

IMERGINDO EM NARRATIVAS TEATRAIS ATRAVÉS DO RPG DE MESA



BEN GRACCE

Monografia apresentado como trabalho de conclusão de curso da graduação
em licenciatura em Teatro, da Universidade Federal de Uberlândia

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
IARTE – INSTITUTO DE ARTES
CURSO DE GRADUAÇÃO EM TEATRO**

IMERGINDO EM NARRATIVAS TEATRAIS ATRAVÉS DO RPG DE MESA

**GABRIEL GRACE DE ALCÂNTARA (BEN GRACCE)
UBERLÂNDIA
2023**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
IARTE – INSTITUTO DE ARTES
CURSO DE GRADUAÇÃO EM TEATRO**

Gabriel Grace de Alcântara (Ben Gracce)

IMERGINDO EM NARRATIVAS TEATRAIS ATRAVÉS DO RPG DE MESA

Monografia apresentada como trabalho de conclusão de curso, da graduação em licenciatura em Teatro, da Universidade Federal de Uberlândia.

Área de conhecimento: Artes Cênica | Teatro

Orientador: Prof. Dr. Wellington Menegaz de Paula

**UBERLÂNDIA
2023**

AGRADECIMENTOS

Este trabalho não seria possível se não fosse pelo empenho que meus(minhas) amigos(as) queridos(as) e participantes da minha mesa de RPG tiveram. Se empenharam desde o início de suas participações, estando presente (quase) todas as semanas, se dedicando a seus(suas) personagens, emocionando com suas narrações e interpretações e acima de tudo apoiando todo o desenvolvimento da campanha, com incentivos, com risadas, companheirismo e muito envolvimento afetivo. Enrique Barbosa, Lucas Macedo, Júlia Leão, Laro Gualbino, Lorena Chrisan, Luiz André Perrela vocês compuseram uma parte muito importante da minha graduação e vida. Seus(suas) personagens estarão para sempre presentes na minha memória, que cultivarei com muito carinho.

Devo também meus agradecimentos a um outro grande amigo, Antônio Mendes, que também doou bastante empenho, tempo e carisma para a campanha desenvolvida para esta monografia, como técnico de sonoplastia e iluminação. Sua presença também tornou nossos encontros mais alegres e empolgantes. Então eu não poderia apresentar esse trabalho sem agradecê-lo.

Agradeço a uma amiga especial, Emily Sara que se dispôs a fotografar alguns encontros, fazendo assim da sua arte parte deste material aqui apresentado com muito cuidado estético.

Agradeço a minha família, que sempre me apoiou e deu subsídios para que toda a minha graduação fosse possível. Tudo que alcanço, é conquista também de vocês.

Por fim, agradeço ao meu Orientador Wellington Menegaz de Paula (Tom), que margeou todo o fluxo do meu rio, permitindo que eu alcançasse o mar com este trabalho de conclusão de curso. Você foi muito paciente, cuidadoso e atencioso com todo o meu processo, Tom. Tanto me orientando com precisão na graduação, quanto sendo compreensivo nos momentos em que eu precisei dar um tempo para mim mesmo e me afastar das pesquisas. Não tenho dúvidas de que escolhi o orientador certo.



RESUMO

Nesta pesquisa, exploro a relação entre o RPG de mesa e o teatro, buscando incorporar elementos teatrais ao jogo. Proponho o uso de jogos, exercícios e estratégias teatrais para aprimorar a imersão, a narrativa e a interpretação no RPG. Meu objetivo é ensinar e multiplicar o sistema dentro do âmbito teatral, formando mestres e jogadores independentes. O material aqui presente também visa proporcionar um conteúdo base de um cenário ficcional para que o leitor consiga realizar uma campanha de RPG com seu próprio grupo.

Palavras-chave: RPG; Jogo; Teatro; Narratividade; Interpretação e Imersão.

RÉSUMÉ

Dans cette étude, j'explore la relation entre le jeu de rôle sur table et le théâtre, en intégrant des éléments théâtraux au jeu. Je propose d'utiliser des jeux, des exercices et des stratégies théâtrales pour améliorer l'immersion, la narration et l'interprétation dans le RPG. Mon objectif est d'enseigner et de diffuser le système dans le cadre théâtral, en formant des maîtres de jeu et des joueurs indépendants. Le matériel présenté vise également à fournir un contenu de base pour un scénario fictif, permettant au lecteur de réaliser une campagne de RPG avec son propre groupe.

Mots-clés: RPG; Jeu; Théâtre; Narrativité; Interprétation et Immersion.

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS.....	4	ESTRATÉGIAS PARA APROXIMAR O RPG DO	
RESUMO	5	FAZER TEATRAL.....	16
RÉSUMÉ.....	5	O Propósito Teatral Dos Dados	17
SUMÁRIO	6	Mostrar, E Não Contar.....	19
INTRODUÇÃO	8	Descrição De Pensamentos.....	20
A Campanha e Seus Participantes	10	Se Deixar Ser Afetado	20
Os(As) Jogadores(as).....	10	A Avaliação	21
Antônio - O Técnico	10	O Ritual De Iniciação	22
Design da monografia.....	10	A Parte Técnica	23
Flexões de gênero.....	10	As Diferentes Perspectivas	23
O RPG.....	12	Jogadores(as) Interpretam Personagens do(a) mestre(a)	24
Base do RPG de Mesa	12	24
Pilares do(a) Mestre(a).....	12	O Momento De Retomada	24
Estilo.....	12	BERGENNET: ESCOLA DE MAGIA	26
Ambiente da Aventura.....	12	Processo criativo da campanha	26
Personagens	12	O Mapa.....	26
Aventuras	13	Os(As) Personagens Do(a) Mestre(a).....	27
Pilares dos(as) Jogadores(as).....	13	As Missões	27
Qual é a Raça do(a) Personagem?	13	Era Uma Vez	29
Qual é Sua Classe?	13	Um Pedido De Ajuda.....	29
Qual Sua História e Seu Antecedente?	13	A Estação.....	30
Quais Seus Traços De Personalidade?	14	A Partida do trem.....	30
Quais São Seus Atributos Numéricos?	14	Leônidas, o Zelador da Escola.....	31
Como Jogar?	14	O Barco à Velas.....	31
O(A) Mestre(a) Narra O Ambiente	14	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	34
Os(As) Jogadores(as) Narram O Que Querem Fazer .	15	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35
O(A) Mestre(a) Apresenta e Narra As Consequências	15	APÊNDICE A.....	36

INTRODUÇÃO

E a base da pesquisa



INTRODUÇÃO

Esta pesquisa surge a partir das minhas intensas experiências com o RPG de mesa. RPG vem da sigla em inglês Role-Playing Game. Em português, a tradução mais utilizada é Jogo de Interpretação de Papeis. Este jogo, surge a partir da evolução dos jogos de tabuleiro tradicionais como damas e xadrez, passando pelos wargames, que são jogos de estratégia baseados em guerras, e se tornam RPG quando introduz-se a interpretação de personagens às regras dos jogos de tabuleiro. O sistema¹ *Dungeons & Dragons* (D&D) é o maior marco para a propagação do RPG de mesa como lazer e é o sistema que me utilizo nas práticas que envolvem esta pesquisa.

Durante toda a minha vida, tive desejo de inventar e desenvolver jogos. Cheguei a criar alguns, mas por falta de recursos ou até mesmo de entendimento das regras e balanceamento, nunca cheguei a terminar nenhum. Quando conheci o RPG de mesa e principalmente o sistema D&D (que foi o primeiro que conheci), descobri um extenso material, que me permitia desenvolver meu próprio jogo, minha aventura, com minhas regras e meu toque artístico. A partir da descoberta do sistema, dediquei – e dedico até hoje – grande parte do meu tempo livre a criar aventuras de RPG, compostas por seus personagens, missões e mapas. Atualmente não considero o tempo que gasto desenvolvendo minhas campanhas apenas como “tempo livre”, mas sim como “tempo produtivo”, pois faz parte da minha pesquisa e de meu ofício.

A maior parte da minha vivência com o jogo em questão, se inicia em 2019, já no período da minha graduação em Teatro e acontece a partir da “mestragem”, o ato de ser mestre(a)² em uma campanha. Explorando o RPG de mesa percebo que o sistema *Dungeons & Dragons* em seus livros já faz uso de diversos conhecimentos que já utilizamos no teatro, como criação de personagens, atuação narrativa e exploração vocal. Também dá um guia consideravelmente extenso de como criar personagens “vivos” e complexos. Seguindo este guia comecei a notar como teatro e RPG podem ser aliados. Como

mestre(a), por exemplo, é necessário que você crie diferentes vozes, para que os(as) jogadores(as)-personagens³ saibam identificar cada criatura que interage com eles(as). Também é necessário explorar as formas de se narrar uma aventura. Ao mesmo tempo, as(os) jogadoras(es) têm de criar um corpo e uma voz extra cotidiana para suas(seus) personagens. Isso dentre uma gama de outros exemplos que adentraremos mais adiante.

Proponho com essa pesquisa inserir ao RPG o uso de jogos, exercícios e estratégias teatrais que subsidiem a imersão no jogo, uma narrativa bem elaborada, uma interpretação mais condizente com a proposta, entre outros aprimoramentos. Proponho também um processo de RPG que possibilite ensinar e multiplicar o sistema, formando assim futuros(as) mestres(as) e jogadores(as) independentes. Desta forma espero que o RPG aos poucos seja disseminado dentro do âmbito teatral. Também busco trabalhar o RPG de mesa de forma a multiplicar a prática, dando a base necessária para os(as) participantes realizarem suas próprias campanhas futuramente.

