma individual teve enquanto proposta produzir imagens que representassem as três faces da deusa tríplice, a donzela, a mãe e a anciã. Porém durante a produção algumas questões apareceram durante as pesquisas de referências de “bruxas” disponíveis. Em sua maioria essas eram de um contexto europeu ou norte americano. Durante o processo da fotografia me deparei com outro problema, a vegetação do nosso contexto territorial não é parecida com as fotografias que eu havia selecionado. Apesar de ter o conhecimento sobre esse fator, foi nesse momento que tive uma realização, a produção de uma obra está, mesmo que não consciente, intrinsecamente ligada ao território em que ele está sendo produzido. Isso irá ditar e marcar diversos fatores formadores dessa obra, sua visualidade, suas estruturas, referências etc.

A partir desse momento anedótico, esse trabalho tomou uma posição de tentar se aproximar mais do território onde é produzida, e seus contextos, apropriando-se de conceitos estrangeiros, a fim de recontextualizar-los, assim como pensar e adaptar as criações a nossa

realidade tropicalizada. Essa experiência também me ajudaria a repensar as ideias que tinha sobre a personagem que seria desenvolvida.

4.1. Proposta da Ficha de Personagem

Durante a pesquisa para produção deste trabalho, alguns questionamentos sobre a aplicabilidade e funcionalidade do RPG para a criação de figurino apareceram. Qual a viabilidade ou quais seriam os elementos possíveis para aplicação do RPG no processo de criação. Foi considerando esse questionamento que a ficha de personagem acabou tomando a frente do trabalho. Foi observado todo o potencial que a ficha de personagem tinha para auxiliar na caracterização de personagens, por possuir diversos elementos que ajudam a descrever um personagem. Assim como no contexto do RPG, a ficha também possui um papel importantíssimo para essa etapa de criação de personagens para as campanhas e aventuras. A ficha foi utilizada neste trabalho como um dos recursos para o desenvolvimento desse método de criação de caracterização de personagens e de criação e confecção de figurinos.

Inicialmente foi realizada uma pesquisa e análise a partir de dois sistemas diferentes, GURPS e Dungeons & Dragons (D&D). Buscou-se as fichas de personagens mais recentes desses dois títulos. Para avaliação de quais dos elementos presentes nessas fichas poderiam se enquadrar ou não na proposta da formação de uma nova ficha que auxiliasse nesse desenvolvimento dos personagens criados e de seus figurinos. Inicialmente Tormenta RPG seria utilizado durante a análise das fichas, por sua relevância dentro do mercado nacional, mas o título possui uma certa proximidade ao sistema de Dungeons & Dragons (D&D), dessa maneira foi considerado sua retirada da avaliação final das fichas. Apesar disso, por sua importância, o título ainda foi utilizado durante as pesquisas visuais e de inspirações, principalmente para a criação das pranchas iconográficas de persona, apresentadas mais à frente no trabalho.

4.2. Observações e Decisões Preliminares da Pesquisa das Fichas

Uma questão fundamental que foi observada de maneira evidente depois da pesquisa de como eram essas fichas, foi a presença de uma divisão, também observada por Lars Konzack (2013), de que existe uma distinção entre os elementos ou tópicos divididos na ficha. Eles foram divididos em dois blocos; um bloco é referente aos tópicos atribuídos ao princípio de jogabilidade com aquele personagem de referência (Vermelho). O outro bloco é referente a elementos que se enquadram no campo que irei me referir aqui enquanto, os tópicos de caracterização desse personagem que ditam as relações descritivas e visuais desse personagem, de sua aparência, e de tratamento para com ele, como seu nome (Azul). Sendo assim, dessa primeira observação das fichas pode-se perceber que os elementos dispostos nas fichas tanto de um sistema quanto de outro poderiam de forma simplificada serem divididos nesses dois quadrantes: os elementos de caracterização e elementos de jogabilidade.

Figura 2 - Primeira análise da Ficha de personagem Dungeons & Dragons (D&D), 1ª página.

Fonte: Wizards of the Coast (WotC).

A partir dessa primeira experiência foi realizado um primeiro protótipo de formação dessa ficha de personagem, que conseguisse reunir da melhor disposição possível e em menor espaço todas os elementos necessários para caracterização. A ideia foi utilizar uma

formatação em tamanho em A3, paisagem, para que esta folha pudesse ser dobrada, melhorando o transporte desse material, mas mantendo uma possibilidade maior de elementos dispostos em um único material.

Figura 3 - Primeiro protótipo digital da ficha de personagem.

Nome do Personagem		Classe *	Gênero	Nome intérprete
		Raça *	Idade	Cor de pele
Atributos	Cabelo	Olhos	Altura	Peso
For	Perícias		Lugar de Origem	
Agi			Características de Personalidade	
Des			Defeitos e Fraquezas	
Vit			Resistências	
Int				
Car				
Equipamentos		Tendência	Habilidades	
		Estado Social		
		Ligações		
		Ataques		
		Magias		
		Historia do Personagem		

Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Porém, a partir desse teste inicial e após as orientações fornecidas pelas orientadoras do trabalho, pode-se perceber que essa divisão feita apenas por dois blocos reduziu as particularidades entre todos os elementos presentes nas fichas de personagem. Um exemplo foi o elemento de perícia²², que apesar de dentro das fichas de RPG estar no campo de jogabilidade, possui uma potencialidade de auxiliar na percepção sobre esses personagens. Um personagem acrobata, por exemplo, deve ter sua caracterização pensada para que possa realizar sua perícia. Dessa forma, dentro dessa avaliação binária de blocos, ele assim como outros elementos não seria percebido da melhor forma como assistente nessa caracterização.

²² Foram usadas de base as perícias e atributos disponíveis em D&D. Conferir a tabela nos apêndices para mais detalhes.

Além disso, alguns elementos que poderiam impactar na caracterização desses personagens também foram deixados de lado em favor do espaço fornecido pela ficha produzida, nesse caso em A3 e apenas uma folha.

Além desse fator, foi observado que o campo de amostragem dessa pesquisa foi muito reduzido, isso acabou por prejudicar a análise produzida e as possibilidades de inclusão de dentro dessa ficha de personagem criada. Dessa forma, a partir da primeira experiência foi realizada uma segunda análise, com uma amostragem maior que anterior. Também dentro novo campo de amostragem foi adicionado outro sistema, Vampiro: A máscara. Em comparação aos títulos anteriores, Vampiro: A máscara possui uma presença menor em sua ficha de personagem em elementos de jogabilidade. Tendo assim um maior foco nos elementos mais expandidos que auxiliam na percepção e caracterização desse personagem.

Seguindo essas observações provocadas a partir da primeira análise inicial foi desenvolvida a seguinte proposta para análise das novas fichas de personagens escolhidas²³. Buscando entender melhor os padrões de repetição dos elementos presentes dentro das fichas de personagens entre as diferentes edições dentro de um mesmo sistema de RPG. A análise foi feita seguindo o seguinte princípio: dividir cada um dos elementos, presentes em cada uma das fichas, de cada sistema e de cada versão ou edição deles, através de um sistema de cores, utilizando três cores diferentes para simbolizar diferentes estágios de repetição entre elas. Em verde: O elemento se repete: pelo menos em uma das fichas, em todos os sistemas; Em roxo: O elemento se repete: pelo menos em uma das fichas, em dois sistemas diferentes; Em laranja: O elemento se repete: apenas nas fichas do mesmo sistema.

À vista disso foram encontradas as seguintes versões de cada um dos três sistemas escolhidos:

De Dungeons & Dragons (D&D) foi encontrada a primeira edição, a edição de Advanced Dungeons & Dragons (AD&D), a terceira edição e sua variante 3.5, a quarta edição e por fim a quinta edição, a última lançada até o momento da pesquisa.

²³ Conferir nos apêndices todas as análises de todas as fichas de personagens, dos três sistemas e suas versões.

De GURPS foi encontrada a primeira edição, a terceira edição e a quarta edição, última disponibilizada no site oficial do Steve Jackson.

De Vampiro: A máscara foi encontrada a primeira edição, a segunda edição, terceira edição e sua variante de com duas páginas, a quarta edição e a quinta e última edição lançada, disponibilizada no site oficial.

Figura 4 - Segunda análise da Ficha de personagem Dungeons & Dragons (D&D), 1ª página.

Fonte: Wizards of the Coast (WotC).

É importante salientar que apesar dessa repetição sim existir e poder ser observada, diversos desses elementos possuem nomes similares ou sinônimos, dentro da percepção feita alguns foram enquadrados ou percebidos enquanto parte do mesmo conceito ou ideia, apesar dessas diferentes nomenclaturas ou paradigmas de cada sistemas, já que por exemplo os contextos de cenário e história de D&D e de o Vampiro: A máscara são diferentes.

Após esse processo de codificação através das diferentes cores, foi produzida uma tabela que auxiliasse no agrupamento e na leitura dessas informações obtidas.

A tabela foi estruturada a partir de um quadrante vertical, os “aspectos” e duas divisões horizontais, sistemas utilizados e suas edições, essas com base nas que foram encontradas a partir de uma “escavação” no espaço digital.

Esses aspectos foram divididos entre cinco campos, nomeados das seguintes formas: Posses, Jogabilidade, Comportamentos, Identificadores e Capacidades. A conceitualização de cada aspecto se deu da seguinte forma: Posses ao se referir aos objetos e itens que o personagem carrega consigo durante a aventura; Jogabilidade aos elementos que possuam uma utilidade a realidade apenas do jogar e ou que não foi observado nenhuma possibilidade, mesmo que interpretada subjetivamente, para a caracterização desse personagem; Comportamentos foram pensados a partir do como esse personagem irá agir ou lidar com o mundo e para com o outro; Identificadores, foi o mais complexo de se nomear, porém talvez o elemento mais direto para a caracterização do personagem principalmente visualmente, ele engloba o conjunto distintos de características que capturam a percepção do perfil desse personagem; Capacidades vai dizer a respeito das potencialidades e proficiências desse personagem.

Esses termos foram escolhidos a partir da tentativa de agrupar os elementos que possuíssem uma maior semelhança entre si, em aspectos que melhor descrevessem e explicassem esses grupos de informações tão variadas para a caracterização desses personagens.

A conceitualização de cada elemento segue as proposições e significações, fornecidas nos “Livros de jogador”, que se refiram a cada um dos sistemas e suas edições, demarcadas na tabela. Conferir nos apêndices a tabela de aspectos.

Apesar desse agrupamento, é importante ressaltar que pela natureza subjetivas de alguns elementos, esses poderiam talvez ser classificados de outra maneira, a depender do olhar de algum outro observador.

A tabela enquanto recurso visual auxiliou a visualização dos elementos separados de cada uma das fichas de maneira muito mais facilitada. Algo que outrora durante a análise sem a utilização dela demandou muito mais tempo que o desejado.

4.3. Uma nova proposta de ficha

Após todo o estudo sobre os elementos presentes nas diversas fichas e suas versões, foram observados quais desses aspectos mais se repetiam durante as diferentes fichas, e quais melhor auxiliam na caracterização desses personagens e na constituição desse corpo que está sendo concebido. Apesar do aspecto de jogabilidade ser um dos mais consistentes em termos de quantidade de elementos durante as fichas, esse aspecto de forma geral não tende a impactar de forma clara esse objetivo necessário de caracterização desse personagem. Como a proposta do trabalho não é a criação de um novo sistema próprio, ou até mesmo de um cenário próprio, já que há um limite de tempo, mas sim de um material auxiliar para caracterização, esse aspecto da jogabilidade acaba por ser descartado da ficha final.

Foi observado assim que elementos que se caracterizam pelo aspecto de posse não haviam sido desenvolvidos o suficiente na ficha criada inicialmente, sendo reduzidas apenas a equipamentos, mesmo em outras fichas podendo ser expandidos para outros objetos e interesses.

Além dos aspectos de posse, os aspectos que mais se destacam para auxiliar nesta caracterização foram os de comportamento, identificadores e capacidades. Sendo o de capacidades o que mais se repete durante as diferentes fichas, é o mais consistente, assim como o de jogabilidade, que diferentemente dele, é um aspecto que pode auxiliar de maneira expressiva a caracterização pessoal desse personagem, atingindo tanto capacidades físicas quanto mentais.

Seguindo essas avaliações foram produzidas uma série de novas alternativas para a ficha de personagem e caracterização, até chegar em uma última versão protótipo de testes de aplicação desse método de criação e caracterização de personagens.

Figura 5 - Design protótipo final da ficha de personagem em A3, páginas 1 e 2.

Nome do Personagem:

Nome do Jogador:

Descrição

Características de Personalidade

Pontos Fortes

Pontos Fracos

Habilidades e Capacidades (Baseadas em Destreza, Força e Carisma)

Tendência

Classe/Raça

Classe/Profissão

Lugar de Origem

História do Personagem

Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Figuras 6 - Design protótipo final da ficha de personagem em A3, páginas 3 e 4.

Nome do Personagem:

Nome do Jogador:

Aparência do Personagem

Equipamentos

Armas e Munições

Itens mágicos e Outros

Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Após as adaptações dos elementos, a ficha da personagem Aurora foi preenchida com as informações e características que foram atribuídas a ela.

Figuras 7 e 8 - Ficha da personagem Aurora preenchida, páginas 1 e 2.

Nome do Personagem: Aurora

Nome do Jogador: Juliana

Descrição:
 Uma jovem, magra, adulta, cabelo curto, pele muito clara, olhos azuis, de um jeito simples e humilde, mas com uma personalidade muito forte. Ela gosta de ler, de escrever, de desenhar, de fazer artesanato, de fazer bolos, de fazer doces, de fazer roupas, de fazer tudo o que for possível para ela.

Características de Personalidade:
 • É muito pontual, sempre chega no horário e não se atrasa.
 • Sempre procura ajudar os outros, seja de qualquer forma.
 • É muito simpática, e gosta de fazer amizade com todos.
 • Tem muita coragem, sempre enfrenta o que vier à sua frente.

Pontos Fortes:
 • Bom senso de humor, sempre faz piada.
 • É muito organizada, sempre tem tudo em ordem.
 • É muito trabalhadora, sempre faz o seu melhor.
 • É muito paciente, sempre espera o seu momento.