O RPG de mesa tem uma gama de diferentes sistemas estruturados com suas próprias regras, histórias, valores numéricos e convenções⁴, como o uso de dados e fichas, criação de tabelas para gerar conteúdo aleatório, uma barreira que esconde o conteúdo do(a) mestre(a), entre outras. Dentre os sistemas, temos por exemplo *Storyteller*, *Tormenta*, *3D&T*, *GURPS*, entre outros. O sistema que utilizarei nesta pesquisa é denominado de *Dungeons & Dragons* (D&D), mais especificamente a 5ª Edição. O sistema conta com três importantes, complexos e grandes livros (*Guia do Mestre*, *Livro do Jogador*, *Manual dos Monstros*⁵) onde são descritos seus princípios, fundamentos, regras e estruturas, além de ricas informações que auxiliam a criação de todo o contexto ficcional, seus(suas) personagens, localidades, tramas, entre outros. Por mais que os livros sejam extensos, nada que se encontra ali é obrigatório. Nem tudo tem que ser lido e tudo que está disponível é adaptável. Dentro do seu conteúdo é possível inclusive encontrar descrições de como adaptá-lo. Dentre as regras encontradas no sistema, temos o

¹ Como abordado mais adiante neste capítulo, o RPG conta com uma gama de diferentes sistemas, ou seja, conjuntos de regras, funcionamentos, histórias e temáticas organizados estrategicamente para o jogo em questão.

² No RPG de mesa, o(a) mestre(a) é aquele(a) que fica responsável por narrar os ambientes e acontecimentos e mediar as regras

³ Nesta dissertação trabalho com o conceito de jogadores-personagens, visto que algumas situações apresentadas neste estudo afetam tanto os jogadores quanto seus personagens de maneira interligada.

⁴ Sempre que me menciono as convenções do RPG, estou me referindo às atividades e materialidades que são utilizadas no RPG de mesa. O uso de dados, por exemplo.

⁵ Nas edições físicas que utilizei, os títulos foram mantidos em inglês, acompanhados de seus nomes em português traduzidos pela editora como: *Livro do Mestre*, *Livro do Jogador*, *Livro dos Monstros*. No entanto é mais comum serem citados como *Guia do Mestre*, *Livro do Jogador* e *Manual dos Monstros*.

uso de dados e valores numéricos que falam sobre ações mais concretas dentro das ações dos(as) personagens. Falaremos disso a fundo mais adiante.

Esta pesquisa busca conhecer e explorar o fazer teatral na realização do RPG. Como ensinar de forma simples e dinâmica um sistema de jogo tão complexo e de forma a alcançar os objetivos específicos do teatro? É possível adaptar o sistema para os diversos contextos e necessidades?

Do meu ponto de vista o RPG tem grandes potencialidades dentro do trabalho do artista de teatro. Com essa pesquisa buscarei formas e estruturas de se pensar os encontros de RPG, maneiras de compartilhá-lo e ensiná-lo para possíveis áreas do teatro (atuação, corpo, voz, dramaturgia etc.). Não cabe a esta pesquisa entrar muito a fundo em cada uma dessas áreas, mas sim introduzir possíveis métodos e exercícios de realizá-las com uso de RPG.

Através do que chamamos de sessões de RPG de mesa, busquei explorar diferentes instruções, exercícios e convenções de acordo com o que queremos alcançar no trabalho do artista de teatro. É importante esclarecer o uso de “artista de teatro” e não do ator, pois com o RPG, é possível criar experiências construtivas para as diversas áreas do teatro (performers e técnicos).

Busquei dentre os encontros de RPG, trabalhar com atores e não-atores para que seja possível observar a evolução de cada um. É necessário ser ator/atriz para haver uma boa campanha de RPG? O trabalho com o sistema dentro do teatro é mais eficaz para os iniciantes na área teatral ou para os já iniciados? Essas serão algumas questões a serem respondidas com esta pesquisa.

O RPG de mesa, do meu ponto de vista, é uma ótima ferramenta alternativa para o ensino de teatro, permitindo que com muito pouco, e em espaços variados, se crie e trabalhe uma gama de conteúdo. O espaço cênico – que geralmente exige ao menos um ambiente amplo de trabalho – com o sistema de RPG, deixa de ser um empecilho. Muitos interessados em estudar ou ensinar teatro, não contam com um espaço adequado para o trabalho. Com esta alternativa, os participantes podem fazer o uso de uma sala pequena, ou até mesmo um espaço virtual para explorar os diversos fazeres teatrais. Através do sistema existe uma grande e poderosa dinâmica de imersão, que acredito que seja um artifício significativo no trabalho do ator, dramaturgo, diretor etc. Imersos em um mundo inventado, nos permitimos nos colocar na situação, reagindo como o(a) personagem, e imaginando possíveis situações posteriores.



É importante explicitar que esta monografia não isenta o(a) leitor(a) da necessidade de conhecer os livros de RPG, caso seja do seu interesse jogar ou mestrar uma campanha. Apenas apresenta uma base do jogo e estratégias para aprimorar a dinâmica a partir de pilares teatrais. Aqueles(as) que desejam mestrar uma campanha podem explorar o *Guia Do Mestre* de D&D. Aqueles(as) que desejam se tornar jogadores(as) de RPG podem explorar o *Livro do Jogador* de D&D.

A CAMPANHA E SEUS PARTICIPANTES

Para os propósitos desta pesquisa desenvolvi uma campanha de RPG, baseadas no universo de *Harry Potter* da autora J.K. Rowling⁶, mas adaptadas aos meus gostos e interesses pessoais. Dei o título para a campanha de *Bergennet: Escola de Magia*. Todo seu material, como personagens, mapas, missões, descrições estarão presentes em um **material didático** no apêndice desta monografia e faz parte de seu conteúdo complementar.

OS(AS) JOGADORES(AS)

Como abordaremos mais adiante na seção “O RPG e seu funcionamento básico”, para jogar RPG precisamos de jogadores(as). Na campanha *Bergennet: escola de magia*, tive os(as) seguintes jogadores(as): Laro Gualbino⁷, Lucas Macedo, Lorena Chrisan, Luiz André Perrella (Graduandos do Curso de Teatro na Universidade Federal de Uberlândia⁸), Júlia Leão (Mestranda do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas na UFU) e Enrique Barbosa (Graduando do Curso de Matemática na UFU).

ANTÔNIO - O TÉCNICO

Também tive o enorme privilégio de ter nos encontros da campanha a presença de Antônio Mendes, que ficou responsável pela parte técnica do trabalho, que envolvia iluminação e sonoplastia. Sua presença, para nós, mestre e jogadoras(es) era de grande importância para nossa imersão e divertimento.

DESIGN DA MONOGRAFIA

Na concepção do design desta monografia, encontrei inspiração nos meus livros físicos de *Dungeons & Dragons*, notadamente nos trabalhos do designer Persio Sposito. Procurei trazer uma estética que se conectasse diretamente com o tema abordado. No RPG de mesa,

somos transportados para um universo de fantasia, repleto de criaturas mágicas, feitiços e elementos medievais. Ao explorar a estética dos livros de sistemas de RPG, com suas páginas envelhecidas e imagens temáticas, percebi que essa abordagem comunicava de maneira efetiva toda a atmosfera da temática em questão. Portanto, fui fortemente influenciado pelos designs e layouts dessas obras.

As fotografias utilizadas são do meu acervo pessoal, compostas em sua maioria, por fotos minhas e da fotógrafa Emily Sara, uma amiga extremamente querida que se dispôs a fotografar alguns encontros.

Devo também um crédito especial para Mariana Benate e Júlia Leão que ajudaram a compor as fotografias do meu acervo pessoal, Beatriz Vergara pela fotografia do capítulo *Era Uma Vez*, e Bruno Basmaji pela linda foto que se tornou capa desta monografia.

FLEXÕES DE GÊNERO

Acredito que o RPG de mesa infelizmente ainda seja uma prática predominantemente masculina, portanto opto por trabalhar, na minha escrita, constantemente flexões de gênero, alternando constantemente entre uma flexão e outra, na tentativa de comunicar a todo o público interessado no conteúdo da pesquisa, independente de ideais sexistas prejudiciais.



⁶ Atualmente a autora está envolvida em algumas questões polêmicas acerca dos assuntos sobre transexualidade, mas ainda considero o universo de sua obra um tanto inspirador e me utilizo dele para a criação da minha ficção.

⁷ Laro Gualbino foi o último jogador a entrar no grupo, no dia 11/05/2023.

⁸ UFU



O RPG

E seu funcionamento básico

O RPG

O RPG de mesa é um jogo de interpretação de personagens. RPG vem da sigla em inglês “Role Playing Game” traduzido ao português “jogo de interpretação de papéis”. Neste jogo, são criados personagens para habitar, explorar e modificar um universo ficcional e imaginário. Para isto faz-se necessário um(a) mestre(a) e seus jogadores. O(A) mestre(a) é quem cria o universo imaginário, narra e conduz o jogo. Os(as) jogadores(as) são responsáveis por decidir as ações dos(as) personagens no que chamarei de universo-jogo. Tradicionalmente, toda esta dinâmica acontece em volta de uma mesa, assim como outros jogos de tabuleiro. Para aperfeiçoar a interpretação dos(as) personagens, os(as) jogadores(as) têm diversos artifícios que podem ser utilizados. Artifícios como: figurino, maquiagem, trabalho vocal, trabalho corporal, entre outras possibilidades. O(A) mestre(a), para enriquecer a imersão dos(as) jogadores(as) no universo tem uma série de artifícios. Tais como: Tabuleiros com cenários em duas dimensões, peças para compor o ambiente no tabuleiro, peças representando as(os) jogadoras(es). Sugiro também alguns artifícios para aproximar o jogo do fazer teatral: sonoplastia, ambientação do espaço utilizado, iluminação, elementos sensoriais, trabalho vocal, trabalho corporal, entre outras diversas possibilidades. Durante a criação de seu universo ficcional e suas próprias regras, o(a) mestre(a) organiza todas suas características em materiais escritos, podendo ser arquivos em pastas virtuais, um único arquivo separado por seções, ou até mesmo em um material físico, feito à mão. Com este conteúdo organizado, é fácil acessar rapidamente informações importantes e significativas que serão acessadas pelos(as) jogadores(as).

BASE DO RPG DE MESA

O RPG de mesa é um jogo que transita constantemente entre narração, imaginação e interpretação de personagens. Geralmente, campanhas de RPG duram dias, meses e até anos. É um processo contínuo de criação de narrativa coletiva. O processo se inicia antes mesmo do primeiro encontro. Aquele que se propõe a

mestrar pode selecionar uma campanha já pronta ou começar uma do zero. Dependendo da disposição e ambição do(a) mestre(a), criar uma campanha do zero pode levar muito tempo, mas é extremamente recompensador. Então a partir dos seus interesses, o(a) mestre(a) deve criar ao menos o básico para possibilitar que o universo ficcional aconteça com consistência (o livro *Guia do Mestre*⁹ é a principal ferramenta para auxiliar nestas criações).

PILARES DO(A) MESTRE(A)

ESTILO

Qual estilo pretendo trabalhar? Qual atmosfera geral quero imergir? As possibilidades são diversas, dentre elas, podemos trabalhar um universo medieval fantástico, onde nos deparamos com cidades cercadas por muralhas, dragões que as invadem, vilarejos em ruínas, ermos jamais visitados etc. Outra possibilidade entre elas é o universo futurista, onde a sociedade vive dentro de domos protegidos da devastação que reina do lado de fora e o transporte acontece através de veículos voadores e o problema principal da sociedade seja tornar o mundo um local mais autossustentável. Eis uma lista de outras opções para se inspirar: Solarpunk¹⁰, Steampunk¹¹, exploração marítima, exploração desértica, escola de magia, velho oeste, momentos históricos, vampiro, lobisomem, entre várias outras opções.

AMBIENTE DA AVENTURA

Em que local se passará as aventuras? Pode-se pensar em pequenos recortes, como vilas e cidades, podendo criar-se até mesmo um continente inteiro, com seus países e estados. Alguns(algumas) mestres(as) preferem começar por uma cidade inicial, e conforme as(os) jogadoras(es) vão acessando, cria-se novas cidades. O importante é criar a base para as(os) jogadoras(es) interagirem, através de mapas e/ou descrições.

PERSONAGENS

Durante as suas aventuras, os(as) personagens dos(as) jogadores(as) têm a possibilidade de interagir com os(as) personagens criados(as) pelo(a) mestre(a). Chamamos estes(as) de “Personagem do(a) mestre(a)” (PDM) ou “Personagem não-jogável” (PNJ). A partir destes PDMs, a(o) mestra(e) pode encaminhar com sua

⁹ O *Guia Do Mestre* é o livro do sistema *Dungeons & Dragons* que contém o conjunto de regras e instruções para criar histórias e conteúdo de RPG

¹⁰ A estética solarpunk é caracterizada por um visual com tecnologias e designs inspirados em estilos arquitetônicos antigos e naturais, combinados com tecnologias avançadas e ecologicamente corretas.

¹¹ As histórias steampunk baseiam-se em realidades com tecnologias movidas à vapor, engrenagens, eletricidade, mas que envolvem estéticas e convenções sociais da era vitoriana

campanha para ações e assuntos de seu interesse. Através do pedido de um rei, por exemplo, as(os) jogadoras(es) podem acessar questões morais onde se perguntam “até que ponto eu vou em troca de ouro e poder?”. Cabe a(ao) mestra(e) então criar uma lista de personagens, acompanhados de suas descrições físicas, psicológicas, suas histórias, defeitos e qualidades. Todos(as) esses(as) personagens serão interpretados pela(o) própria(o) mestra(e), então é importante criar vozes e características diferentes para cada um.

AVENTURAS

Podendo ser baseadas em alguma localização ou personagem já existente ou em um evento, a(o) mestra(e) deve criar algumas sequências básicas de acontecimentos e possibilidades que juntas criem uma “missão” ou aventura, podendo ser ações simples como procurar o filho desaparecido da costureira, até mesmo grandes feitos como derrotar um dragão no topo da montanha solitária. O(A) mestre(a) deve decidir como guiar estas missões. Pode ser algo completamente fechado, onde os(as) jogadores(as) não têm como evitar uma sequência e caminho ou podem ser apenas orientados e indicados os caminhos através dos PDMs, tendo a possibilidade de não alcançarem os objetivos do(a) mestre(a), o que não necessariamente é um problema.

PILARES DOS(AS) JOGADORES(AS)

Com estes artifícios e outros que o(a) mestre(a) julgar necessário, já se tem a base para o universo ficcional. Agora precisamos de jogadores(as), podendo ser a partir de um(a) jogador(a) apenas, passando pelo “adequado” que seria por volta de cinco pessoas, mas não sendo impossível jogar com uma mesa de dez participantes. O(a) mestre(a) convida (suas)seus jogadoras(es), que devem criar cada um(a) seu(sua) próprio(a) personagem. O *Livro do Jogador* é a ferramenta principal que auxilia nesta criação, oferecendo seções diferentes para cada pilar necessário para ter um(a) bom(a) personagem de RPG.

Como cita André Sarturi, a criação de personagem de RPG é diferente da criação de personagem do teatro “tradicional”:

[...] uma vez que no teatro as indicações deste estão inscritas no texto teatral e o ator passa por um processo psicológico e físico para tornar visível o personagem. No teatro dito dramático o texto é o elemento deflagrador da ação teatral e o personagem é composto a partir daquilo que o texto dá. No RPG, o que determina a elaboração do personagem é o contexto de ficção e o desejo do jogador de

jogar com aquele determinado personagem. (SARTURI, 2012, p. 48)

Geralmente, o(a) mestre(a), que está mais a par do sistema, auxilia as(os) jogadoras(es) nesta criação. No sistema D&D, dentre as necessidades desta criação, temos:

QUAL É A RAÇA DO(A) PERSONAGEM?

Em D&D temos uma lista de raças fantásticas, como elfo, anão, humano, tiferino, cada um com um estilo de vida, características e pontos de vista sobre as outras raças. Todas descritas no *Livro do jogador*. Os elfos, por exemplo, são um povo gracioso que habitam lugares de beleza inigualável. Seus povoados e construções são construídos em forte união com a natureza. São inclinados à música, ao artesanato, à poesia e a arte num aspecto geral. Os anões, por outro lado são uma raça baixa e robusta que vivem em prol de seus clãs e reinos. São corajosos e resistentes, trabalhando geralmente como mineradores, ferreiros e outras funções de trabalho bruto;

QUAL É SUA CLASSE?

Também temos no sistema uma lista de classes: mago, guerreiro, druida, clérigo, cada um com diferentes características de funcionamento, poderes e habilidades e valores numéricos. O(A) druida por exemplo é uma classe onde o(a) personagem tem uma vida toda dedicada à natureza e seus elementos. Uma característica forte desta classe é o poder de se transformar em animais. O(A) guerreiro(a), como classe contrastante ao druida, é aquele(a) personagem que se beneficia dos poderes e armas de combate. São aqueles(as) treinados para o perigo;

QUAL SUA HISTÓRIA E SEU ANTECEDENTE?

Ou seja, qual o passado deste(a) personagem até ele(a) chegar nos momentos atuais? Qual era sua principal atividade?

Toda história tem um começo. Os antecedentes do seu personagem revelam de onde ele veio, como se tornou um aventureiro e qual é o seu lugar no mundo (GDM, 2020, p.125)

Dentre as possibilidades de antecedente oferecidas no *Livro do Jogador* temos por exemplo o(a) eremita, que é um(a) personagem que passou um longo tempo de sua vida em isolamento, seja à procura de iluminação espiritual ou involuntariamente exilado por um crime que não cometeu. A escolha do antecedente, do meu ponto de vista como artista de teatro, é uma das partes mais importantes, pois essa escolha oferece tabelas onde é possível rolar ou escolher algumas características como traço de personalidade, ideal, vínculo e fraqueza. Essas características afetam

diretamente a forma como o(a) jogador(a) interpreta seu(sua) personagem. Como mestre, estímulo sempre minhas(meus) jogadoras(es) a relembrar essas escolhas e a incorporá-las em seus(suas) personagens;

QUAIS SEUS TRAÇOS DE PERSONALIDADE?

Como dito no pilar anterior, a escolha de antecedentes oferece traços de personalidade, ideais, vínculos e fraquezas. Como também já foi mencionado nesta dissertação tudo que está presente nos livros do sistema pode ser adaptado e enriquecido, logo, estes traços de personalidade oferecidos, podem ser desenvolvidos pelos(as) jogadores(as), tanto a partir da concepção das(os) personagens quanto durante o período de jogo, fazendo cada vez mais, essa(e) personagem ganhar profundidades e complexidades diferentes daquele que o interpreta.

QUAIS SÃO SEUS ATRIBUTOS NUMÉRICOS?

Aqui entramos em uma das convenções mais utilizadas no sistema D&D. Cada jogador(a) tem uma gama de valores que representam seus atributos físicos, sociais e mentais. Atributos como: Pontos de vida, Proficiência¹², Inteligência, Força, Carisma, Sabedoria, Constituição e Destreza, cada um representado por um valor numérico. Esses valores são obtidos a partir das orientações apresentadas no *Livro do Jogador* e preenchidos e organizados nas fichas de jogador. Geralmente são gerados a partir de algumas rolagens de dados. Quanto maior for o valor, mais bem desenvolvido é este atributo para o personagem. Por exemplo: um personagem tem um valor de +4 no atributo inteligência. Isso significa que ele é bastante inteligente, enquanto se este personagem tem 0 de atributo força, significa que ele é um personagem fraco. Esses números podem inclusive ser negativos. Estes valores são importantes pois afetam diretamente o uso dos dados, como informado na tabela “O papel dos dados”¹³.

Com o universo criado pelo(a) mestre(a) e os(as) personagens dos(as) jogadores(as) prontos, temos a base necessária para jogar. Agora o grupo se encontra em um local combinado, em casa, no porão, em uma sala de aula, em uma sala de trabalho, em uma praça, ou onde mais acharem apropriado para o jogo.

Como mestre, e artista de teatro, busco sempre propiciar aos(as) meus(minhas) jogadores(as) uma

atmosfera no ambiente que jogaremos. Busco trazer uma iluminação cênica, objetos cenográficos, peças manipuláveis que representam cada jogador(a) em um tabuleiro. Até o momento minha maior aquisição para criar um ambiente atmosférico foi uma máquina de fumaça. Nada destes artifícios é obrigatório, mas todas colaboram com o prazer da atividade.