Pontos Fracos:
 • É muito tímida, sempre fica envergonhada.
 • É muito insegura, sempre se questiona.
 • É muito sensível, sempre se preocupa com os outros.
 • É muito teimosa, sempre quer fazer o que quer.

Tendência: Costo e bom (CB)

Classe/Profissão: Artesã

Origem: A personagem nasceu em uma pequena vila, onde ela cresceu e se desenvolveu.

Habilidades e Capacidades (Baseadas em Destreza, Força e Carisma):
 • A personagem tem uma habilidade especial, que é a de fazer coisas muito bonitas e úteis.

História da Personagem:
 A história da personagem começa em uma pequena vila, onde ela nasceu e cresceu. Ela sempre foi uma pessoa muito trabalhadora e dedicada, e isso fez com que ela se tornasse uma artesã muito conhecida. Ela sempre fez o seu melhor, e isso fez com que ela se tornasse uma pessoa muito respeitada. Ela sempre foi uma pessoa muito simpática e agradável, e isso fez com que ela se tornasse uma pessoa muito querida.

Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Figuras 9 e 10 - Ficha da personagem Aurora preenchida, páginas 3 e 4.

Nome do Personagem: Aurora

Nome do Jogador: Juliana

Aparência do Personagem

Equipamentos

- Capa azul
- Túnica
- Manto azul e vermelho
- Espada de madeira
- Escudo de madeira
- Armadura de couro
- Botas de couro
- Luvas de couro
- Anéis

Armas e Munições

- Espada de madeira
- Escudo de madeira

Itens mágicos e Outros

- Livro de magia
- Livro de magia
- Amuleto de proteção
- Amuleto de proteção

Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Após realizado esse preenchimento das informações da personagem na sua ficha, a próxima etapa da metodologia foi aplicada. A criação das pranchas iconográficas para o desenvolvimento visual de cada um dos personagens.

5 PROCESSOS

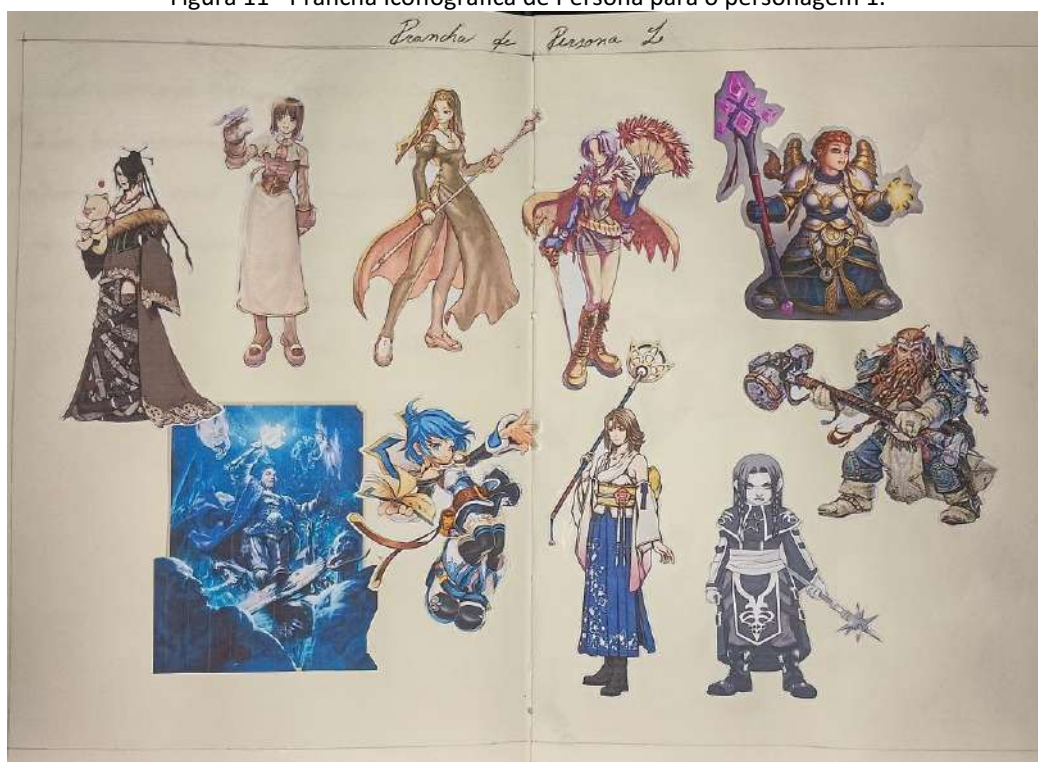
5.1.1.1. Prancha Iconográfica de Estudo de Persona em outros RPGS 1

A primeira personagem criada para esse trabalho, é uma figura feminina, no início de sua fase adulta, por volta de dezoito anos. Apesar de ser um conceito moderno de um adulto, nesse contexto permanecerá da forma como atribuímos na atualidade. Essa figura terá como

classe, conceito do RPG, uma função* de suporte. Essa sendo a posição que se toma em um contexto de conflito, de assistência aos membros de um grupo.

Nesse caso sua prancha foi produzida ao analisar as relações de contexto e visual das seguintes classes ou personagens dos seguintes RPGs: Yuna e Lulu de Final Fantasy X, Noviça, Sacerdotisa e Alquimista de Ragnarok, Mari de Grand Chase, *Cleric* (2024 e 2014) de Dungeons & Dragons, Clérigo de Tormenta RPG, Sacerdote de World of Warcraft.

Figura 11 - Prancha Iconográfica de Persona para o personagem 1.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Ao observar a prancha da primeira personagem, o primeiro ponto que se destaca é a cor, a maior parte das referências é em maioria azul ou tem algum elemento em azul. Outra cor que se destaca é o branco ou tons de branco, mesmo em referências com armaduras, o tom de metal também vai remeter a esse princípio. Apesar de nem todas as referências seguirem a mesma linha, a maioria delas carrega consigo algum tipo de cetro ou bastão. Assim também como alguns amuletos que podem estar acoplados em um cinto. Na maioria das referências não há o uso de armaduras, porém em WoW e em D&D, podemos observar que existe um padrão estético de fantasia mais "clássica", nelas podemos observar o uso de

armaduras. Apesar de alguns designs mais ousados na maioria das referências, há uma maior cobertura do corpo, de mais elementos para cobri-lo ou várias camadas. Na maioria deles também não há um uso grande de padronagens ou estampas nas peças. O que acontece em maior quantidade são blocos de cores diferentes ou análogas, próximas.

5.1.1.2. Prancha Iconográfica de Inspiração Personagem 1

Na prancha da primeira personagem assim como na referência anterior, são os motivos religiosos, elementos místicos ou espirituais que podem ser identificados por paralelos visuais de trajes religiosos do nosso mundo real ou por amuletos que são carregados. A maior parte se correlaciona com imagens que poderiam ser associadas com o cristianismo. A cruz é um símbolo que pode se repetir, por exemplo. Dessa maneira, essa personagem segue também por esse caminho do espiritual e místico. A intenção aqui é trazer esses elementos, mas pelo nosso contexto de múltiplas religiosidades, amplificar essas visualidades não só para imagens cristãs, mas também dessas outras práticas, assim como os seus amuletos. Estar dentro do contexto brasileiro permite essa leitura dessa expressão do sincretismo espiritual, que tanto conhecemos devido a realidade diversas religiões que tiveram que se adaptar para conseguir sobreviver.

Essa personagem surge a partir da ideia de um caos interno. Suas externalidades revelam sua divisão entre diferentes mundos e expectativas colocadas sob ela. Ser a Madonna, a imagem da virtude virginal, inocência ou a questionadora, a bruxa, aquela que já viu o abismo e agora o olha de volta. Existe uma crença popular de que o som do voo ou o grito de uma coruja-rasga-mortalha anuncia a morte. A imagem dessa ave também é associada a uma lenda hispânica/americana da La Lechuza, uma bruxa que toma a forma de coruja.

Foi pensado nesse elemento do manto que acaba por aparecer em diferentes grupos, tanto nas imagens das santas como na obra "Immaculate Conception" de Peter Paul Rubens da prancha, também nessas peças de "panos de costa" que muitas mulheres negras utilizavam. Essa personagem carrega com ela um xale que vai levar essa cor que se repete em tantas imagens, tanto nas pranchas de persona quanto de inspiração.

Essa personagem segue uma silhueta próxima do século XVII. Stays, essa peça que dá suporte ao tronco, que mais tarde se tornaria o corset. A saia também ajuda nessa silhueta, apesar de ser pensada de forma adaptada, mais curta. Como descrito, o território aqui é uma região tropical e que também é rica em vegetação. Essa personagem sai em aventuras, uma saia maior poderia atrapalhar ela se locomover bem. As sandálias são um detalhe pensado na nossa realidade brasileira de utilizar chinelos, porém pensei assim como as sandálias japonesas em adicionar uma plataforma para criar um maior distanciamento do solo. Ajuda também a criar mais um interesse visual na silhueta. Ela utiliza um cinto com amuletos e utilidades, como poções. Também tem uma bolsinha de couro.

Figura 14 - Aplicação de cor na personagem 1.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

As cores escolhidas no teste são adaptadas pelas próprias imagens e peças da prancha de inspiração. Escolhi o vermelho como ponto maior, além das referências, pensando no pigmento do pau Brasil, que poderia ser abundante também nessa região, e assim ser mais utilizado, ajudando a caracterizar mais a ambientação desse mundo.

5.1.2.1. Prancha Iconográfica de Estudo de Persona em outros RPGS 2

Diferentemente da primeira, o segundo personagem que foi pensado para esse trabalho, é uma figura masculina, mas também no início de sua fase adulta, por volta de dezenove anos. Já essa figura terá como classe, no conceito do RPG, a função* de ataques rápidos e especialmente a furtividade. A posição e classe escolhida a esse personagem geralmente não está ligada a esse combate em grupo da mesma maneira que os outros. Esse personagem foi pensado enquanto alguém de fora, que outrora fosse solitário e que tomou essa decisão de se juntar a uma jornada. Então ele faz de maneira adaptada essa função do DPS ou dano por segundo. A função de uma classe que consegue causar maior dano em menos tempo do grupo.

Nesse contexto, sua prancha foi produzida a partir das relações de contexto e visual das seguintes classes ou personagens dos seguintes RPGs: Wakka e Rikku de Final Fantasy X e X-2, Arqueiro, Caçador e Algoz de Ragnarok, Lass e Lupus de Grand Chase, *Rogue* (2014 e 2024) e *Ranger* (2024) de Dungeons & Dragons, *Ranger* de Tormenta RPG, Ladino de World of Warcraft.

Figura 15 - Prancha iconográfica de persona para o personagem 2.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

No segundo personagem podemos observar quanto ao elemento de cor, uma prevalência dos seguintes tons, quentes como amarelo, laranja, vermelho e escuros como o preto ou tons mais profundos dessas mesmas cores. A maior parte das referências leva nas mãos armas afiadas como adagas, a ponta de uma flecha ou lâminas distintas. Esse elemento inclusive pode aparecer no próprio traje enquanto parte do Design. A maior parte das referências também não possui estampas nas peças. Esse elemento pode ser reforçado devido à natureza de que em algumas das referências esses personagens precisam permanecer na furtividade. Em algumas das referências um elemento que se repete, de diferentes formas, é o de algo que esconda ou ajude a esconder parte da identidade desse personagem como capuz, capa, óculos ou cachecol.

5.1.2.2. Prancha Iconográfica de Inspiração Personagem 2

O segundo personagem e a sua busca por identidade vão partir de um local diferente da primeira personagem. Sua realidade vem de uma exclusão direta do seu grupo gerador. Ele teve de se adaptar em seu novo local, à floresta. Suas referências estão ligadas, assim como o

de grupos originários, aos conhecimentos sobre as plantas e os animais, a natureza. Ele vive sozinho, recluso. E isso o fez se adaptar a esse espaço e a mimetizar esse comportamento de animais rasteiros e furtivos. Revestidos por cascas para se proteger das ameaças externas e o veneno para controlar o perigo.

Figura 16 - Prancha iconográfica de Inspiração personagem 2.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

A partir da ficha do personagem e das pranchas o seguinte design foi feito:

Figura 17 - Design conceitual do personagem 2.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

O segundo personagem foi pensado, a partir das ações que ele precisa tomar e no espaço onde ele estará. Ele precisa ser ágil, dessa maneira ele não pode ter peças e armaduras pesadas, assim pensei em armaduras feitas de couro, próximo desse contexto dele de viver próximo da floresta. Essa armadura também é inspirada na carapaça de escorpiões, principalmente o Escorpião-preto, *Tityus bahiensis*.

Sua calça também é ampla, que permite movimentos, inspirada em calças harém. Essa armadura também é inspirada na carapaça de escorpiões, principalmente brasileiros.

Eu acredito que esse personagem é o que está mais desconectado de um tempo espacial histórico delimitado, apesar das peças terem inspirações temporais, ele não tem uma silhueta muito identificável, pois todas são adaptadas e estilizadas, o que desconecta das referências iniciais. Talvez essa desconexão com a sociedade possa ser refletida nesse aspecto da desconexão com o tempo, refletindo nessa visualidade do traje.

Figura 18 - Aplicação de cor no personagem 2.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

As cores escolhidas para o segundo personagem foram pensadas para que ele conseguisse se integrar em algum nível com o espaço onde ele vive, a floresta. A cor da calça em um tom de verde folha. Terá também uma tentativa de aplicar nesse peitoral o mesmo padrão das escamas das cobras corais, assim como na prancha, preto, vermelho e amarelo. A ideia é ampliar essa inspiração biomimética e de mimetismo com a floresta. Apesar de algumas referências na prancha de persona serem mais escuras, muitas delas também seguem um esquema de cores que poderia ser próximo.

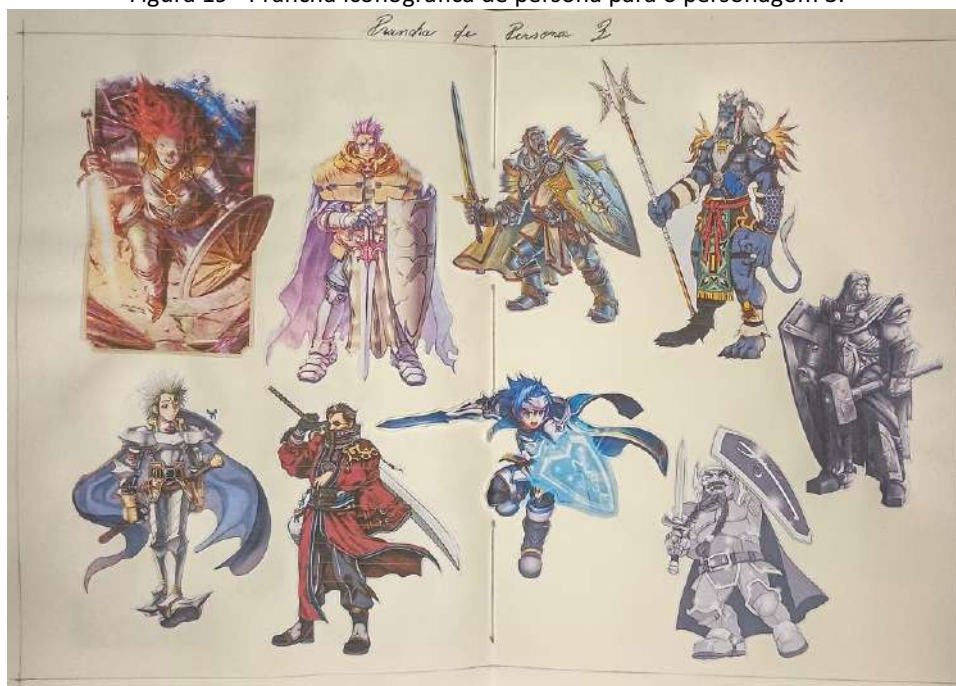
5.1.3.1. Prancha Iconográfica de Estudo de Persona em outros RPGS 3

Assim como o segundo, o terceiro personagem pensado para esse trabalho, é uma figura masculina, porém esse estará no final da sua adolescência, por volta de 17 anos. Apesar de a adolescência também ser um conceito moderno, nesse caso mais atual ainda, no contexto do trabalho ele também permanecerá da forma como correlacionamos na atualidade. Essa figura terá como classe, conceito do RPG, uma função* de "Tank". Essa é a

posição que se toma à frente de combate, sendo responsável por absorver todo ou grande parte do dano que seja direcionado ao grupo, isso sendo possível por sua grande resistência e quantidade de pontos de vida.

Já para esse personagem, sua prancha foi produzida analisando as relações de contexto e visual das seguintes classes ou personagens dos seguintes RPGs: Auron e Kimahri de Final Fantasy X, Templário e Paladino de Ragnarok, Ronan de Grand Chase, *Paladin* de Dungeons & Dragons, Paladino de Tormenta RPG, *Paladin warrior* de Warcraft: *The Roleplaying Game*.

Figura 19 - Prancha iconográfica de persona para o personagem 3.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Na terceira prancha podemos observar em maior evidência o uso das armaduras, dos tons metalizados e principalmente dos tons pratas. Na maior parte das referências, os tons de azul é o mais presente, pelo menos em alguma parte do traje, excluindo os elementos em metal. Curiosamente a segunda maior concentração de cor é complementar, no caso de tons quentes, como vermelho, laranja ou tons amarelados. A maior parte desses personagens carregam alguns objetos de combate, como armas, principalmente espadas, mas também

escudos. Em grande parte, quase na totalidade, esses personagens exibem trajes muito pesados, com muitas camadas de armaduras e quase nenhum local exposto. As referências de Final Fantasy X, que os personagens possuem um pouco menos de cobertura ou menos peças de armaduras pesadas.

5.1.3.2. Prancha Iconográfica de Inspiração Personagem 3

O terceiro personagem é o mais próximo em referências estéticas a grupos externos ao território brasileiro. Por sua história de exclusão geográfica, por estar para além das muralhas, esse personagem de certa forma éo mais distante dos três. A intenção é que suas referências visuais sejam as mais antigas em tempo histórico, em inspiração de grupo e território, e nas cores. Esse personagem faz parte de um grupo, mas deseja mais do que o que vê dentro das muralhas. Seu traje reflete sua intenção de ser maior do que é. Com sua armadura metálica, com ombreiras maiores que deveriam, suas manoplas e sapatos robustos que escondem sua figura e amplificam seu tamanho. Seu exterior tenta ser rígido, mas seu interior é relativamente sensível e frágil.

Figura 20 - Prancha iconográfica de Inspiração personagem 3.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

A partir da ficha do personagem e das pranchas o seguinte design foi feito:

Figura 21 - Design conceitual do personagem 3.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

O design do personagem 3 foi pensado na ideia de que ele quer se mostrar maior do que é, mais forte, já que por baixo dessas armaduras ele é um garoto ainda franzino. Todas as peças são maiores do que ele, parece que não foram feitas para ele, talvez tenha pegado emprestado de alguém ou que elas foram feitas para o momento que ele queria estar, mas não, não chegou lá, mas irá.

Principalmente as ombreiras, são inspiradas na carapaça dos tatus bola. Esse pode ser um animal que seja próximo dessa tribo que ele faz parte, e dessa forma de uma maneira biomimética acabaram por influenciar no visual de suas criações.

O personagem acredito ser o que mais tem uma aparência de um tempo histórico mais antigo, principalmente pelas armaduras, inspirações em armadura dos séculos XV e XVI. Sua calça inspirada em Breeches (culote) do início do século XVII. A ideia é que por sua tribo ser muito afastada de outras sociedades as peças que inspiram a criação do Design desse personagem, sejam mais antigas que dos outros dois personagens. Não por um atraso, mas sim por experienciar as mudanças diferentemente, devido a esse afastamento.

Figura 22 - Aplicação de cor no personagem 3.



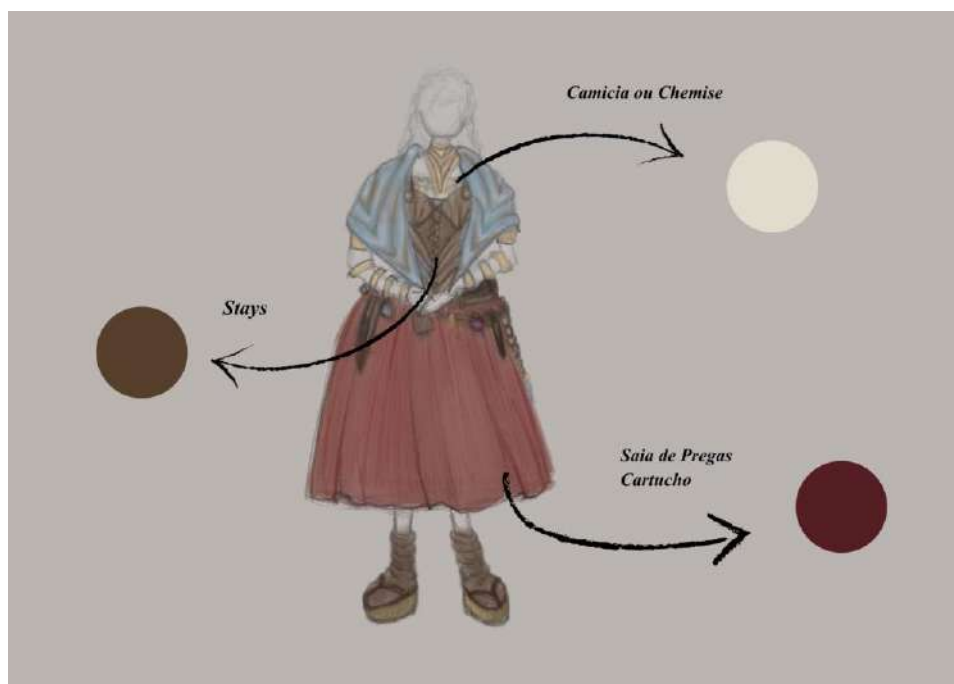
Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Escolhi para o personagem de número três cores mais sóbrias. Primeiro as cores metálicas da armadura, na prata ou uma cor de chumbo. E para as peças de roupas cores mais neutras, como tons terrosos, porém mais claros, até meio arenosos, tons de areia. Queria que ele fosse um personagem que apesar de pôr de fora nas suas armaduras serem duras, frias, metálicas, por dentro dessa cota de malha ele é na verdade calmo, leve, não tem cores que são chamativas, "fortes".

6 RESULTADOS

Foi decidido durante o processo do trabalho, que seria confeccionado o figurino completo de um dos três personagens criados, a partir do método desenvolvido na pesquisa. O figurino escolhido foi o da primeira personagem feminina, Aurora.

Figura 23 - Prancha da personagem Aurora com as peças e as cores escolhidas.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Seu traje consiste em algumas peças, dessas três foram confeccionadas. Uma camisia ou chemise, um stays, que é uma peça de sustentação que ficará por cima da camisia, por fim uma saia de pregas cartucho. Seu traje possui outras peças, porém apenas essas foram criadas "do zero".

Uma das peças criadas para a personagem foi uma camisia ou chemise. O tecido utilizado foi um linho puro, com um tom de branco natural, quase cru. A escolha do material se deu pela popularidade desse tipo de material neste tipo de veste presente nesse contexto temporal que o trabalho se inspira para criar o traje desta personagem, por volta do século XVIII.

Figura 24 - Camicia confeccionada para a personagem.

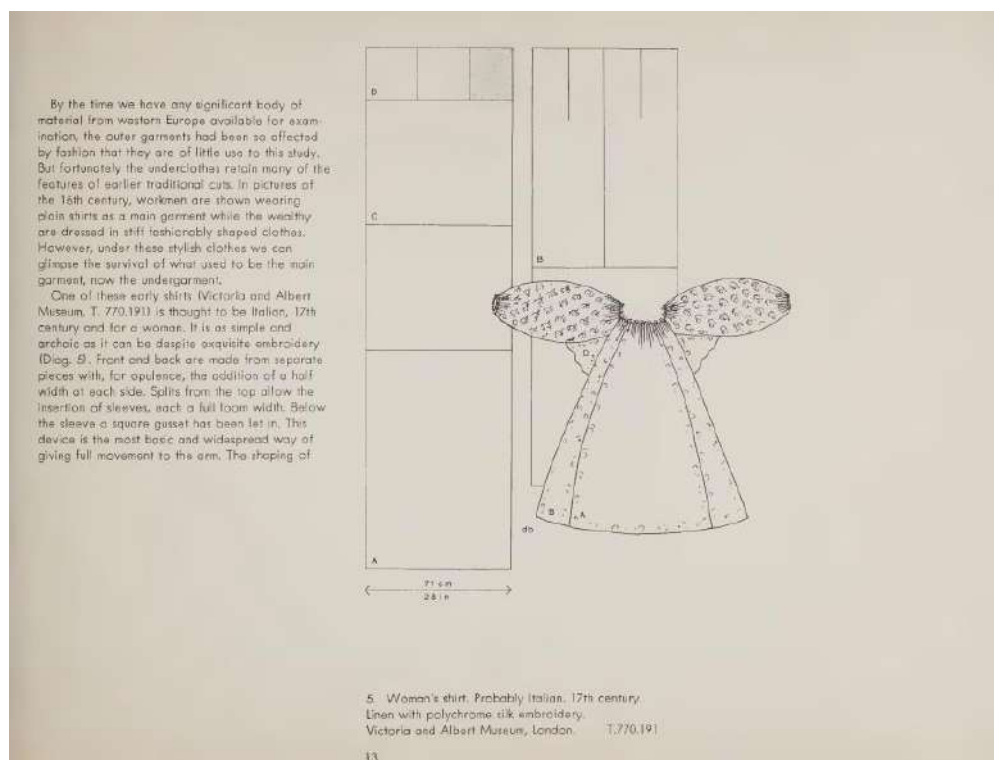


Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

A modelagem utilizada para produção dessa peça é inspirada em um diagrama disponibilizado no livro, *Cut My Cote*, de Dorothy K. Burnham, do Departamento Têxtil Museu Real de Ontário (Textile Department Royal Ontario Museum). Esta peça identificada no diagrama é descrita como “Camisa feminina. Provavelmente italiana. Século XVII. Linho com bordados em seda policromada.”²⁴ e está localizada como pertencente ao acervo do museu Museu Victoria and Albert (V&A), em Londres.

²⁴ "Woman's shirt. Probably Italian. 17th century. Linen with polychrome silk embroidery. Victoria and Albert Museum, London." (Dorothy K. Burnham, 1973)

Figura 25 - Diagrama de Camicia



Fonte: "Cut My Cote, de Dorothy K. Burnham" (1973, p.13).

Outra peça do traje que foi produzida foram os Stays, inspirados em alguns dos exemplares que circularam por volta do século XVIII. Essa era uma peça de vestimenta que tinha enquanto função a sustentação. Nesse período ela foi quase como o tataravô do sutiã. Porém além da sustentação dos seios também providenciava suporte para as costas e auxiliava na sustentação das saias, anáguas e as estruturas que forneciam volume e silhueta referentes a cada período, como as crinolinas e anquinhos²⁵.

²⁵ <https://collections.vam.ac.uk/item/O10456/stays-unknown/>

Figura 26 - Stays, 1780-1789 (made).



Fonte: Victoria and Albert Museum²⁶ⁱ.

Figura 27 - Stays criado para a personagem.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

²⁶ Disponível em: <https://collections.vam.ac.uk/item/O115752/stays-unknown/>

Os tecidos escolhidos para a peça foram baseados em outras peças similares avaliadas através de acervos como o do Victoria and Albert Museum, sarja e o duas camadas de linho. Pela observação dos acervos e experiências ao produzir peças similares, as peças geralmente possuem algumas camadas, podendo variar de quantidade por cada peça, em sua maioria podem se observar pelo menos duas. Uma camada do tecido externo, exposto e uma camada ou duas camadas de tecido interno. Caso a peça possua mais de duas camadas, uma ficará internamente sendo utilizada enquanto reforço e para a criação dos canais de barbatanas, já a outra em contato direto com a pele do usuário, essa segunda tem como intenção preservar a peça por mais tempo e possibilitar a remoção para ser lavada ou trocada caso haja necessidade.