O PAPEL DOS DADOS

Os dados entram em jogo quando uma ação tem chances de sucesso e falha. Em *Dungeons & Dragons*, o dado principal é o de 20 faces. O(a) mestre(a) seleciona para si um número que determina a dificuldade da ação, quanto mais baixo o valor, mais fácil a ação, quanto mais alta, mais difícil. O(a) jogador(a) que tenta a ação rola o dado de 20 lados (d20) e soma o resultado com seus atributos de personagem. Se o resultado for igual ou maior que aquele determinado pelo(a) mestre(a), o(a) jogador(a) tem sucesso na ação e deve narrar sua ação bem-sucedida. Caso o valor seja menor, ele falha e deve narrar sua falha. Estes dados podem ser adquiridos em lojas específicas de jogos, artigos nerds, e em lojas dedicadas ao RPG de mesa pela internet.

COMO JOGAR?

Como dito anteriormente, um dos pilares do RPG é a narração. Então com todos os participantes reunidos, a(o) mestra(e) pode narrar uma introdução, contar uma história, contextualizar seus(suas) jogadores(as) no universo ficcional. Feita a introdução:

O(A) MESTRE(A) NARRA O AMBIENTE

Narrando onde os(as) personagens dos(as) jogadores(as) se encontram, buscando sempre que possível enriquecer a narração deste ambiente. Abaixo utilizo exemplos desenvolvidos apenas para o propósito deste tópico. É uma simulação de uma campanha nunca jogada:

MESTRE: assim que terminam de escalar a montanha, vocês sentem o vento correndo livremente pelos seus corpos e agitando a copa de uma única e colossal árvore que veem ao

¹² A proficiência indica o nível de habilidade em que os(as) personagens se destacam, resultando em modificações positivas nos valores de suas rolagens ao realizar ações relacionadas a essa habilidade específica.

¹³ Para me aproximar à estrutura estética dos livros oficiais de *Dungeons & Dragons*, nesta monografia me utilizo do que chamarei de tabelas, que são recortes com propósito de trazer informações adicionais e uso de imagens ou tabelas para rolagens e conteúdo aleatório gerado para o RPG.

distante. Em volta desta gigante árvore, vocês percebem diversas casas simples com paredes de pedras bem-posicionadas e com tetos de telhas amareladas. Algumas casas têm fumaça saindo de suas chaminés. Em todo o entorno deste vilarejo, campos de cultivo, repletos de plantações prontas para a colheita. Existe uma estrada de grama baixa por entre as colheitas. Há um cheiro forte de terra molhada que foi causada pela recente chuva, que agora deu lugar a um céu azul e um sol intenso que gera bastante calor e conforto. Algumas pessoas que estão trabalhando nas plantações já notaram vossas chegadas e estão olhando para vocês.

OS(AS) JOGADORES(AS) NARRAM O QUE QUEREM FAZER

"A partir daquilo que o(a) mestre(a) descreveu e narrou, os(as) jogadores(as) narram as ações de seus(suas) personagens, podendo também interagir com reações através de suas vozes."¹⁴.

LORENA, narrando as ações de sua personagem NEMEIA: Quero caminhar pela estrada na direção do vilarejo, observando a reação das pessoas que passarem por nós.

Falando através da voz da personagem: talvez nós não sejamos bem-vindos aqui.

LUCAS, falando através da voz de seu personagem HIMO: Eu concordo, nós somos forasteiros aqui, talvez eles tenham medo de que representemos algum perigo para eles.

Narrando as ações do personagem: eu solto tudo que estou segurando, objetos que representem perigo e coloco todos no chão e também caminho pela estrada em direção ao vilarejo, junto com a Nemeia.

O(A) MESTRE(A) APRESENTA E NARRA AS CONSEQUÊNCIAS

MESTRE: conforme caminham em direção da estrada, vocês percebem dois trabalhadores se encarando com uma reação preocupada. De repente um destes trabalhadores se põe a correr na direção do vilarejo, enquanto os outros trabalhadores se afastam cada vez mais de vocês. Assim que vocês perdem de vista o trabalhador que saiu correndo, escutam um

¹⁴ Aqui me utilizo dos(as) jogadores(as) e dos personagens da campanha *Bergennet: Escola de Magia*, mas ainda dentro da campanha inventada para o exemplo.



som alto e constante do soar de um sino agudo. É o alarme de segurança da cidade.

É através desta dinâmica de narração que o jogo se desenvolve. O tempo todo os participantes transitam entre narração e atuação. A imaginação deve sempre ser acessada a partir desta dinâmica, tornando o ambiente vivo na mente de cada participante. Todo universo que foi criado pela(o) mestra(e) é possível de ser acessado pelos(as) jogadores(as) a partir das possibilidades e impossibilidades. Um(a) personagem pode conversar com o líder do vilarejo, mas para isso, ele deve passar por uma sequência de fatos e ações que podem ou não ser um obstáculo, impedimento ou facilitador do processo. Como os(as) participantes chegam até o rei? Através do caos e combate, através do diálogo civilizado, ou furtivamente por entre as plantações e casas? Cada ação deve ser descrita passo a passo, acompanhadas das suas consequências. Se as ações forem simples, elas podem ser resumidas. Por exemplo: se a cidade já é conhecida, e os(as) personagens são bem-vindos, a(o) mestra(e) pode simplesmente resumir o trajeto até o líder, e a partir daí os(as) jogadores(as) seguem em sua atividade principal.

ESTRATÉGIAS PARA APROXIMAR O RPG DO FAZER TEATRAL

Como proponente desta pesquisa, apresento, nesta seção, alguns pontos a serem estimulados ao jogar uma campanha de RPG, com a intenção de aproximar o RPG do fazer teatral e trazer assim cada vez mais uma potência para criação coletiva de ficção, aprimorando a capacidade narrativa de cada participante e imergindo cada vez mais em um mundo imaginário onde as coisas os afetam e os instigam a modificá-las. Para isso, me baseio nos estudos de alguns autores como Keith Johnstone¹⁵, John Gardner¹⁶, Constantin Stanislavski¹⁷, e também busco alguns encontros e contrapontos ao estudo de André Sarturi¹⁸ sobre o RPG.

¹⁵ Encenador britânico cujos estudos exploram a arte da improvisação.

¹⁶ Romancista e crítico literário estadunidense. Seus estudos comunicam fortemente no envolvimento narrativo desta pesquisa.

¹⁷ Ator e diretor russo. Suas obras são referência para atores e diretores do mundo todo. Suas principais obras são *A Preparação do Ator* e *A Criação da Personagem*.

¹⁸ Doutor em Artes da Cena pela UNICAMP. Sua dissertação *Quando os Dados (Não) Rolam* fala diretamente sobre a união do jogo de mesa com o fazer teatral.



O PROPÓSITO TEATRAL DOS DADOS

André Sarturi, em sua pesquisa sobre RPG de mesa, adota uma abordagem que dispensa o uso de dados. Ele argumenta que as regras comumente utilizadas nesse tipo de jogo, oriundas dos jogos de tabuleiro e de mesa, frequentemente restringem a capacidade dos jogadores de tomarem decisões, pois as ações são determinadas pelas rolagens dos dados. A partir desse ponto de vista, acredito que esse fato não seja necessariamente um obstáculo para a dimensão teatral do jogo, mas sim uma ferramenta que estimula os(as) jogadores(as) a buscar abordagens diferentes diante de uma situação. Em resumo, o uso dos dados dentro do RPG sugere que os(as) participantes busquem um trabalho em equipe bem articulado. Instiga-os a conhecer cada vez mais uns aos outros dentro da ficção. Afinal de contas, os valores de atributos nas fichas de personagem influenciam diretamente o resultado da rolagem. Então, o que o(a) personagem de um(a) jogador(a) não consegue fazer, ele(a) deve pedir para que outro(a) o(a) auxilie. Caso ninguém ali presente possa ajudá-lo(a), ao menos a partir dali, todas as ações realizadas por ele(a), serão motivadas por um objetivo claro. Quais ações ele(a) faz então para alcançar esse objetivo? Acredito que ter um objetivo definido ao interpretar um(a) personagem (em uma campanha de RPG) é indispensável para dar realidade a(ao) personagem dentro das situações apresentadas e é um dos tópicos abordados por Stanislavski em sua obra *A Preparação do Ator*.

Sempre e eternamente, quando estiver em cena, você terá de interpretar a si mesmo. Mas isto será numa variedade infinita de combinações de objetivos e circunstâncias dadas que você terá preparado para seu papel e que foram fundidos na fornalha da sua memória de emoções.

(STANISLAVSKI, 2012, p.230).

Sabemos que no RPG de mesa interpretaremos personagens, mas ainda se faz importante ter objetivos em mente na hora de interpretá-los. Esses objetivos, dentro de uma campanha de RPG, diferente de quando interpretamos um papel a partir de um texto, são gerados (e atualizados) principalmente enquanto jogamos. Podem ser, mas não são necessariamente pré-estabelecidos e muito menos fixos. A partir desta abordagem teórica, acredito que seja possível



remover a rolagem de dados do RPG, porém perdemos com isso uma ferramenta que estipula regras estimulantes para o processo de jogo. O próprio *Guia do Mestre*, quando aborda sobre as rolagens, indica que elas vêm para manter o jogo em movimento, mas não são as responsáveis principais pela condução do jogo:

[...] Ao conciliar o uso dos dados com a sua decisão sobre o resultado, você pode incentivar seus jogadores a encontrarem um equilíbrio entre confiar nos bônus e atributos dos personagens e prestarem atenção ao jogo, imergindo no mundo e na ação. Lembre-se de que os dados não conduzem o jogo – você o conduz. Dados são como regras. Trata-se de ferramentas para ajudar a manter a ação em movimento. A qualquer instante, você pode decidir que a ação de um jogador é automaticamente bem-sucedida. [...]. (GDM, p. 236)

Assim como diz André Sarturi a partir dos estudos de Johan Huizinga, o teatro e seu ofício é jogo:

[...]o jogo pode ser definido como uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. [...]Comparando a noção de jogo a uma interpretação musical, Huizinga (2001, p. 49), o define jogo como atividade que inicia e termina dentro de estreitos limites de tempo e lugar, é passível de repetição, segue uma ordem, ritmo, alternância e transporta tanto o público como os intérpretes para fora da vida cotidiana provocando um sentimento de alegria e serenidade [...]. Em outras palavras, o jogo tem o poder de encantar e arrebatá-lo tanto os jogadores quanto a plateia. (SARTURI, 2012, p.18).

Concordo com estas afirmações, mas acredito que podemos compreender intuitivamente as nuances que diferem um jogo de tabuleiro de um jogo teatral. O RPG, no entanto, se encontra nesse limiar que atravessa o jogo de tabuleiro, o jogo teatral e o entretenimento. Do meu ponto de vista, assim como geralmente acontece nos outros jogos “tradicionalmente” mais teatrais, podemos enriquecer o

RPG como forma de entretenimento quando apresentamos e delimitamos as regras para aqueles(as) que o jogam e assistem, e, quando estas regras já estiverem estabelecidas, encontramos formas de surpreender o(a) espectador(a) quebrando e superando rapidamente essas regras, sem “obliterá-las”, ou seja, por mais que ela foi quebrada ‘neste’ momento conveniente e estratégico, ela ainda segue integralmente presente na estrutura geral do jogo. Fazendo isso dinamizamos o processo e ganhamos um certo grau de imprevisibilidade.

Como mestre, busco sempre beneficiar minhas(meus) jogadoras(es) quando se empenham em uma ação ou se dedicam ao máximo na atuação de suas(seus) personagens. A regra do RPG diz que sempre que um personagem tentar realizar uma ação, deve rolar no dado para saber se sua ação tem sucesso ou não. Porém, sempre que vejo um(a) jogador(a) se dedicando ao máximo na hora de narrar ou interpretar uma ação, ou concedo-os rolagens com vantagens¹⁹, ou (quebrando a regra) indico sem a utilização de uma rolagem que a ação foi bem-sucedida. Isso incentiva que, cada vez mais, eles(as) se aproximem do fazer teatral e da imersão, se afastando um pouco da estrutura forte das regras, fazendo com que o processo do jogo ganhe um aspecto também de entretenimento para eles(as) mesmos(as), que ao mesmo tempo que são jogadores(as), são espectadores(as)²⁰. Tanto a(o) mestra(e) quanto os(as) jogadores(as) podem encontrar meios de desviar das regras, não para se beneficiar da ação ou “roubar” para ganhar, mas sim na tentativa de dinamizar o jogo para todos(as). Os(As) participantes podem consentir ou não com a quebra da regra, é responsabilidade e direito do grupo decidir se é justo e apropriado ou não. Se é benéfico para a narrativa coletiva ou se é apenas um desvio sem propósito. A partir disso, reforço que o uso dos dados pode ser uma ferramenta benéfica para o jogo e o fazer teatral, mas não precisa “engessar” ou limitar a atividade.

¹⁹ No RPG, realizar uma ação com vantagens, significa que o(a) jogador(a) rola dois dados e utiliza o maior valor como resultado. É possível também realizar uma ação com desvantagem, rolando também dois dados, mas utilizando neste caso o menor valor como resultado.

²⁰ Assim como em um processo de Drama, que não tem a presença de uma plateia, no RPG de mesa, aqueles(as) que participam como jogadores(as)

são também espectadores(as) de tudo que acontece. Eles assistem às ações uns(umas) dos(as) outros(as), ouvem atentamente as narrações e descrições do(a) mestre(a) e são afetados(as) pelo dinamismo presente no jogo.

Mostrar, E Não Contar²¹

A noção mais importante na teoria da ficção que eu delineei - essencialmente a teoria tradicional da literatura de nossa civilização - é a do sonho ficcional vívido e contínuo. De acordo com essa noção, o escritor cria uma ação dramatizada na qual nos são fornecidos os sinais que nos fazem "ver" o cenário, os personagens e os eventos; ou seja, ele não nos conta sobre eles em termos abstratos, como um ensaísta, mas nos dá imagens que apelam para nossos sentidos - de preferência todos eles, não apenas o sentido visual - para que pareçamos nos mover entre os personagens, apoiar-nos com eles contra as paredes fictícias, provar o gaspacho fictício, sentir o cheiro dos jacintos fictícios. (GARDNER, 1984, p. 97)²².

Aprendi recentemente, e tenho cada vez mais tentado trazer para minhas campanhas, a teoria de "mostrar, e não contar" de John Gardner, que fala especialmente sobre uma ferramenta de imergir o leitor à ficção. No caso do RPG, utilizo a técnica com os(as) jogadores(as).

Enrique (narrando as ações do seu personagem

Flarique): Eu caminho até o relógio de corda e o retiro da parede para dar corda.

Mestre: Ao invés de me contar, como você fez, me mostre essas ações através da sua narração.

Enrique (desta vez mostrando as ações do personagem através da narração): Eu me aproximo do relógio, ele fica um pouco alto, então eu estendo meus braços, sinto que ele é um pouco pesado, tenho um pouco de dificuldade em retirá-lo do prego da parede, mas consigo. Viro o relógio de lado e então giro rapidamente a manivela (aqui ele faz com a voz o ranger da manivela), e então com um pouco de dificuldade, tentando encaixar o relógio de volta no prego, devolvo o relógio para a parede.

Através desta abordagem, incentivo ao meu grupo e a mim mesmo, em nossas narrações, evitar o uso de descrições genéricas e abstratas das ações ou visualizações. É mais interessante que a descrição, ao invés de contar o que quero que vejam de forma geral, conte imagetivamente, a partir dos sinais o que os

espectadores possam interpretar, tornando-os assim, mais próximos e imersos no acontecimento.

Por exemplo: ao invés de narrar que seu(sua) personagem está com medo de abrir uma porta, pode ser mais interessante que o(a) jogador(a) narre que as mãos de seu(sua) personagem tremem e seu corpo está todo rígido, enquanto suor escorre do topo da sua cabeça até de baixo de seu queixo. Assim, como diz John Gardner, nós efetivamente vemos a coisa, e não a sensação visual genérica.

Para o(a) mestre(a), principalmente, por ser responsável por narrar tudo aquilo que está sendo visto pelos(as) jogadores(as), é importante que suas descrições não sejam abstratas demais, pois algo deve ser estimulado na cabeça daqueles(as) que ouvem a narração, e quanto mais genérica a imagem, menos imersos(as) ficarão os(as) participantes, incluindo aquele(a) que narra. Além desta informação, acrescento que ao narrar uma imagem, a(o) mestra(e) deve ter um olhar consciente e estratégico ao que quer transmitir e a maneira que quer pintar esta imagem na cabeça daquele(a) que ouve. Por exemplo²³: ao narrar duas cobras travando batalha por entre as pedras, existe uma diferença na dinâmica entre narrar "Vocês veem duas cobras travando uma batalha entre as pedras" e narrar "entre as pedras, vocês conseguem perceber duas cobras travando uma batalha". É uma diferença simples, em que apenas foi alterada a ordem dos fatores. Assim como na matemática, neste caso, a ordem dos fatores não altera o produto, mas, no nosso caso, altera o 'processo' de percepção da ficção, que é tão importante quanto. Quando, primeiramente, descrevemos as pedras, direcionamos o olhar do(a) jogador(a)-espectador(a) ao local e à área de foco, para em seguida pintarmos neste local o que está acontecendo. O que é diferente de uma narração onde primeiro é visualizado a luta das cobras, para em seguida transportarmos magicamente suas imagens para um local. É importante neste exemplo ainda se atentar a abordagem de "mostrar, e não contar":

A frase "duas cobras estavam lutando" é mais abstrata do que, digamos, "duas cobras chicoteavam e se golpeavam, atacando uma à

²¹ No campo da pedagogia teatral Viola Spolin trabalha com a teoria do "Mostrar e não contar", porém aqui investigo os estudos de John Gardner, que teoriza sobre a arte da escrita de ficções.

²² No idioma original "The most important single notion in the theory of fiction I have outlined—essentially the traditional theory of our civilization's literature—is that of the vivid and continuous fictional dream. According to this notion, the writer sets up a dramatized action in which we are given the signals that make us "see" the setting, characters, and events; that is, he

does not tell us about them in abstract terms, like an essayist, but gives us images that appeal to our senses—preferably all of them, not just the visual sense— so that we seem to move among the characters, lean with them against the fictional walls, taste the fictional gaspacho, smell the fictional hyacinths."

²³ Aqui crio um exemplo a partir de uma situação utilizada por John Gardner, que será utilizada em seguida a partir de suas próprias palavras.

outra"; e verbos com auxiliares ["estavam lutando"] nunca têm tanta nitidez de foco quanto verbos sem auxiliares, já que os primeiros indicam tempo indefinido, enquanto os últimos [por exemplo, "lutaram"] sugerem um instante específico. (GARDNER. p. 98)^{24,25}

DESCRIÇÃO DE PENSAMENTOS

Tradicionalmente em uma campanha de RPG, as(os) jogadoras(es) narram apenas suas ações dentro da ficção. Ao jogar com minhas(meus) jogadoras(es), no entanto, notei que apareciam alguns compartilhamentos dos pensamentos e sentimentos das(os) personagens. A princípio apenas deixei acontecer, mas com o passar do tempo, fui percebendo que havia uma ferramenta em potencial para aproximar o RPG do fazer teatral. A partir desta percepção, comecei a incentivar frequentemente que as(os) jogadoras(es) descrevessem como suas(seus) personagens se sentiam a partir de alguma coisa ou situação. Assim, imergia cada vez mais as(os) jogadoras(es) na lógica dos(as) seus(suas) personagens, desviando um pouco da lógica de um "controlador de marionetes". Enquanto a forma que trabalho com a ferramenta "mostrar, e não contar" pode levar, ainda assim, para uma descrição artificial e rasa, a descrição dos pensamentos e sentimentos exige das(os) jogadoras(es) a busca pela essência da(o) personagem e sua psicologia. Em alguns momentos pode ser interessante se utilizar das duas ferramentas em sequência. Me aproveitei de um acontecimento da campanha *Bergennet: Escola De Magia* para fazer uma simulação, trazendo uma sequência de ações "ideais" para aproximar o RPG de mesa ao fazer teatral:

Adentrando as masmorras em busca de respostas sobre os desaparecimentos dos tieflings, o grupo principal se encontra dentro de uma enorme caverna quase impossível de ver onde são suas extremidades. Estão transitando por altas plataformas, iluminadas por fracas tochas de luz avermelhada. Os tieflings que foram dados como desaparecidos se encontram preso numa plataforma central, onde claramente é a preparação ou os resquícios de um ritual, com símbolos mágicos cravados ao chão, cinzas espalhadas etc. Neste momento, o grupo trava uma batalha contra

pequenas criaturas feitas de magma com dentes afiados. Uma porta resistente de ferro, separa Eilid de seus amigos que estão em apuros. Eilid teve sucesso na rolagem e se prepara agora para destruir a porta com seu martelo de guerra:

Mestre: Eilid, você, como humana, como se sente sabendo que os tieflings estão desaparecidos recentemente, e lembrando que duas de suas amigas são da mesma raça em questão e estão agora do outro lado da porta?