Figura 28 - Stays, 1780s (made).



Fonte: Victoria and Albert Museum²⁷.

A cor escolhida para o stays criado para a personagem foi um tom de marrom neutro, que conseguisse harmonizar melhor com as outras cores. Simbolicamente a cor foi escolhida

²⁷ Disponível em: <https://collections.vam.ac.uk/item/O10456/stays-unknown/?carousel-image=2010EJ4162>

para que houvesse esse elemento de aterramento para ela. Apesar de ser uma personagem muito ligada ao campo místico e espiritual, ter esse elemento visual entre cores contrastantes como o azul do xale e o vermelho da saia, além de estar presente no meio do seu corpo, trazer uma certa rigidez pelas diversas barbatanas que são parte da construção da peça, o que oferece uma certa proteção, ser uma peça de apoio para o centro do corpo, como é a coluna que faz a ligação entre todos os membros, tudo isso acredito permite uma leitura simbólica de ter o pé firme no chão, na terra nas questões que ela enfrenta, que são questões humanas de identidade, de tentar se encontrar, da contradição, de dar sentido à vida, das nossas relações que são mundanas e não “espirituais”. Apesar de parte de parte do seu esquema de cores ser baseado em figuras religiosas, presentes na sua prancha iconográfica, principalmente pela pintura de Peter Paul Rubens "Immaculate Conception", de 1628 e 1629, as questões da personagem como descrito são terrenas.

Figura 29 - Peter Paul Rubens "Immaculate Conception", Óleo sobre tela, 1628 e 1629.



Fonte: Wikipédia²⁸.

²⁸ Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Peter_Paul_Rubens_-_Immaculate_Conception_-_WGA20251.jpg.

Além de todo simbolismo, também houve uma avaliação de quais eram as cores utilizadas para essas peças. A intenção era ter uma base real, que se apoia-se na realidade, mas que permitisse fazer sentido dentro das outras cores escolhidas para a personagem.

Diferentemente de outras peças que são costuradas apenas na unificação paralela dos lados das peças, esse modelo de stays é feito em módulos separados, que em alguns guias em inglês serão referidos como de panels (painéis).

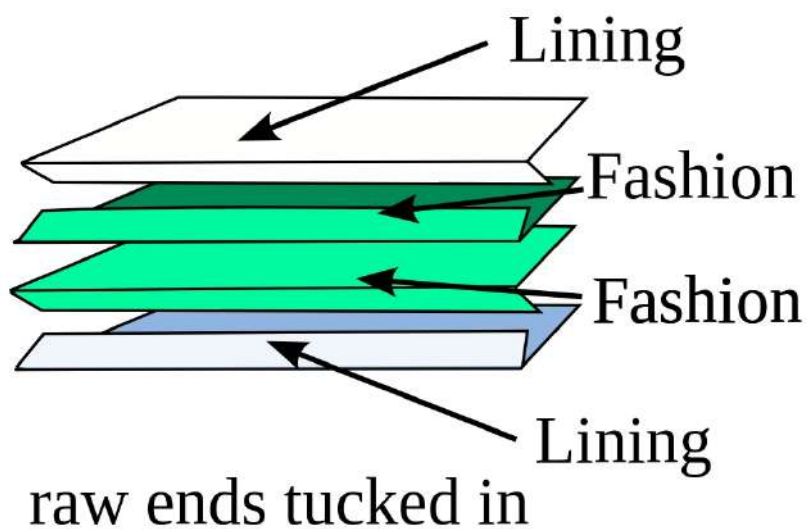
Figura 30 - Painéis do stays antes de costurados



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

A borda do tecido é costurada para dentro, entre as duas ou mais camadas, mantendo às escondidas para dentro da própria peça. Essa técnica oferece um acabamento interno mais limpo, além reforçar a peça, já que basicamente duplica a quantidade de camadas de tecido costuradas na união desses painéis.

Figura 31 - “The English Stitch – Hand Sewing With Efficiency”.



Fonte: The Cozy Cuttlefish, 2024²⁹.

Figura 32 - Interno do stays demonstrando o ponto inglês.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

²⁹ Disponível em: <https://thecozycuttlefish.com/the-english-stitch-hand-sewing-with-efficiency/>.

Essa técnica é conhecida como “The english stitch”³⁰ ou em tradução livre O ponto inglês. Esse tipo de costura pode ser observado em alguns stays em acervos, principalmente quando estão sem a camada interna do forro, ou observando o uso de “tiras” de tecido que são dispostas por cima das costuras de união entre esses dois painéis da peça.

Figura 33 - Stays, 1780s (made).



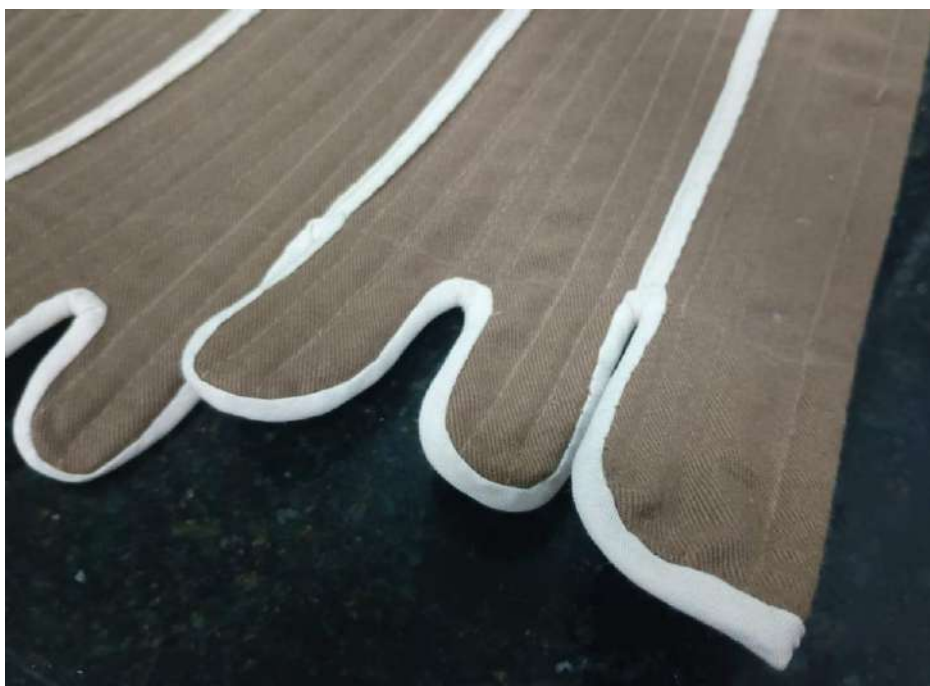
Fonte: Victoria and Albert Museum³¹.

Na imagem pode se perceber esse uso desta espécie de fita que auxiliava a esconder as costuras das emendas de cada peça do molde, além de ajudar a fornecer essa parte da costura da peça, já que há uma grande tensão entre esses pontos de emenda. Pela imagem também podemos perceber o “enviesamento” das abas (tabs em inglês), usado para cobrir as extremidades do tecido para evitar o desfiamento. Na imagem foi utilizado um tecido contrastante, assim como nos stays produzidos para a personagem criada.

³⁰ Disponível em: <https://thecozycuttlefish.com/the-english-stitch-hand-sewing-with-efficiency/>

³¹ Disponível em: <https://collections.vam.ac.uk/item/O10456/stays-unknown/?carousel-image=2010EJ4162>

Figura 34 - Detalhes do stays criado para a personagem.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Ao pensar no acabamento da peça, outro detalhe aparece. O stays é uma peça que, diferente de outras que tem um fechamento por botões ou amarrações, seu fechamento é em lacing um sistema de cadarço, que em alguns exemplares esse detalhe fica na parte da frente da peça, em outros na parte traseira, ou em ambos. Dessa maneira é necessário produzir esses espaços para o passar desse “cadarço”, geralmente feito com uma ferramenta para abrir um espaço entre a trama do tecido. E devido esse fator se faz necessário dar acabamento nesse pequeno “buraco”, para manter ele aberto e evitar a tensão causada pelo passar dos cadarços ou cordas. Uma técnica utilizada e que foi aplicada na peça produzida, é o de bordar esses espaços/buracos.

Figura 35 - Detalhes do bordado do passador no stays.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Outra das peças produzidas foi uma saia de pregas cartucho. Essa é uma técnica de pregar a saia que pode ser muito observada em saias que fazem parte de conjuntos tradicionais portugueses³², associados às "Minhotas" que são mulheres portuguesas da região norte da província de Minho. Assim como na descrição da personagem, a intenção era misturar diversas referências distintas, ajudando nessa parte da sua caracterização de conflito e busca por identidade.

³² Disponível em: <https://folclore.pt/a-variedade-dos-trajes-tradicionais-em-portugal/#gsc.tab=0>

Figura 36 - Conjunto. Português. Século XIX.



Fonte: Metropolitan Museum of Art³³.

Figura 37 - Pregas da saia. Português. Século XIX.



Fonte: Metropolitan Museum of Art³⁴.

³³ Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/157888>.

³⁴ Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/157888>.

Essas imagens são de um conjunto Português do Século XIX, que está disponível no acervo digital do Metropolitan Museum of Art. Pela descrição dos materiais no site das peças presentes no conjunto, a saia provavelmente é feita de lã (wool). Material comum em comparação com outras peças semelhantes do acervo. O material por ser natural, de pelos, faz uma boa regulação de temperatura, apesar da gramatura desse tipo de tecido acabar ajudando a manter o calor e pesar.

Por esse motivo uma das adaptações realizadas na saia produzida foi a de material. Como já descrito, uma das propostas do trabalho quando foi pensado, foi a de produzir essas adaptações no vestuário para o contexto que esse mundo ficcional estaria localizado. Nesse caso, principalmente o clima, já que foi pensado em relação a um contexto tropical. Sendo assim a saia foi produzida com um tecido mais leve e fresco, à base de linho. Tecido esse bastante utilizado em diversas peças similares as peças produzidas, ao observar os acervos digitais dos museus citados na pesquisa. Porém, pelo valor elevado hoje foi escolhido uma versão mista com viscose, que possui características parecidas, mas que acabou possuindo um caimento e peso até mais interessante para uma saia.

Figura 38 - Pregas da saia da personagem criada.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

As pregas da saia foram feitas criando linhas paralelas verticais e horizontais, a separação entre elas é definida pelo efeito desejado, levando em conta a gramatura do tecido. Pois, quando mais grosso o tecido mais espaço é necessário para que as “ondas” ou pregas da saia se formem. Após testes, a distância escolhida para as linhas horizontais foi de 2cm, já para a distância para as linhas verticais foi de 1,3cm.

Figura 39 - Pregas da saia da personagem criada.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Essas informações foram marcadas no tecido, e após esse passo foi costurada uma linha em ponto corrido nas linhas guias horizontais. A linha escolhida foi um fio encerado, isso se deu pela resistência que ele fornece, evitando arrebentar o fio. Pelo peso é recomendado que a costura entre o cós e o corpo da saia seja costurado também com um fio mais resistente, pois uma linha menos resistente pode arrebentar devido esse peso. A costura desse cós e o corpo da saia é feita em cada uma das pregas, sendo esse processo feito à mão.

Figuras 40 - Pregas da saia da personagem criada.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

A densidade da saia portuguesa é bem maior. A saia que produzi tem em torno de três metros de circunferência. Estimo que pela aparência dos vãos e a roda da barra a densidade estimada da saia portuguesa deve ter em torno de quatro metros. Porém a saia possui adornos e bordados em torno das pregas adicionando volume a essa densidade, o que pode ajudar sem a necessidade de mais metragem, já que a saia não é tão rodada.

A escolha dessa densidade para a produção desse trabalho, se deu pelas necessidades que a personagem provavelmente enfrentaria em sua jornada. Uma saia com uma densidade alta pode atrapalhar na locomoção, além de afetar no conforto por exemplo pelo calor gerado.

A cor da saia foi pensada em relação a relação de abundância de um pigmento para o tingimento e o aparecimento recorrente dessa cor nas roupas, o que pode acabar por tornar comum aquela cor nas vestimentas da população, geral ou específica, pensando em classe social. Nesse caso a personagem não vive como uma nobre. Dessa maneira seu traje deveria refletir essa relação de uma cor que seria comum pela abundância de tal pigmento. Que nesse contexto, pensei que pudesse refletir de certo modo a relação do nosso território e o pau brasil. Que no passado colonial exportava grande quantidade desse material. Nessa

recontextualização ficcional seria usado como recurso dentro do território, e poderia fazer parte em algum nível da identidade desse espaço. Assim sendo refletido na roupa da personagem.

Algumas outras peças do figurino da personagem não foram produzidas manualmente, mas sim adquiridas através de brechós e bazares, uma dessas peças por exemplo é o xale que a personagem utiliza. A peça adquirida foi um xale num tom de azul marinho, provavelmente levemente desbotado, com as barras em detalhe desfiado. A cor da peça foi pensada, assim como já descrito anteriormente, para reforçar a ideia dessa imagem simbólica espiritual e religiosa.

Figura 41 - Xale azul da personagem.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Principalmente os acessórios que a personagem utiliza, como as pulseiras de metal, os colares de miçangas ou feitos com outros materiais, assim como alguns cintos. Algumas dessas peças apenas foram realocadas de função colares usados como cintos, ou alteradas e

modificadas como cinto de couro. Já algum desses acessórios foram produzidos como um dos cintos, esse que foi produzido com contas em madeira de diversos tamanhos.

Figura 42 - Figurino completo da personagem.



Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Dessa maneira então, foram produzidas todas as peças para a personagem criada a partir da utilização do método desenvolvido, assim como todas as outras peças garimpadas e alteradas para melhor caber dentro desse conceito criado para essa personagem.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das pesquisas realizadas e experimentações produzidas durante todo o trabalho, pode-se observar que sim esse recurso das fichas de criação de personagens, presente dentro do RPG, podem ser utilizadas enquanto base para um método de conceitualização, caracterização e produção de figurinos para personagens criados.

Durante o preenchimento da versão final da ficha de personagem criada, pode-se observar alguns pontos quanto aos espaçamentos separados para cada elemento. Alguns campos como o de descrição e o de história, mesmo após alterações que já previam esse efeito, ficaram ainda muito pequenos para as informações da personagem criada.

Apesar disso, vale ressaltar que essas avaliações foram feitas baseadas nas informações que criei para a personagem. A quantidade de informações descritas nesses elementos, foram baseadas em adaptações sugeridas pelas orientações durante a produção do trabalho. Quando utilizadas por terceiros quando estiverem criando seus personagens, elas podem ou não refletir esses parâmetros quantitativos. Também caso fosse lançada enquanto produto para consumo externo, faria-se necessário um material externo a ficha que a explicasse. E para auxiliar o entendimento de outros usuários sobre o processo de preenchimento dessa ficha e dos significados atribuídos para cada elemento disposto.

Realizada uma comparação com outras fichas citadas no trabalho, os campos disponibilizados para preencher os elementos similares ou paralelos escolhidos, esses espaços se mostraram também insuficientes. Nesse caso, diferentemente da ficha produzida, em comparação não teriam quase nenhum espaço para tal preenchimento, caso fosse feito utilizando as mesmas informações descritas na ficha prototipada, e isso afetaria as possibilidades de caracterização, o que é o cerne da pesquisa.

Apesar das diversas observações, dentro do aspecto que o trabalho se propôs, a proposta de desenvolvimento desse método de criação de figurinos e caracterização a partir do uso das fichas de personagem, ainda pode ser experienciada e foi possível observar sua potencialidade de usabilidade.

É importante observar algumas diretrizes para o uso desse mecanismo. Esse uso só é viável a partir tanto de uma adaptação dessas fichas para se enquadrarem melhor nos

conceitos que são aplicados dentro da produção do vestuário. Assim também se demonstra necessário uma base de conhecimento prévio dos outros elementos presentes nesse contexto do RPG e em suas fichas. Felizmente é comum que esses sistemas e cenários possuam livros e outros conteúdos que auxiliem no entendimento desses conceitos e contextos aplicados, o que auxilia aqueles que não possuem conhecimento prévio a compreender o que for disposto. Porém esses livros e conteúdos complementares são extensos, o que dificulta caso fosse aplicado esse processo metodológico por outros criadores. E foi pensando nesse fator que foram produzidos os materiais que compilaram parte dessas informações, do contexto geral, como a lista de significados de atributos e perícias. Assim como proposto também a necessidade de um material explicativo sobre a ficha de personagem criada no trabalho.

Sendo assim, de forma generalista, esse não é um recurso ou uma alternativa geral para todos os criadores ou figurinistas, ou que possa ser um substituto para outros processos criativos com personagens, mas sim uma outra possibilidade para aqueles que se interessem pelo assunto, já tenham conhecimentos prévios desses conceitos aplicados e mais especificamente para aqueles que assim como eu, sejam criadores que mesmo de diferentes formas tenham sido atravessados e impactados em seu processo criativo por esses dois tópicos, que apesar de suas distinções, compartilham diversos caminhos em comum, o RPG e o figurino.

REFERÊNCIAS

ACHILL, Justin ... [et al.]. **Vampiro: a máscara: um Jogo de Narrativa de horror pessoal**. 3. ed. São Paulo: Devir, 1999.

AGÊNCIA, Senado. **Comissão de Educação aprova marco legal para os jogos eletrônicos**. Agência Senado, 2024. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2024/02/27/comissao-de-educacao-aprova-marco-legal-para-os-jogos-eletronicos#:~:text=Outros%20benef%C3%ADcios,Lei%208.313%2C%20de%201991>>. Acesso em: 08/11/2025.

ALMEIDA, Desirée Bastos de. Cena para um Figurino. **Arte & Ensaios - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/Escola de Belas Artes**, v. 21, n. 21, p. 65–73, 2010. DOI: <https://doi.org/10.60001/ae.n21.p64%20-%2073>. Disponível em: <<https://revistas.ufri.br/index.php/ae/article/view/51532>>. Acesso em: 13/10/2025.

BOWMAN, S. L. The Functions of Role-Playing Games: how participants create community, solve problems and explore identity. Jefferson: **McFarland & Company**, 2010. 216 p. Disponível em: <https://www.academia.edu/44522636/The_Functions_of_Role_Playing_Games>. Acesso em: 19/04/2025.

BURNHAM, Dorothy K. Cut My Cote. Toronto, Canadá: Royal Ontario Museum, 1 de janeiro, 1973.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Cultrix, 2005.

CAMPOS, J. V.; WOLF, P. H.; VIEIRA, M. L. H. Desenvolvimento de Personagens: a psicologia arquetípica como ferramenta de criação e concepção de personagens para uma série animada. **Projetica**. Florianópolis, Vol. 5, N. 1, p. 09–24, 2014. Disponível em: <<https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/18625>>. Acesso em: 07/09/2023.

CASSARO, Marcelo. **Manual 3D&T Alpha — Edição Revisada (Digital)**. 3ª edição. Porto Alegre: Jambô, 2008. 144 p.

CASSARO, Marcelo; SVALDI, Guilherme Dei; CALDELA, Leonel. **Tormenta RPG**. Ilustrado por Erica Awano e Erica Horita [et al.]. Porto Alegre: Jambô, 2010. 304 p.

COSTA, Rossana P. D.; ROSSINI, Élcio G. Figurino: uma proposta metodológica. **Pitágoras 500**, Campinas, Vol. 9, N. 1, p. 13–23, 2019. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/pit500/article/view/8655497>>. Acesso em: 11/07/2023.

DUNGEONS, & Dragons: **Livro do Jogador**. 5. ed. São Paulo: Asmodee (Galápagos), 2019.

DUNGEONS, & Dragons: **Livro do Mestre**. 5. ed. São Paulo: Asmodee (Galápagos), 2020.

FELGUEIRAS, Guilherme. A variedade dos trajes tradicionais em Portugal. In: Folclore.pt. **Folclore de Portugal – O Portal do Folclore Português**. Portugal. Disponível em: <https://folclore.pt/a-variedade-dos-trajes-tradicionais-em-portugal/#gsc.tab=0>. Acesso em: 25/10/2025

FELIPECKI, Elizabeth. A utilização de pranchas iconográficas na criação de figurinos de época para a teledramaturgia. **dObra[s] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, [S. l.], v. 10, n. 22, p. 143–160, 2017. DOI: 10.26563/dobras.v10i22.640. Disponível em: <<https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/640>>. Acesso em: 10/05/2025.

FRANÇA, Welington. O que é Cosplay?. **Cosplay Brasil**. São Paulo. Disponível em: <<https://www.cosplaybrasil.com.br/index.php/o-que-e-cosplay>>. Acesso em: 15/12/2023

FURLAN, Cássia Cristina. Corpos, gênero e performances em cena: entrelaçar entre RPG e experiências na constituição das identidades. **Perspectiva**, Florianópolis, Vol. 39, N. 1, p. 1–19, 2021. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/66956>>. Acesso em: 07/09/2023.

JACKSON, Steve. **GURPS: generic universal roleplaying game system: módulo básico**. Tradução: Douglas Quintas Reis. Revisado por Cynthia Monegaglia Fink. 2ª edição. São Paulo: Devir, 1994.

KONZACK, Lars. Characterology in Tabletop Role-Playing Games: A Textual Analysis of Character Sheets. In **Wyrd Con Companion Book**, p. 86-93, 2013, edited by Sarah Lynne Bowman and Aaron Vanek. <<http://www.sarahlynnebowman.com/wp-content/uploads/2017/10/WCCB13-1.pdf>>. Acesso em: 13/10/2025.

Laura. The English Stitch – Hand Sewing With Efficiency. In: The Cozy Cuttlefish. **The Cozy Cuttlefish**. Pacific Northwest, 10 maio, 2024. Disponível em: <https://thecozycuttlefish.com/the-english-stitch-hand-sewing-with-efficiency/>. Acesso em: 08/12/2025

LIMA, Renan. O que é um sprite e como ele funciona em jogos 2D?. In: **Alura**. São Paulo, 1 maio 2022. Disponível em: <http://www.coisaetale.com.br/2012/04/as-geracoes-baby-boomer-x-y-e-z/>. Acesso em: 12/11/2025.

Metropolitan Museum of Art. **Ensemble**: Portuguese fourth quarter. 19th century. 2 fotografias. Formato JPEG. Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/157888>. Acesso em: 25/10/2025

MORNINGSTAR, Jason. Visual Design as Metaphor: The Evolution of a Character Sheet. **Analog Game Studies**, v.1, Issue V, p. 126-137, 2016.

MUNDO GALAPAGOS, Equipe. **FAQ**. São Paulo: Galápagos Jogos. Disponível em: <https://vampiro.mundogalapagos.com.br/faq>. Acesso em: 12/11/2025.

MURDOCK, Maureen. **A jornada da heroína**: A busca da mulher para se reconectar com o feminino. Tradução: Sandra Trabucco Valenzuela. 1ª edição. Rio de Janeiro: Sextante, 2022.

PACHECO, Marcio Pacheco. Grand Chase: Relembre por que jogo foi sucesso no Brasil. In: **Terra**, São Paulo, 30 jun 2021. Disponível em: <https://www.terra.com.br/gameon/grand-chase-relembre-por-que-jogo-foi-sucesso-no-brasil,f2c67d3d5c4e82fb690725606e5df288ldwmar47.html#:~:text=Desenvolvido%20pelo%20est%C3%BAdio%20coreano%20KOG,dublado%20e%20legendado%20em%20portugu%C3%AAs>. Acesso em: 12/11/2025.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia: a construção do personagem**. São Paulo: Ática, 1989. 155 p.

PANHOCA, Flavio. ZUCOLOTTI, Maira. SILVA, Pedro Panhoca da. (org.). Role-playing Game: práticas, ressignificações e potencialidades. **Diálogos**, Tutóia, MA, 2021. Disponível em: <<http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/598977>>. Acesso em: 12/04/2025.

PEIXOTO FILHO, Cláudio Baixo; ALBUQUERQUE, Rafael Marques de. Notas sobre a história dos RPGs (RolePlaying games) de mesa brasileiros. **Projética**, Londrina, v. 12, n. 3, p. 300-324, 2021. DOI: 10.5433/2236-2207.2021v12n3p300. Disponível em: <<https://www.ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/39900>>. Acesso em: 19/04/2025.

RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. 2ª Edição. Petrópolis: Editora Vozes, 2013, p. 1-38.

RUBENS, Peter Paul. **Immaculate Conception**. 1628 e 1629. Pintura, Óleo sobre tela. Altura: 198 cm x Largura: 135 cm. Formato JPEG. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Peter_Paul_Rubens_-_Immaculate_Conception_-_WGA20251.jpg. Acesso em: 08/12/2025

SOARES, Luciana Almeida; ALÉCIO, Manuela Campos Machado. Moda e Cinema: A influência do figurino na caracterização do personagem. **Art&Sensorium**. Curitiba, Vol. 04, N. 02, p. 117-131, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/sensorium/article/view/1936>>. Acesso em: 07/09/2023.

SOUZA, A. L.; FERRAZ, W. O Trabalho do Figurinista: Projeto, Pesquisa e Criação. 1. ed. Porto Alegre: INDEPin, 2013. 115 p.

The Hero's Journey: The World of Joseph Campbell (The Hero's Journey). David Kennard e Janelle Balnicke. Estados Unidos: Direct Cinema Limited. Documentário. 58 minutos. 1987. Disponível em: <

https://www.youtube.com/watch?v=4l4FRscdjWQ&list=PL_zEC9JFg_h1ER0xMHavL_eAfcR7QNpHf&index=15&ab_channel=Saelind >. Acesso em: 22/10/2023

VIANA, Fausto; PEREIRA, Dalmir Rogério. Figurino e cenografia para iniciantes. 2. ed. São Paulo: ECA/USP, 2021. 47 p.

Victoria and Albert Museum. **Stays**. 1780s. 2 fotografias. Formato JPEG. Disponível em:

<https://collections.vam.ac.uk/item/O10456/stays-unknown/?carousel-image=2010EJ4162>.

Acesso em: 08/12/2025

Victoria and Albert Museum. **Stays**. 1780-1789. 1 fotografia. Formato JPEG. Disponível em:

<https://collections.vam.ac.uk/item/O115752/stays-unknown/>. Acesso em: 08/12/2025

WARPPORTAL, Equipe. O QUE É MMORPG?. In: **Warpportal Brasil**. São Paulo, 22 agosto 2017. Disponível em: < <https://playragnarokonlinebr.com/guias/o-que-e-mmorpg> >. Acesso em: 12/11/2024

APÊNDICES

Figuras 43 e 44 - Tabela da lista de atributos e perícias de D&D.