Júlia (narrando os pensamentos de Eilid): Eu sinto uma enorme sensação de injustiça. Essas questões raciais já deveriam estar no passado há muito tempo. Mas não estão, e agora minhas amigas precisam da minha força e apoio.

Mestre: Pode narrar sua ação, lembrando de mostrar ao invés de contar

Júlia (narrando as ações de Eilid): Eu ajusto com bastante força minhas duas mãos na haste do meu martelo de guerra, fecho os olhos, impulsiono o martelo pra trás, respiro fundo lentamente e bato com o martelo na porta com toda a minha força.

SE DEIXAR SER AFETADO

Um herói não é apenas um desgraçado miserável preso em uma masmorra ou trabalhando no caixa de um supermercado. Um herói sofre em busca de um objetivo (e ainda assim já vi apresentações em que os improvisadores nunca perseguiram nada). Em uma das primeiras aulas que dei, alguém gritou: "Cuidado! Há um tubarão!"

Seu parceiro rebateu dizendo: "Está tudo bem, é apenas um pedaço de madeira flutuante."

Em outra cena, uma "esposa" disse: "Estou tão feliz que você está em casa, querido, porque estão ouvindo barulhos estranhos vindo do porão." Seu "marido" disse: "Eu continuo dizendo, querida, nós não temos um porão!", o que arrancou risos, mas agora ninguém

²⁴ Todas as traduções da obra de John Gardner aqui apresentadas são de minha autoria. No idioma original "The phrase "two snakes were fighting" is more abstract than, say, "two snakes whipped and lashed, striking at each other"; and verbs with auxiliaries ["were fighting"] are never as sharp in

focus as verbs without auxiliaries, since the former indicate indefinite time, whereas the latter [e.g., "fought"] suggest a given instant.)"

²⁵ Aqui retomo a situação anterior, mas diretamente a partir das palavras de John Gardner.

precisava descer aquelas escadas assustadoras. (JOHNSTONE, 1984, p. 92)²⁶.

Como diz Keith Johnstone não é interessante em uma improvisação quando o(a) performer soluciona o problema em questão sem se deixar ser afetado(a). Essa atitude deixa os(as) espectadores(as) entediados(as). No RPG de mesa isso se torna mais evidente, pois os(as) jogadores(as) se encontram muito próximo do papel do herói, citado por Johnstone, e o que nos emociona e nos envolve é a dificuldade enfrentada por ele, não a solução rápida. Se afetar pelas situações e se projetar nelas constitui a principal dinâmica entre os(as) personagens dos(as) jogadores(as) e o universo da(o) mestra(e), portanto isso deve ser estimulado sempre, e pode partir de solicitações da(o) mestra(e) durante e/ou ao final da campanha.

Rejeitar o papel de herói continua enviando os jogadores de volta à estaca zero. Jogadores que rejeitam o papel de herói sofrem a agonia muito real de ficarem presos diante de uma plateia entediada. (JOHNSTONE, 1984, p. 92)²⁷.

No início das minhas campanhas, meus(minhas) jogadores(as) tendiam sempre a proteger suas próprias vidas ao máximo e a interagir demais em ações pouco interessantes e pouco geradoras de conteúdo. Quando percebi que isto era um fator determinante, certo dia, ao final do encontro fiz com meus(minhas) jogadores(as) uma avaliação sobre essas questões, o que nos leva a próxima estratégia para aproximar o RPG ao fazer teatral.

A AVALIAÇÃO

Em minhas campanhas de RPG busco sempre abordar em algum momento, em forma de avaliação (durante ou no final de cada encontro) os elementos de teatralidade. Dentro do nosso processo não fazemos teatro de forma inconsciente. Muito pelo contrário, buscamos cada vez mais nos aproximar dos entendimentos teatrais e de alguns estudos e teorias. Metodologias, autores, pesquisadores e artigos podem e devem ser citados, para caso seja de interesse das(os) jogadoras(es), eles possam se aprofundar mais em certos entendimentos

teatrais por conta própria. Os textos teóricos podem ser trazidos para os encontros, porém tendo em mente que geralmente as(os) jogadoras(es) de RPG de mesa não são necessariamente vinculadas(os) ao meio acadêmico, pode ser demasiadamente desestimulante que essas leituras teóricas tomem muito tempo dos encontros, sendo mais interessante trazer apenas passagens significativas de cada teoria. Acredito que esta abordagem propicie um ambiente dinâmico de aprendizado em teatro. Como diz Viola Spolin:

A avaliação se realiza depois que cada time terminou de trabalhar com um problema de atuação. É o momento para estabelecer um vocabulário objetivo e comunicação direta, tornada possível através de atitudes de não-julgamento, auxílio grupal na solução de um problema e esclarecimento do Ponto de concentração [conceito trabalhado em seu livro *improvisação para teatro*]. Todos os membros, assim como o professor-diretor [no caso do RPG o(a) mestre(a)], participam. [...].

O professor-diretor [mestre(a)] deve avaliar objetivamente. A concentração foi completa ou incompleta? Eles solucionaram o problema? Comunicaram ou interpretaram? Mostraram ou contaram? Agiram ou reagiram? Deixaram acontecer?" (SPOLIN, 2010, p. 24)

essas avaliações devem acontecer sem julgamentos e devem ter o propósito de aprimorar o fazer teatral dentro do jogo.

Percebendo que o grupo, em um momento possivelmente fatal, estava interpretando seus personagens com demasiada tranquilidade, o mestre decide intervir:

Mestre: Senti que a maneira que vocês seguiram essa sequência de ações não foi muito condizente com a situação que vocês estavam enfrentando. Vamos repeti-la? Os amigos de vocês estão em uma situação de risco. Deixem a respiração de vocês ser afetada por esse momento. Permitam que a urgência afete a forma que vocês conversam e agem.

²⁶ No idioma original "A hero is not just a miserable wretch stuck in a dungeon, or serving at the check-out in a supermarket. A hero suffers in pursuit of a goal (and yet I've seen shows in which the improvisers never pursued anything). In one of the first classes that I ever gave someone shouted, 'Look out! There's a shark!' His partner parried by saying, 'It's all right, it's just a piece of driftwood.'

In another scene a 'wife' said, 'I'm so glad you're home, dear, because there are strange noises coming from the basement.' Her 'husband' said, 'I keep telling you, dear, we don't have a basement!', which got a laugh, but now no one had to descend those frightening stairs."

²⁷ No idioma original "Rejecting the role of hero keeps sending the players back to square one. Players who reject the role of hero suffer the very real agony of being trapped in front of a bored audience."

O RITUAL DE INICIAÇÃO

Após diversos encontros realizados da mesma campanha, comecei a sentir falta de alguma ação corporal e vocal das(os) jogadoras(es) que transportasse suas imaginações e atenções da vida cotidiana para o universo ficcional. Senti que era muito brusca essa transição de uma consciência que vem de fora do jogo imaginativo para um universo que pede um grau considerável de imersão. Sugeri ao grupo, então, que criássemos um “ritual de iniciação”. Criamos da seguinte maneira: nesta campanha, cada jogador(a) tem sua varinha mágica. Com os(as) participantes ainda sentados(as) em volta da mesa, pedi então que cada um(a) pensasse em um movimento simples que utilizasse a varinha. Ensinamos uns(umas) aos(às) outros(as) esses movimentos e pensamos em uma sequência para realizá-las todos(as) ao mesmo tempo. Obtivemos então a partir disso uma partitura corporal e acrescentamos ao final dela uma frase que eu selecionei. Para comunicar melhor com a temática e dinâmica da campanha em questão, separei uma frase que falasse sobre magia e a traduzi para o francês, já que na escola de magia desta ficção, as magias são conjuradas em francês. A frase ficou desta maneira:

“de mes mains coule la magia”²⁸

Após realizar a partitura corporal e dizer a frase, todos(as) combinamos de fechar os olhos, por dez segundos e em seguida adentrávamos a dinâmica de jogo e a imaginação. Este ritual de iniciação passou a acontecer obrigatoriamente em todos os nossos encontros. Considerei essencial este momento, justamente pois solucionou a quebra brusca do mundo real para o ficcional. O que era brusco se tornou gradual, agradável e mágico. As(Os) jogadoras(es) e eu também, estávamos prontas(os) para ser imergidas(os) em um mar de fantasias.

Dentro dos dez segundos de olhos fechados, Antônio, nosso iluminador e sonoplasta alterava toda a ambientação da sala. Uma música atmosférica, uma luz diferente da luz convencional da sala e muita fumaça. Era esse o novo ambiente que encontrávamos quando nós abríamos os nossos olhos ao final da contagem. O que nos leva para a seguinte estratégia para aproximar o RPG ao fazer teatral.

²⁸ Traduzido para português: das minhas mãos a magia flui.