LISTA DE ATRIBUTOS (D&D)	
FORÇA	FORÇA: A Força mede a potência física, treinamento atlético, e a extensão da força bruta que você pode exercer. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 177)
DESTREZA	DESTREZA: A Destreza mede a agilidade, os reflexos e o equilíbrio. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 178)
CONSTITUIÇÃO	CONSTITUIÇÃO: A Constituição mede a saúde, a resistência e a força vital. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 179)
INTELIGÊNCIA	INTELIGÊNCIA: A Inteligência mede a acuidade mental, precisão da memória e a habilidade de raciocinar. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 179)
SABEDORIA	SABEDORIA: A Sabedoria reflete como você está em sintonia com o mundo ao seu redor e representa percepção e intuição. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 180)
CARISMA	CARISMA: O Carisma mede a capacidade de interagir eficazmente com os outros. Ele inclui fatores como confiança e eloquência, e pode representar uma personalidade encantadora ou dominadora. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 180)
LISTA DE PERÍCIAS (D&D)	
ACROBACIA (DES)	Um teste de Destreza (Acrobacia) abrange uma tentativa de permanecer de pé em uma situação complicada, como tentar correr sobre uma camada de gelo, equilibrar-se na corda bamba ou ficar de pé no convés de um navio que balança. O Mestre também pode pedir um teste de Destreza (Acrobacia) para ver se você é capaz de realizar acrobacias, como cambalhotas e saltos mortais. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 178)
ARCANISMO (INT)	Um teste de Inteligência (Arcanismo) mede conhecimento sobre magias, itens mágicos, símbolos sobrenaturais, tradições mágicas, os planos de existência e os habitantes desses planos. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 179)
ATLETISMO (FOR)	Um teste de Força (Atletismo) abrange as situações difíceis que você encontra ao escalgar, saltar ou nadar. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 177)
ATUAÇÃO (CAR)	Um teste de Carisma (Atuação) determina o quão bem você pode entreter uma plateia com música, dança, atuação, contando histórias ou alguma outra forma de entretenimento. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 180)
BLEFAR (CAR)	Um teste de Carisma (Enganação) determina se você pode esconder a verdade de forma convincente, verbalmente ou através de suas ações. Esse engano pode abranger tudo, como iludir os outros através de uma mentira cheia de ambiguidade. Situações típicas incluem tentar iludir um guarda, iludir um comerciante, ganhar dinheiro através de jogos de azar, usar um disfarce, amenizar as suspeitas de alguém com falsas garantias ou manter uma cara séria ao contar uma mentira desmentida. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 180-181)
FURTIVIDADE (DES)	Um teste de Destreza (Furtividade) é realizado para tentar esconder-se de inimigos, esquivar-se por guardas, escapar sem ser notado, ou aproximar-se de alguém sem ser visto ou ouvido. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 178)
HISTÓRIA (INT)	Um teste de Inteligência (História) mede o conhecimento sobre eventos históricos, pessoas lendárias, reinos antigos, disputas passadas, guerras recentes e civilizações perdidas. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 179-180)
INTIMIDAÇÃO (CAR)	Ao tentar influenciar alguém através de ameaças abertas, ações hostis e violência física, o Mestre pode pedir a realização de um teste de Carisma (Intimidação). Exemplos incluem tentar arrancar informações de um prisioneiro, convencer bandidos de rua a recuar de um confronto ou usar uma garrafa quebrada para convencer um vizir sarcástico a reconsiderar uma decisão. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 177)
INTUIÇÃO (SAB)	Um teste de Sabedoria (Intuição) decide se você pode determinar as verdadeiras intenções de uma criatura, perceber uma mentira ou prever o próximo movimento de alguém. Fazer isso envolve recolher pistas a partir da linguagem corporal, os hábitos da fala e as mudanças nos ruídos. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 180)
INVESTIGAÇÃO (INT)	Quando você olha ao redor em busca de pistas e faz deduções com base nesses indícios, você realiza um teste de Inteligência (Investigação). Você pode deduzir a localização de um objeto escondido, discernir, a partir da aparência de um ferimento, que tipo de arma o causou, ou determinar o ponto mais fraco em um túnel que poderia causar o seu colapso. Debriçar-se sobre personagens antigos em busca de um fragmento escondido de conhecimento também pode necessitar um teste de Inteligência (Investigação). (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 180)
LIDAR COM ANIMAIS (SAB)	Quando houver a necessidade de saber se você pode acalmar um animal domesticado, impedir uma montaria de se assustar, ou intuir as intenções de um animal, o Mestre pode pedir um teste de Sabedoria (Adestrar Animais). Você também realiza um teste de Sabedoria (Adestrar Animais) para controlar sua montaria ao tentar uma manobra arriscada. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 180)
MEDICINA (SAB)	Um teste de Sabedoria (Medicina) permite tentar estabilizar um companheiro que está morrendo ou diagnosticar uma doença. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 180)
NATUREZA (INT)	Um teste de Inteligência (Natureza) mede o conhecimento sobre terreno, plantas e animais, clima e céus naturais. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 180)
PERCEPÇÃO (SAB)	Um teste de Sabedoria (Percepção) permite observar, ouvir ou detectar a presença de alguma coisa de outra forma. A percepção mede a consciência geral do que está acontecendo ao seu redor e a acuidade de seus sentidos. Por exemplo, você pode tentar ouvir uma conversa através de uma porta fechada, identificar sob uma janela aberta ou ouvir monstros movendo-se furtivamente na floresta. Ou você pode tentar detectar coisas que são obscurecidas ou que normalmente passariam despercebidas, desde uma emboscada de onça em uma estrada, bandidos escondidos nas sombras de um beco ou uma porta secreta fechada somente com a luz de velas. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 180)
PERSUAÇÃO (CAR)	Quando você tenta influenciar alguém ou um grupo de pessoas com tato, delicadeza ou bom-fé, o Mestre pode pedir para você fazer de um teste de Carisma (Persuasão). Normalmente, você usa a Persuasão quando está agindo de boa-fé, para promover amizades, fazer pedidos cordiais ou exibir a etiqueta apropriada. Exemplos de persuadir os outros incluem convencer um monarca a deixar seu grupo ver o rei, negociar a paz entre duas tribos em conflito ou inspirar uma multidão de pessoas da cidade. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 181)
PRESTIDIGITAÇÃO (DES)	Sempre que você tentar realizar um ato de prestidigitação ou de rapaga manual, como plantar alguma coisa em outra pessoa ou esconder um objeto em sua roupa, você deve fazer um teste de Destreza (Prestidigitação). O Mestre também pode pedir um teste de Destreza (Prestidigitação) para determinar se você pode roubar uma bolsa de moedas de outra pessoa ou pegar algo do bolso de outra pessoa. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 179)
RELIGIÃO (INT)	Um teste de Inteligência (Religião) mede o conhecimento de lendas sobre divindades, rituais e orações, hierarquias religiosas, símbolos sagrados e práticas de cultos secretos. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 180)
SOBREVIVÊNCIA (SAB)	Um teste de Sabedoria (Sobrevivência) é feito para seguir rastros, caçar, orientar o grupo através de terras congeladas, identificar sinais de que umos-cortija vivem nas proximidades, prever o tempo, ou evitar arena movediça e outros perigos naturais. (D&D 5ed. Livro do Jogador, 2024, p. 180)

Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Figuras 45 e 46 - Tabela da lista de aspectos.

ASPECTOS					EDIÇÃO	SISTEMA
POSSES	JOGABILIDADE	COMPORTAMENTO	IDENTIFICADORES (PERFIL)	CAPACIDADES		
	Vitalidade Combate Pontos de sangue Experiência	Social(Atributos) (Vantagens) Força de vontade Humanidade	Cabeçalho	Físico(Atributos) Mental(Atributos) Habilidades Outras características	1a	VAMPIRO: A MÁSCARA
	Vitalidade Combate Pontos de sangue Experiência	Social(Atributos) (Vantagens) Força de vontade Humanidade	Cabeçalho	Físico(Atributos) Mental(Atributos) Habilidades Outras características	2a	
	Vitalidade Combate Pontos de sangue Experiência	Social(Atributos) (Vantagens) Força de vontade Humanidade/Trilha	Cabeçalho	Físico(Atributos) Mental(Atributos) Habilidades Qualidades e defeitos	3a	
Pertences Despesas e lucros (Nomes de C. A. M. etc.) Tabela de armas	Vitalidade Combate Pontos de sangue Experiência	Social(Atributos) (Vantagens) Força de vontade Humanidade/Trilha	Cabeçalho	Línguas Mental(Atributos) Físico(Atributos) (Habilidades) Estilo marcial Qualidades e defeitos	3a 2	
	Vitalidade Combate Pontos de sangue Experiência	Social(Atributos) (Vantagens) Força de vontade Humanidade/Trilha	Cabeçalho (Observações*)	Físico(Atributos) Mental(Atributos) Habilidades	4a	
(Fome) (Notas)	Vitalidade Ressonância Potência de sangue Experiência total Experiência gasta Princípios da crônica	Social(Atributos) Mental(Atributos) Disciplinas Força de vontade Humanidade	Pilares e convicções Traços distintivos Perdição do clã História Aparência Data N./Data M. Idade V./Idade A.	Físico(Atributos) Habilidades Vantagens e defeitos	5a	
Dinheiro e tesouros Equipamento carregado	Experiência Jogadas de proteção Tabela de jogabilidade Classe armadura Dados de vida Pontos de Vida Nível	Alinhamento	Nome do jogador Nome do personagem Desenho do personagem ou símbolo Classe	Línguas Habilidades Habilidades especiais	1a	D&D
Arma Armadura/item proteção Escudo/item proteção Munição Equipamento Dinheiro	Pontos de Vida Classe de Armadura Base de ataque Bônus de ataque (C.a.C) Bônus de ataque (D.) Campanha Pontos de experiência Teste de resistência Teste de resistência à magia	Tendência Perícias	Cabeçalho Classe* Ilustração do personagem (Observações)	Habilidades Deslocamento Iniciativa Idiomas Magias Perícias Características especiais/talentos	3a	
Munição Equipamento Armadura/item proteção Escudo/item proteção Item proteção Outros itens Dinheiro	Pontos de Vida Armadura Bônus de ataque Agarrar Campanha Pontos de experiência Teste de resistência à magia Chance de falha de magia arcana	Perícias Tendência	Cabeçalho Classe e nível* Raça* Ilustração do personagem (Observações)	Habilidades Deslocamento Teste de resistência Toque de resistência Surpresa Iniciativa Resistência à magia Ataque Magias Talentos Habilidades especiais Idiomas Perícias	3.5 a	

Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Figuras 45 e 46 - Tabela da lista de aspectos.

Itens mágicos (Poderes diários de itens por dia) Outros equipamentos Moedas e outras riquezas (Companheiros e aliados)	Pontos de Vida Pontos de ação Defesas Ataques Dano Iniciativa Rituais	Tendência* Perícias Antecedentes	Cabeçalho Classe* Raça* Características de classe/trilha/destino Traços de personalidade Costumes e aparência	Valores de atributo Movimento Sentidos Ataques básicos Talentos Idiomas conhecidos Poderes(S,L,P,E,D,U) Perícias	4a	
Equipamento Tesouro	Pontos de experiência Classe armad Pontos de proficiência Teste de resistência Pontos de vida atuais Pontos de vida temporários Dados de vida Testes contra morte CD DO TR Bônus de ataque	Antecedentes* Tendência* Perícias Inspiração Ligações (Características e habilidades) Aliados e organizações (Outras características e habilidades)	Cabeçalho Classe e nível* Raça* Traços de personalidade Ideais Defeitos Aparência do personagem História do personagem Classe de conjurador	Atributo Iniciativa Desloc. Idiomas e outras proficiências Sabedoria passiva Ataques e magias Truques Habilidade chave Perícias	5a	
Arma Combate Munição Suprimentos Equipamento Tesouro C./Animais de estimação	Armadura Pontos de Vida Informações diversas Experiência Salvando lances Level*	Religião* Alinhamento* Classe social* Pátria* Raça/Clã*	Cabeçalho Classe* Raça* Honra Base honra	Special attacks Special abilities Competências/habilidades/idiomas Movimento Habilidades	2a	
Carga Armas e objetos pessoais	Defesa passiva Defesas ativas Reação Alcance das armas Resumo Data de criação Sequência Pontos p/ gastar Total de pts.	Perícias	Cabeçalho Aparência personagem	Atributos Movimento Resistência a dano Perícias Vantagens, desvantagens, peculiaridades	1a	GRPS
Carga Proteção corporal Armas de mão e habilidades Armas de longo alcance e habilidades Armas e objetos pessoais	Defesas ativas Resumo Modificadores de reação Modificadores de reação especiais Proteção corporal	Perícias	Cabeçalho Aparência personagem História do personagem (Observações)	Atributos Movimento Tabela velocidade/alcance Perícias Vantagens, desvantagens, peculiaridades	3a	
Carga Proteção corporal Armas de mão e habilidades Armas de longo alcance e habilidades Armas e objetos pessoais	Defesas ativas Resumo dos pontos Modificadores de reação (DR) (PARRY) (BLOCK) Local de acerto	Perícias Familiaridade cultural	Cabeçalho Notas do personagem	Atributos Linguas Movimento Esquiva Tabela velocidade/alcance Basic Lift (BL) Dmage Thr Basic Move Basic Speed Perícias Vantagens e peculiaridades Desvantagens e peculiaridades	4a	
Obs: * Alguns dos elementos que estão presentes no cabeçalho, porém foram destacados por reconhecer que são importantes paraa ficha criada.						

Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Figura 47 - Ficha de personagem Criada, pág. 1. A4.

Nome do Personagem:

Nome do Jogador:

Descrição

Características de Personalidade

Pontos Fortes

Pontos Fracos

1

Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Figura 48 - Ficha de personagem Criada, pág. 2. A4.

Tendência

Clã/Raça

Classe/Profissão

Lugar de Origem

Perícias e Capacidades (Baseadas em Destreza, Força e Carisma)

História do Personagem

2

Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Figura 49 - Ficha de personagem Criada, pág. 3. A4.

Nome do Personagem:

Nome do Jogador:

Aparência do Personagem

3

Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Figura 50 - Ficha de personagem Criada, pág. 4. A4.

Equipamentos

Armas e Munições

Itens mágicos e Outros

4

Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Figura 51 - Ficha de personagem Criada. Versão corpo 1. A4.

Nome do Personagem:

Nome do Jogador:

Aparência do Personagem

3

Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Figura 52 - Ficha de personagem Criada. Versão corpo 2. A4.

Nome do Personagem:

Nome do Jogador:

Aparência do Personagem

3

Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Figura 53 - Ficha de personagem Criada. Versão corpo 3. A4.

Nome do Personagem:

Nome do Jogador:

Aparência do Personagem

3

Fonte: Acervo pessoal. Desenvolvido pelo autor para essa pesquisa.

Figura 54 - Análise da ficha de personagem de Dungeons & Dragons (D&D) 1ª edição.