A PARTE TÉCNICA

Nos encontros das minhas campanhas, propus sempre a utilização de iluminação cênica e sonoplastia. A utilização desses aparatos não é algo comum em mesas de RPG, mas como busco aproximar ao máximo o jogo em questão do fazer teatral, busquei trabalhar com esses elementos estéticos da luz e do som. Como já mencionei anteriormente, tive Antônio como operador de luz e sonoplasta. A partir do uso de lâmpadas inteligentes, máquina de fumaça e caixinhas de som portáteis, buscamos criar um ambiente mais próximo o possível de uma sala de práticas com equipamentos para montagens teatrais. Todo este aparato técnico é introduzido na tentativa de transportar os(as) jogadores(as) para um ambiente de ficção, “dando mais corda” para a imersão e imaginação (sem contar que quem não gosta de trabalhar em um ambiente com uma boa iluminação cênica?). Compreendo que nem todos os espaços comportam um grande arsenal de equipamentos técnicos, mas com o básico já podemos atingir mudanças significativas no ambiente. Velas, lanternas e luminárias são ótimas opções para criar um ambiente propício para um jogo de RPG.

Para a sonoplastia, Antônio e eu fizemos uma seleção de músicas que coubessem bem à temática mágica da campanha. Nos utilizamos de faixas de filmes, músicas clássicas, músicas temas de personagens. Antônio também fez um excelente trabalho organizando efeitos sonoros para diversas situações como portas abrindo/fechando, sons de conjurações mágicas, sons de florestas, vento, chuva, entre outros. Muitas vezes as narrações vinham acompanhadas destes efeitos sonoros, o que era muito empolgante para todos(as) da mesa. Dava um caráter de filme para todo o jogo.

Além de iluminação e sonoplastia, sempre busco trazer para a mesa algumas cenografias relacionadas ao tema da campanha. No caso de *Bergennet*, produzi alguns frascos de vidro com líquido colorido dentro, remetendo a poções mágicas. Cobri também a mesa com um tecido vermelho para tematizar melhor o ambiente.

Também estímulo com frequência meus(minhas) jogadores(as) a se caracterizarem como seus personagens. Não precisa ser uma caracterização complexa, mas cada adereço a mais pode auxiliar na

imersão, ambientação e até mesmo na interpretação do personagem.

Nenhum item destes aparatos técnicos é obrigatório para uma boa campanha de RPG, mas são sempre um estímulo para a imersão dos(as) participantes, auxiliando na suspensão da descrença²⁹. Torna o encontro mais mágico e fantástico.

AS DIFERENTES PERSPECTIVAS

Na minha abordagem do RPG, a partir de todas as escolhas, convenções estabelecidas em grupos, abordagens e estratégias teatrais, apresento uma questão que considero interessante ao jogo. Pela sua característica que alterna entre interpretação de personagens e atuação narrativa, o RPG apresenta perspectivas da mesma cena ou situação. Quando um(a) jogador(a) diz algo através do personagem, os(as) participantes observam de duas maneiras. Como seus(suas) próprios(as) personagens, mas também através da visão crítica como jogador(a). Quando um(a) jogador(a) narra a ação ou descrição física de seu(sua) personagem, passamos mais uma vez pelo olhar crítico e distanciado do(a) jogador(a), ou seja, como alguém que vê de fora da situação. ‘Se’ os outros personagens, dentro da ficção, puderem observar estas ações ou descrições, devem também visualizar a partir das impressões dos personagens. Quando algum(a) participante narra um pensamento de seu(sua) personagem, observamos tudo com um olhar crítico de jogador(a). Alternamos constantemente as perspectivas dos acontecimentos, ações e descrições. Temos, ainda, por sermos espectadores do jogo, uma perspectiva geral da ficção, como alguém que assiste a um filme. Me utilizo de um acontecimento da campanha *Bergennet* para exemplificar:

Recentemente, na ficção, um dos personagens principais dos jogadores (Himo) havia sido assassinado. Os personagens se encontram em um local desolado em ruínas travando uma intensa batalha com uma criatura sombria e poderosa. Eilid, personagem da Júlia já se encontra desesperada e desolada, então ela descreve(mostrando) as ações de sua personagem: “Eu caminho lentamente até um canto mais afastado de todos, me encolho em posição de cócoras e fico ali com o rosto entre as mãos, soluçando”. Neste momento, os(as) personagens dos(as) participantes, não viram necessariamente as ações da personagem Eilid, mas

²⁹ Ou seja, a capacidade do leitor/espectador de acreditar em algo que lhe é apresentado. No contexto em questão fala sobre a capacidade dos(as)

participantes de se permitirem estar (e acreditar estar) em um ambiente imaginário, com suas próprias regras e verdades.

os(as) jogadores(as) em si ouvirem a narração de Júlia. Neste momento, observam todos o acontecimento como se assistissem a um filme e podem até se emocionar. Seus personagens, no entanto, só vão poder reagir a situação quando puderem observar o corpo de sua companheira encolhida no canto.

Muitas vezes, os(as) personagens vão sequer poder ver uma situação, mas ainda assim é importante detalhá-la, pois como espectadores poderemos assistir a cena.

É uma dinâmica complexa, mas que conforme se repete, vai se tornando mais automática e intuitiva. É importante conversar com as(os) jogadores(as) sobre ela, para trazer esta consciência para o jogo. Em alguns momentos devemos apenas assistir uma ação. Em outros devemos reagir como personagens. Em outros ainda, devemos narrar o que está acontecendo com um personagem, mesmo que nenhum outro vá ver. É como um jogo de câmeras do cinema, que as vezes foca em mostrar um personagem, às vezes se afasta e mostra a cena mais amplamente e às vezes ainda mostra o que um personagem está olhando.

Como mestres(as) devemos ser estratégicos(as) em relação a esta abordagem. Se um inimigo fantasmagórico dos(as) jogadores(as)-personagens atravessa uma parede e se esconde, não precisamos narrar o que ele está fazendo escondido, pode quebrar o suspense que virá em seguida quando ele atravessa mais uma vez a parede para atacar o grupo.

JOGADORES(AS) INTERPRETAM PERSONAGENS DO(A) MESTRE(A)

Às vezes, o trabalho do(a) mestre(a) se torna muito complicado quando precisa interpretar personagens demais ao mesmo tempo. De forma estratégica, ele(a) pode passar o controle de um desses(as) personagens para algum(a) jogador(a) ou para controle coletivo. O que pode ser divertido para o grupo e pode dar uma dinâmica diferente à exploração teatral. O(a) jogador(a) ou grupo ganha uma nova necessidade a se atentar. Como fazer, assim como o(a) mestre(a) faz, para diferenciar a sua voz como jogador(a), da voz do seu próprio personagem e da voz deste personagem extra? Ao fazer essa escolha, é importante que o(a) mestre(a) disponibilize as informações básicas desse personagem

e quiçá apresentar sua ficha completa, dando assim base para o grupo interpretar de maneira fidedigna o mesmo personagem.

O MOMENTO DE RETOMADA

No início de todos os encontros, pedi que os(as) jogadores(as) retomassem e narrassem os acontecimentos importantes que aconteceram no universo ficcional do encontro anterior. É um momento interessante pois demonstra o poder do RPG de contar e criar histórias, além de que ajuda instaurar a trajetória da campanha. É importante que todos(as) participem e busquem trazer o tom apropriado para o que estão narrando neste momento. Nem tudo precisa ser narrado com destaque, certas informações podem ser evidenciadas ou omitidas de acordo com sua importância.

O momento de retomada pode se tornar um elemento narrativo de enormes proporções teatrais. O grupo pode buscar estratégias para contar esses acontecimentos, podendo realizar cenas, diálogos, narrações, ou podem também ir além. Penso, enquanto escrevo este capítulo, e a partir da leitura dos estudos de Jean Carlos Gonçalves³⁰ que pode ser interessante para os grupos de RPG a realização de protocolos verbo-visuais, em que os(as) participantes podem dialogar sobre o encontro de diferentes maneiras, seja a partir da confecção de cartas, composição de música, ou qualquer formato que permita unir discurso e visualidade através de uma composição artística. Através da realização destes protocolos, fazemos dos(as) participantes produtores(as) ativos(as) de cultura e conhecimento.

Acredito também, que o momento de retomada, auxilie na suspensão da descrença, e assim como o ritual de iniciação, encaminha o imaginário dos(as) participantes ao universo ficcional ao qual adentrarão em seguida.

³⁰ Em seu artigo *Protocolos teatrais verbo-visuais: produção de sentidos para a prática teatral universitária*.

BERGENNET

Escola de Magia



oferece ajuda nem far mal.
o que dito desde que sem riscos.



“Presos em plano de existência escuro e enevoado, Himo começa a ter sua mente afetada pelo desespero do Sombrial. Eilid tenta acalmá-lo:

Eilid: Himo, a gente vai sair daqui.

Himo: (desesperançoso) não vai, não.

Eilid: Claro que vai, o vice-diretor está lá fora, ele vai tirar a gente daqui.

Himo: Ele não gosta de mim, e ele tem motivos, eu sou apático.

Eilid: Himo, mas ele não gostar de você não significa nada ele é o vice-diretor.

Himo: A gente está preso aqui para sempre.”

BERGENNET: ESCOLA DE MAGIA

Este é o título que dei para a campanha principal que criei para os propósitos desta pesquisa e que estará disponível no meu material didático àqueles que tiverem interesse em conhecer e/ou utilizar seu conteúdo. Durante o percurso desta campanha, iniciada no segundo semestre de 2022, seguindo até os dias atuais em que escrevo este estudo, como já citado anteriormente, tivemos a participação dos(as) seguintes jogadores(as): Laro, Lorena, Lucas, Luiz André, Júlia e Enrique. Nem todos(as) conseguiram permanecer na campanha do começo ao fim, mas todos(as) tiveram bastante tempo de contato com ela. Os encontros aconteceram e acontecem na sala do meu apartamento no período da noite, uma vez por semana. Cada encontro dura de duas a três horas. De todas as campanhas que tive a oportunidade de mestrear, para mim esta é a mais significativa em que criei maior apego e memórias afetivas.