DUNGEONS & DRAGONS Ficha do Personagem

Nome do Jogador: _____ Nome do personagem: _____ Alinhamento: _____ Classe: _____ Nível: _____ 		Dungeons Master: _____ Descrição do Personagem em sua história: _____ 	EQUIPAMENTO CARREGADO ITENS MÁGICOS: _____ ITENS NORMAIS: _____ OUTRAS ANOTAÇÕES: locais explorados, pessoas e monstros encontrados, etc.		
HABILIDADES FORÇA: _____ INTELIGÊNCIA: _____ SABEDORIA: _____ DESTREZA: _____ CONSTITUIÇÃO: _____ CARISMA: _____ CLASSES: _____ HABILIDADES ESPECIAIS: fôlego e habilidades de Ladro, metamorfoses de Clergo, etc.		AJUSTES para atingir em corpo a corpo, dano em corpo a corpo e 1000 pontos (ver ajustes de inteligência no livro de regras para o dano de fogo) para jogadas de proteção feitas em magia para atingir a distância, modifica CA para jogadas de dano de vida ao derrotar pontos de vida para jogadas de magias também derrotar pontos de vida	JOGADAS DE PROTEÇÃO VENENOS ou RAZO MORTEL VIDA MÁGICA PURIFICAÇÃO ou PARALISA RESISTÊNCIA DE DIBAGÃO PETIÇÕES ou CAJADOS MÁGICOS		
TABELA DE JOGADAS DE ATAQUES CAÍDO ALVO: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 JOGADA DE ATACAR: _____ JOGADA DE DEFESA: _____		ADJUSTES NA JOGADA DE ATAQUE CAÍDO ALVO: _____ JOGADA DE ATACAR: _____ JOGADA DE DEFESA: _____		DOUBRO E TROCO D&A: _____ D&D: _____ D&E: _____ D&F: _____ D&G: _____ PEDRAS PRECIOSAS	EXPERIÊNCIA Valor de Experiência: _____ Bônus / Penalidade: _____ Pontos para o próximo nível: _____

Fonte: Wizards of the Coast (WotC).

Fonte: Wizards of the Coast (WotC).

Figura 57 - Análise da ficha de personagem de Dungeons & Dragons (D&D) 3ª edição, pág. 1.

DUNGEONS & DRAGONS
FICHA DE PERSONAGEM

NOME DO PERSONAGEM _____ JOGADOR _____

CLASSE _____ RAÇA _____ TENDÊNCIA _____ DIVINDADE _____

NÍVEL _____ TAMANHO _____ IDADE _____ SEXO _____ ALTURA _____ PESO _____ OLHOS _____ CABELO _____

NOME DA HABILIDADE	VALOR DA HABILIDADE	MODIF. TEMPORÁRIO	PRER. TEMPORÁRIO	MOD. TEMPORÁRIO	TOTAL	DANO/PV ATUAIS	DANO POR CONTUSÃO	RIGIDEZ DO DANO	DADO DE VIDA	DESLOCAMENTO
FOR FORÇA										
DES DESTREZA										
CONS CONSTITUIÇÃO										
INT INTELIGÊNCIA										
SAB SABEDORIA										
CAR CARISMA										

PV PONTOS DE VIDA _____ **CA** CLASSE ARMADURA _____ **10+** _____

INICIATIVA MODIFICADOR _____ **TOTAL** _____

BASE DE ATAQUE _____

TESTE DE RESISTÊNCIA **FORTITUDE** (CONSTITUIÇÃO) **REFLEXOS** (DESTREZA) **VONTADE** (SABEDORIA)

BÔNUS DE ATAQUE **CORPO A CORPO** _____ **BÔNUS DE ATAQUE** **DISTÂNCIA** _____

NOME DA PERÍCIA	HAB. CHAVE	MOD. FÍSICA	MOD. MENTAL	GRAD.	MOD. VAR.
☐ Abrir Fechaduras	DES				
☐ Acrobacia	DES*				
☐ Adestrar Animais	CAR				
☐ Alquimia	INT				
☐ Arte da Fuga	DES*				
☐ Atuação	CAR				
☐ Avaliação	INT				
☐ Blefar	CAR				
☐ Cavalgar	DES				
☐ Concentração	CONS				
☐ Conhecimento (arcano)	INT				
☐ Conhecimento (natureza)	INT				
☐ Conhecimento (história)	INT				
☐ Cura	SAB				
☐ Decifrar Escrita	INT				
☐ Diplomacia	CAR				
☐ Disfarce	CAR				
☐ Empatia com Animais	CAR				
☐ Equilíbrio	DES*				
☐ Escalar	FOR*				
☐ Esconder-se	DES*				
☐ Espionar	INT				
☐ Falar Idioma	N/A				
☐ Falsificação	INT				
☐ Furtividade	DES*				
☐ Identificar Magia	INT				
☐ Intimidar	CAR				
☐ Leitura Labial	INT				
☐ Mensagens Secretas	SAB				
☐ Natação	FOR**				
☐ Observar	SAB				
☐ Obter Informação	CAR				
☐ Ofícios ()	INT				
☐ Operar Mecanismo	INT				
☐ Ousar	SAB				
☐ Procurar	INT				
☐ Profissão ()	SAB				
☐ Punga	DES*				
☐ Saltar	FOR*				
☐ Senso de Direção	SAB				
☐ Sentir Motivação	SAB				
☐ Sobrevivência	SAB				
☐ Usar Cordas	DES				
☐ Usar Instrumento Mágico	CAR				

ARMADURA/ITEM PROTEÇÃO TIPO _____ BÔNUS DE ARMADURA _____ PENAL POR ARMADURA _____

ESCUDO/ITEM PROTEÇÃO BÔNUS DE ARMADURA _____ PESO _____ TALHA MÁGICA ARCANO _____ PENAL POR ARMADURA _____

MUNICÃO _____ **MUNICÃO** _____

As perícias marcadas com "*" não podem ser usadas por personagens que não tenham graduações nelas. As perícias marcadas com um "SC" são exclusivas de algumas classes.
* As penalidades por armadura se aplicam ao teste. ** -1 de penalidade para cada 2,5 kg de equipamento.

© 2000 WIZARDS OF THE COAST, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. PERMITIDO REPRODUZIR SOMENTE PARA USO PESSOAL.

Fonte: Wizards of the Coast (WotC).

Fonte: Wizards of the Coast (WotC).

Figura 59 - Análise da ficha de personagem de Dungeons & Dragons (D&D) 3.5ª edição, pág. 1.

DUNGEONS & DRAGONS
PLANILHA DE PERSONAGEM

NOME DO PERSONAGEM _____ JOGADOR _____

CLASSE E NÍVEL _____ RAÇA _____ TENDÊNCIA _____ DIVINDADE _____

TAMANHO _____ IDADE _____ SEXO _____ ALTURA _____ PESO _____ OLHOS _____ CABELOS _____ PELE _____

HABILIDADE	VALOR	MOD. DE HABILIDADE	VALOR TEMPORÁRIO	MOD. TEMPORÁRIO	TOTAL	PERMITIDOS / PV ATIVO	DANO POR CONTUSÃO	DESLOCAMENTO
FOR FORÇA								
DES DESTREZA								
CON CONSTITUIÇÃO								
INT INTELIGÊNCIA								
SAB SABEDORIA								
CAR CARISMA								

PV RESERVA DE VIDA _____ **CA** CLASSE DE ARMADURA _____

TOQUE CLASSE DE ARMADURA _____ **SURPRESA** CLASSE DE ARMADURA _____

INICIATIVA MODIFICADOR _____ **TOTAL** _____

TESTE DE RESISTÊNCIA **TOTAL** _____ **BÔNUS BASE** _____ **MOD. DE HABILIDADE** _____ **MOD. MÁGICO** _____ **OUTROS** _____ **MOD. TEMPORÁRIO** _____ **MOD. CONDIÇÃO** _____

FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO) _____ **REFLEXOS** (DESTREZA) _____ **VONTADE** (SABEDORIA) _____

BÔNUS BASE DE ATAQUE _____ **RESISTÊNCIA À MAGIA** _____

AGARRAR MODIFICADOR _____ **TOTAL** _____ **BÔNUS BASE** _____ **MOD. DE FORÇA** _____ **MOD. DE TAMANHO** _____ **OUTROS** _____

ATAQUE		BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES		
MUNIÇÃO				

ATAQUE		BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES		
MUNIÇÃO				

ATAQUE		BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES		
MUNIÇÃO				

ATAQUE		BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES		
MUNIÇÃO				

ATAQUE		BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DECISIVO
ALCANCE	TIPO	OBSERVAÇÕES		
MUNIÇÃO				

PERÍCIAS

NOME DA PERÍCIA	HABILIDADE CHAVE	MOD. DE PERÍCIA	MOD. DE HABILIDADE	MOD. DE CONDIÇÃO	OUTROS
☐ ABRIR FECHADURAS	DES				
☐ ACROBACIA	DES*				
☐ ADESTRAR ANIMAIS	CAR				
☐ ARTE DA FUGA	DES*				
☐ ATUAÇÃO ()	CAR				
☐ ATUAÇÃO ()	CAR				
☐ ATUAÇÃO ()	CAR				
☐ AVALIAÇÃO	INT				
☐ BLEFAR	CAR				
☐ CAVALGAR ()	DES				
☐ CONCENTRAÇÃO	CON				
☐ CONHECIMENTO ()	INT				
☐ CONHECIMENTO ()	INT				
☐ CONHECIMENTO ()	INT				
☐ CONHECIMENTO ()	INT				
☐ CONHECIMENTO ()	INT				
☐ CURA	SAB				
☐ DECIFRAR ESCRITA	INT				
☐ DIPLOMACIA	CAR				
☐ DISTARCE	CAR				
☐ EQUILÍBRIO	DES*				
☐ ESCALAR	FOR*				
☐ ESCONDER-SE	DES*				
☐ FALSIFICAÇÃO	INT				
☐ FURTIVIDADE	DES*				
☐ IDENTIFICAR MAGIA	INT				
☐ INTIMIDAR	CAR				
☐ NATAÇÃO	FOR*				
☐ OBSERVAR	SAB				
☐ OBTER INFORMACÃO	CAR				
☐ OFÍCIOS ()	INT				
☐ OFÍCIOS ()	INT				
☐ OFÍCIOS ()	INT				
☐ OPERAR MECANISMO	INT				
☐ OUVIR	SAB				
☐ PROCURAR	INT				
☐ PROFISSÃO ()	SAB				
☐ PROFISSÃO ()	SAB				
☐ PRESTIDIGITAÇÃO	DES*				
☐ SALTAR	FOR*				
☐ SENTIR MOTIVAÇÃO	SAB				
☐ SOBREVIVÊNCIA	SAB				
☐ USAR CORDAS	DES				
☐ USAR INSTRUMENTO MÁGICO	CAR				

■ Indica uma perícia que pode ser usada sem graduação.
 □ Marque esta caixa com um 'X' se a perícia pertencer à classe do personagem.
 * Só se permissão de Armadura, se houver. (O dobro para Natação).

©2003 Wizards of the Coast, Inc. É permitido fazer cópias deste material apenas para uso pessoal.

Fonte: Wizards of the Coast (WotC).

Fonte: Wizards of the Coast (WotC).

Figura 61 - Análise da ficha de personagem de Dungeons & Dragons (D&D) 4ª edição, pág. 1.

DUNGEONS & DRAGONS										PLANILHA DE PERSONAGEM									
Nome do Jogador										Nome do Jogador									
Nome do Personagem										XP Total									
Raça										Companhia de Aventureiros ou Outras Afiliações									
Tamanho										Divindade									
Idade										Tendência									
Sexo										Peso									
Altura										Classe									
Tribo Exemplar										Destino Épico									
INICIATIVA										DEFESAS									
VALOR DES 1/2 NÍVEL OUT.										VALORES DEFESA 10 + ARMADURA 1/2 NÍVEL ATR. CLASSE TAL. MELH. OUT. OUT.									
Iniciativa										CA									
MODIFICADORES CONDICIONAIS										BÔNUS CONDICIONAL									
VALORES DE ATRIBUTO										MOVIMENTO									
VALOR ATRIBUTO MOD. ATR. MOD. + 1/2 NÍVEL										VALOR Desl. (Quadrados) BÁSICO ARMADURA ITEM OUT.									
FOR Força										Desl.									
CON Constituição										MOVIMENTO ESPECIAL									
DES Destreza										SENTIDOS									
INT Inteligência										VALOR SENTIDOS PASSIVOS BASE BÔNUS DE PERÍCIA									
SAB Sabedoria										Intuição Passiva 10 +									
CAR Carisma										Percepção Passiva 10 +									
PONTOS DE VIDA										SENTIDOS ESPECIAIS									
MAX PV SANGRANDO VALOR DO PULSO PULSO / DBA										ATAQUES									
PONTOS DE VIDA ATUAIS PULSOS ATUAIS										ATRIBUTO: BÔNUS DE ATAQUE 1/2 NÍVEL ATR. CLASSE PROF. TAL. MELH. OUT.									
RETOMAR O FÓLEGIO 1/ENCONTRO USADO										ATRIBUTO: BÔNUS DE ATAQUE 1/2 NÍVEL ATR. CLASSE PROF. TAL. MELH. OUT.									
PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS										DANO									
FRACASSOS NO TR. CONTRA A MORTE										ATRIBUTO: DANO ATR. TAL. MELH. OUT. OUT.									
MODIFICADOR NOS TESTES DE RESISTÊNCIA										ATRIBUTO: DANO ATR. TAL. MELH. OUT. OUT.									
RESISTÊNCIAS										ATAQUES BÁSICOS									
CONDIÇÕES E EFEITOS ATUAIS										ATAQUE DEFESA ARMA OU PODER DANO									
PERÍCIAS										CARACTERÍSTICAS DE CLASSE / TRILHA/DESTINO									
BÔNUS NOME DA PERÍCIA MOD. ATR. BÔNUS PERÍCIA + 1/2 NÍVEL (+5) ARMADURA OUT.										TALENTOS									
Acrobacia DES																			
Arcanismo INT																			
Atletismo FOR																			
Blefe CAR																			
Diplomacia CAR																			
Exploração SAB																			
Furtividade DES																			
História INT																			
Intimidação CAR																			
Intuição SAB																			
Ladinagem DES																			
Manha CAR																			
Natureza SAB																			
Percepção SAB																			
Religião INT																			
Socorro SAB																			
Tolerância CON																			
IDIOMAS CONHECIDOS																			

© 2008 Wizards of the Coast, Inc. Só é permitido fazer cópia deste material para uso pessoal.

Fonte: Wizards of the Coast (WotC).

Fonte: Wizards of the Coast (WotC).

Figura 63 - Análise da ficha de personagem de Dungeons & Dragons (D&D) 5ª edição, pág. 1.

DUNGEONS & DRAGONS®

NOME DO PERSONAGEM

CLASSE E NÍVEL

ANTECEDENTE

NOME DO JOGADOR

RÇA

TENDÊNCIA

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA

DESTREZA

CONSTITUIÇÃO

INTELIGÊNCIA

SABEDORIA

CARISMA

INSPIRAÇÃO

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

TESTES DE RESISTÊNCIA

ACROBACIA (Des)

ARCANISMO (Mag)

ATLETISMO (For)

ATUAÇÃO (Car)

BLEFE (Car)

FARTIVIDADE (Des)

HISTÓRIA (Int)

INTIMIDAÇÃO (Car)

INTUIÇÃO (Sab)

INVESTIGAÇÃO (Int)

LIDAR COM ANIMAIS (Sab)

MEDICINA (Med)

NATUREZA (Int)

PERCEPÇÃO (Per)

PERSUAÇÃO (Car)

PRESTÍGIO (Des)

RELIGIÃO (Rel)

SABER-VIVÊNCIA (Sab)

PERÍCIAS

CLASSE ARMAD

INICIATIVA

DESLOC.

PC Totais

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAL

CONEXÕES

DEFEITOS

SAÚDE

SAÚDE DE VIDA

SUCESSOS

FRACASSOS

TESTES CONTRA A MORTE

NOME

ARMAS

ARMAS E MAGIAS

LABORIOSA PRODUZ INVESTIGAÇÃO

IDIOMAS E OUTRAS PROFIÊNCIAS

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Todos os direitos reservados para uso pessoal. Tradução: João Roberto jroberto@brdnd.com

Fonte: Wizards of the Coast (WotC).

Fonte: Wizards of the Coast (WotC).

Figura 65 - Análise da ficha de personagem de Dungeons & Dragons (D&D) 5ª edição, pág. 3.

The image shows a character sheet for a Dungeons & Dragons 5th edition character, specifically a Conjurer (Conjurador). The sheet is divided into several sections:

- Header:** Features the D&D logo and a banner for the class name, "CLASSE DE CONJURADOR".
- Top Section:** Contains three boxes for "HABILIDADE CHAVE", "CD DO TR", and "BÔNUS DE ATAQUE".
- Main Body:** Organized into three columns, each with a numbered header (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9) and a corresponding section.
 - Column 1 (0-2):** Labeled "TRUQUES" (Tricks). It includes a "NOME" field and a "HABILIDADE CHAVE" field.
 - Column 2 (3-5):** Labeled "HABILIDADES" (Abilities). It includes a "HABILIDADE CHAVE" field.
 - Column 3 (6-9):** Labeled "BÔNUS DE ATAQUE" (Attack Bonus). It includes a "BÔNUS DE ATAQUE" field.
- Footer:** Includes a copyright notice: "© 2014 Wizards of the Coast LLC. Todos os direitos reservados. Tradução: Jeffrey R. (JeffreyR@wizards.com)".

Fonte: Wizards of the Coast (WotC).

Figura 66 - Análise da ficha de personagem de GURPS 1ª edição.

[illegible]

Fonte: Steve Jackson Games.

Fonte: Steve Jackson Games.

Fonte: Steve Jackson Games.

Fonte: Steve Jackson Games.

Figura 72 - Análise da ficha de personagem de Vampiro: A Máscara 2ª edição.

VAMPIRO A Máscara														
Nome:	Natureza:	Geração:												
Jogador:	Comportamento:	Refúgio:												
Crônica:	Clã:	Conceito:												
Atributos														
Físico	Sociais	Mentais												
Força 00000	Carisma 00000	Percepção 00000												
Destreza 00000	Manipulação 00000	Inteligência 00000												
Vigor 00000	Aparência 00000	Raciocínio 00000												
Habilidades														
Talentos	Perícias	Conhecimento												
Representação 00000	Empatia com Animais 00000	Burocracia 00000												
Prontidão 00000	Condução 00000	Computador 00000												
Esportes 00000	Etiqueta 00000	Finanças 00000												
Briga 00000	Armas de Fogo 00000	Investigação 00000												
Esquiva 00000	Armas Brancas 00000	Direito 00000												
Empatia 00000	Música 00000	Linguística 00000												
Intimidação 00000	Reparos 00000	Medicina 00000												
Liderança 00000	Segurança 00000	Ocultismo 00000												
Manha 00000	Furtividade 00000	Política 00000												
Lábia 00000	Sobrevivência 00000	Ciência 00000												
Vantagens														
Disciplinas	Antecedentes	Virtudes												
00000	00000	Consciência 00000												
00000	00000	Autocontrole 00000												
00000	00000	Coragem 00000												
00000	00000													
00000	00000													
Outras Características 00000 00000 00000 00000 00000 Humanidade 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Vitalidade Escoriado ☐ Machucado -1 ☐ Ferido -1 ☐ Ferido gravemente -2 ☐ Espancado -2 ☐ Aleijado -5 ☐ Incapacitado ☐														
Combate <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>Arma</th> <th>Dificuldade</th> <th>Dano</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> Pontos de Sangue □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ Experiência			Arma	Dificuldade	Dano									
Arma	Dificuldade	Dano												
Atributos: 7/5/3 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 3 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)														

Fonte: Paradox Interactive.

Figura 73 - Análise da ficha de personagem de Vampiro: A Máscara 3ª edição, pág. única.

VAMPIRO
A MÁSCARA

NOME: _____ NATUREZA: _____ GERAÇÃO: _____
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: _____ REFÚGIO: _____
 CRÔNICA: _____ CLÃ: _____ CONCEITO: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
Força	●0000	Carisma	●0000	Percepção	●0000
Destreza	●0000	Manipulação	●0000	Inteligência	●0000
Vigor	●0000	Aparência	●0000	Raciocínio	●0000

HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTO	
Prontidão	00000	Empatia c/Animais	00000	Acadêmicos	00000
Esportes	00000	Ofícios	00000	Computador	00000
Briga	00000	Condução	00000	Finanças	00000
Esquiva	00000	Etiqueta	00000	Investigação	00000
Empatia	00000	Armas de Fogo	00000	Direito	00000
Expressão	00000	Armas Brancas	00000	Linguística	00000
Intimidação	00000	Performance	00000	Medicina	00000
Liderança	00000	Segurança	00000	Ocultismo	00000
Manha	00000	Furtividade	00000	Política	00000
Lábia	00000	Sobrevivência	00000	Ciência	00000

VANTAGENS

ANTECEDENTES		DISCIPLINAS		VIRTUDES	
_____	00000	_____	00000	Consciência	●0000
_____	00000	_____	00000	Convicção	_____
_____	00000	_____	00000	Autocontrole	●0000
_____	00000	_____	00000	Instintos	_____
_____	00000	_____	00000	Coragem	●0000
_____	00000	_____	00000		

← QUALIDADES/DEFEITOS →

← HUMANIDADE/TRILHA →

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

← FORÇA DE VONTADE →

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

← PONTOS DE SANGUE →

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

← VITALIDADE →

Escoriado ☐

Machucado -1 ☐

Ferido -1 ☐

Ferido Gravemente -2 ☐

Espancado -2 ☐

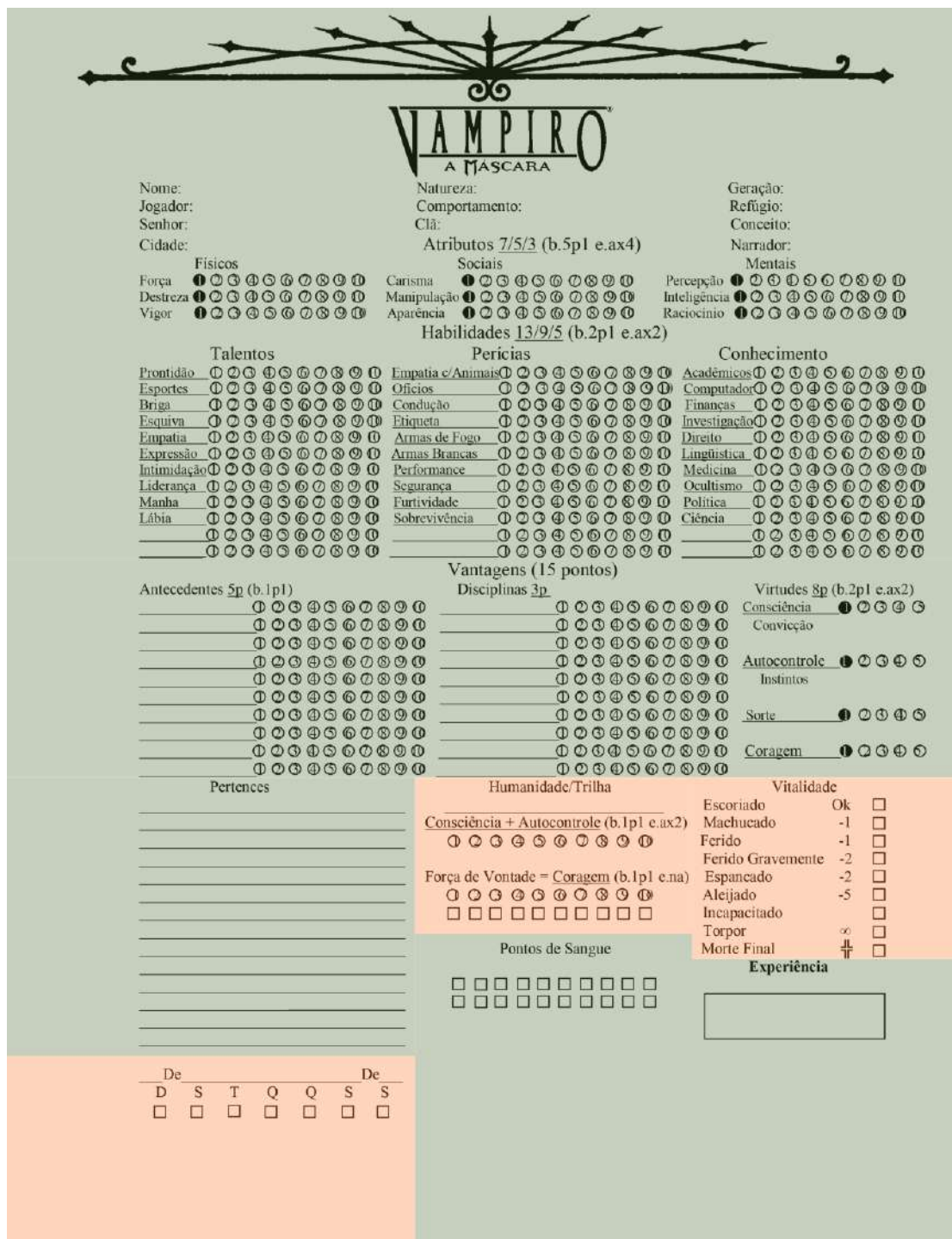
Aleijado -5 ☐

Incapacitado ☐

← EXPERIÊNCIA →

Fonte: Paradox Interactive.

Figura 74 - Análise da ficha de personagem de Vampiro: A Máscara 3ª edição, pág. 1.



VAMPIRO
A MÁSCARA

Nome: _____ Natureza: _____ Geração: _____
 Jogador: _____ Comportamento: _____ Refúgio: _____
 Senhor: _____ Clã: _____ Conceito: _____
 Cidade: _____ Atributos 7/5/3 (b.5p1 e.ax4) Narrador: _____

Físicos Força 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Destreza 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Vigor 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Sociais Carisma 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Manipulação 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Aparência 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Mentais Percepção 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Inteligência 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Raciocínio 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
---	--	--

Habilidades 13/9/5 (b.2p1 e.ax2)

Talentos Prontidão 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Esportes 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Briga 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Esquiva 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Empatia 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Expressão 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Intimidação 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Liderança 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Manha 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Lábia 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Perícias Empatia e Animais 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Ofícios 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Condução 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Etiqueta 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Armas de Fogo 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Armas Brancas 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Performance 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Segurança 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Furtividade 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Sobrevivência 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Conhecimento Acadêmicos 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Computador 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Finanças 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Investigação 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Direito 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Linguística 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Medicina 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Ocultismo 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Política 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Ciência 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
--	---	---

Vantagens (15 pontos)

Antecedentes 5p (b.1p1) _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	Disciplinas 3p _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	Virtudes 8p (b.2p1 e.ax2) Consciência 1 2 3 4 5 Convicção _____ Autocontrole 1 2 3 4 5 Instintos _____ Sorte 1 2 3 4 5 Coragem 1 2 3 4 5
--	---	---

Pertences _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	Humanidade/Trilha Consciência + Autocontrole (b.1p1 e.ax2) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Força de Vontade = Coragem (b.1p1 e.na) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	Vitalidade Escoriado Ok ☐ Machucado -1 ☐ Ferido -1 ☐ Ferido Gravemente -2 ☐ Espancado -2 ☐ Aleijado -5 ☐ Incapacitado ☐ Torpor ☐ Morte Final ☐ Experiência
---	--	--

Pontos de Sangue _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	De D S T Q Q S S ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
--	--

Fonte: Paradox Interactive.

Figura 75 - Análise da ficha de personagem de Vampiro: A Máscara 3ª edição, pág. 2.

[illegible]

Fonte: Paradox Interactive.

Fonte: Paradox Interactive.

Fonte: Paradox Interactive.

VAMPIRO

A MÁSCARA

†

Princípios da Crônica

Pilares & Convicções

Perdição do Clã

Vantagens & Defeitos

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

Notas

Potência de Sangue ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Surto de Sangue

Quantidade Recuperada

Bônus de Poder

Rerrolagem de Sangue

Penalidade de Alimentação

Gravidade da Perdição

Experiência Total

Experiência Gasta

Idade Verdadeira

Idade Aparente

Data de Nascimento

Data de Morte

Aparência

Traços Distintivos

História

© 2021 White Wolf Entertainment