PROCESSO CRIATIVO DA CAMPANHA

Assim como descrevi a base para o jogo, eu, como mestre, passei pelo processo de criar todo o universo ficcional. Iniciei o processo a partir de um desejo e uma inspiração. Gostaria de trabalhar na atmosfera “Escola de Magia”, e me utilizei de várias inspirações do universo de *Harry Potter*, da autora J.K. Rowling.

O MAPA

O primeiro artifício elaborado foi o mapa. Para isso, tive auxílio de Lucas, um dos jogadores da campanha. Após vários anos explorando o RPG, adquiri diversos dados, com variados números de faces. Aproveitando este fato, criamos algumas tabelas para geração do mapa. Já tinha anteriormente a ideia de que seria uma ilha. A partir disso, em cima de uma grande folha de papel com casas de tabuleiro, coberta com uma folha transparente, onde fosse possível desenhar por cima com caneta hidrográfica e depois limpar com álcool, rolamos vários dados, e contornamos o formato que surgiu a partir de



onde caíram os dados. Surgira dali o formato da ilha. Em seguida utilizamos a tabela de altitude. “tendo como parâmetro o nível do mar, se o resultado for 1 o terreno é muito baixo, se for 2 o terreno é baixo, se for 3 ou 4 é no nível do mar, se for 5 é um terreno alto, se for 6 é muito alto”. Rolamos então vários dados de 6 faces em cima do contorno da ilha, anotamos os valores, e determinamos as regiões de altitudes, adaptando de acordo com algumas noções básicas da realidade e dentro do que consideramos (Lucas e eu) bom senso.

Dentro da mesma dinâmica fizemos outras rolagens a partir de tabelas originais para descobrir biomas, localização de cidades e florestas, entre outros. Acrescentamos também rios, praias e portos a partir do local onde achamos adequado e interessante.

Após essas decisões e rolagens, obtivemos o esboço inicial do nosso mapa, como podemos ver na imagem.

Com o esboço pronto, parti para o uso das minhas habilidades com softwares de edição de imagens e utilizando o esboço como guia, fiz uma imagem completamente digital do mapa, com suas versões de biomas, relevos e o mapa geral. Estes mapas foram modificados diversas vezes ao longo da minha jornada criando o material, cada vez sendo mais aprimorado esteticamente e cada vez acrescentando mais informações valiosas para a campanha. Para selecionar os biomas, pesquisei na internet alguns e escolhi a mão quais me agradavam mais os olhos e qual acreditava que seria mais interessante para que meus(minhas) jogadores(as) explorassem. Os nomes das cidades foram escolhidos a partir de um site que gera nomes fantásticos (nomes de raças, nomes de cidades, nomes de magos, bruxos etc.). “*Fantasy Name Generator*” é um desses sites.

Com o mapa físico pronto, eu precisava em seguida do mapa do local principal onde aconteceriam nossas aventuras: o mapa da escola de magia. Para isso, mais uma vez recorri a ajuda de Lucas, que tem um enorme gosto por desenhar plantas-baixas de casas e mansões. Pedi que ele desenhasse a mão o mapa desta escola que





**ERA UMA
VEZ**

Foto por Beatriz Vergara

Era Uma Vez

Nesta seção narro resumidamente os acontecimentos mais importantes da introdução da história na campanha *Bergennet: escola de magia*. Farei o meu máximo para ser o mais fiel possível ao que foi narrado na mesa. O primeiro encontro da campanha aconteceu em outubro de 2022. Escrevo esta narrativa em maio de 2023. A campanha não tem previsão de término e está constantemente criando novas narrativas:

UM PEDIDO DE AJUDA

Ea Era, com orelhas pontudas, possuía uma pele e cabelos curtos em tons de azul claro. Como um carneirinho, tinha um par de chifres médios e curvados que saía das laterais de sua cabeça. Da base de sua coluna, uma longa calda se estendi. Sua raça é conhecida neste universo como tiefling. Se trata de uma raça de origens infernais, que enfrenta frequentemente o preconceito da sociedade que não os compreende. Nemeia, assim como Ea, era uma tiefling de pele azul clara e um cabelo azul escuro trançado em uma única trança que se repousava em seu ombro direito. Himo Amastácia diferente de Ea e Nemeia, era um elfo alto de pele castanha e olhos finos amendoados. Suas protuberantes orelhas pontudas se revelavam meio aos seu cabelo médio e escuro como a noite. Zook era o menor de todos. Era um pequeno gnomo com metade do tamanho de Himo. Zook Beren tinha a pele branca e seus compridos cabelos cor de mel repousavam em seus ombros. Ele usava sempre um chapéu pontudo e de abas largas de cor azul escura.

Ea, Himo, Nemeia e Zook Beren se encontravam todos sozinhos em suas respectivas casas em seus respectivos reinos ou vilarejos³¹. Era uma noite escura e do céu caía uma forte chuva, lameando estradas de terra, enevoando ruas e vielas das cidades pavimentadas e agitando as imponentes árvores. No dia anterior, todos eles haviam recebido uma carta que carregava consigo tanto poder de mudança quanto uma semente carrega poderosa fonte de vida:

“Prezado(a),

Se você está recebendo esta carta é porque enfim o planeta, acompanhado de todos os seus planos de existência, já começou a sucumbir ao caos. Não estamos contentes escrevendo essa carta, mas a verdade é que nós precisamos da sua ajuda. Somos da Escola Bergennet de Magia e precisamos da maior quantidade de magos bem treinados o possível. Aqui vocês terão suas habilidades desenvolvidas com



capacidade de alcançarem o auge de seu poder. A ruína já começou e estamos correndo contra o tempo. Mesmo sabendo que o pedido é injusto, pedimos com clemência que abandonem todos os seus objetivos atuais, e nos ofereçam um pouco de esperança com a sua assistência. Quando receber esta carta, portais rumo a escola já foram espalhados praticamente no mundo todo, mas estão escondidos, afinal de contas, se qualquer criatura desprovida do poder da ajuda atravessar o portal, apenas adiantaria mais o caos. Em seus sonhos, recentemente, instauramos algumas falsas memórias da localização do portal. Faça um pequeno esforço e você o encontrará. Esta carta contém um selo mágico de obliviação. Dentro de um dia apenas, esta carta se apagará da sua memória e também da existência. Não temos tempo para aqueles que hesitam. Após atravessarem o portal, vocês receberão suporte para chegarem em mínima segurança, mas lembramos desde já: não somos os vossos pais. Somos aliados. Ajam com responsabilidade. Não compartilhe o conteúdo desta carta com ninguém

Elvira, vice-diretora de Bergennet, escola de conjuração”

A carta veio acompanhada de uma bela chave acobreada com uma aparência antiga e antiquada. Se esforçaram para retirar de seus sonhos alguma imagem que pudesse remeter ao portal que foi citado na carta. Todos, recentemente, estavam sonhando com becos enevoados, chuva e portas antigas. Cada um lembrou então de um beco escuro que conheciam e se assemelhava a imagem dos sonhos. Sabendo que não tinham muito tempo para tomarem suas decisões, sem pensar duas vezes, nesta noite chuvosa, se despediram de suas casas, mas não de seus entes queridos. Tudo deveria ser feito em total segredo. Juntaram tudo o que consideravam necessário, colocaram em suas mochilas, e partiram rumo ao desconhecido. Caminharam até os becos de seus sonhos, se molhando com a chuva e lembrando de tudo e todos que estavam abandonando. Pensaram também em tudo que poderia vir em seguida. As novas responsabilidades, os novos amigos. Se perguntaram quanto tempo levaria até poderem voltar. Sem resposta certa para as possibilidades, chegaram no beco que procuravam. Estava frio e suas visões estavam muito afetadas pela forte chuva e densa névoa. Enxergavam apenas pequenas fontes luminosas vindas de algumas poucas lamparinas penduradas nas paredes. Seguiram pelo beco até encontrar uma porta solitária e pouco iluminada. A aparência da porta se assemelhava muito à da chave que receberam. Como se uma fosse feito para a outra. Estava claro para todos que aquilo que se estendia a frente era o citado portal, rumo à escola de magia. Nenhum deles havia conjurado uma simples magia em todas as suas simples vidas e estavam ansiosos para desbloquear seus poderes mágicos. Encaixaram as chaves nas fechaduras, e as giraram em seus eixos, todos ao mesmo tempo, como um presságio que indicava suas (ainda despercebidas) conexões uns com os outros. Abriram a porta e o que viram a frente, olhos céticos não acreditariam.

A ESTAÇÃO

Do outro lado da porta, nenhuma chuva e uma grande movimentação de pessoas. Era possível observar diversas raças transitando de um lado para o outro. Anões, humanos, elfos, tieflings, meio-orcs, gnomos. Alguns perdidos e desorientados, outros confiantes e empolgados. Atravessaram as portas e se encontravam agora em uma espécie de estação de trem. Havia, além da única plataforma, apenas um trilho de trem que se estendia de uma ponta à outra do horizonte. Alguns postes, tinham suas luzes amareladas refletidas no chão de mármore. A plataforma era um tanto extensa e o trem já se encontrava presente. Era um trem a vapor, antigo e feito de um ferro azulado. Era composto por grandes janelas de vidro. Seu interior era bem iluminado por uma luz oscilante e já era possível observar algumas pessoas se acomodando. Após o trem emitir um repentino chiado agudo e os vapores serem liberados pelas tubulações enchendo a plataforma com uma fumaça acinzentada, todos entenderam que o trem estava próximo de sair. Correndo então para encontrar suas cabines e assentos. Encontraram coincidentemente a mesma cabine, e ali mesmo deram um passo a mais na profecia de suas uniões.

A PARTIDA DO TREM³²

Com nossos personagens acomodados nas cabines, o trem começa a se mover lentamente, rumo ao desconhecido. Ea, Himo, Nemeia e Zook aproveitaram para se conhecer melhor. Coincidentemente os quatro estavam molhados pela chuva, diferente do que observaram dos outros presentes na estação. Ea e Nemeia imediatamente ao se encontrarem tiveram um forte grau de identificação, afinal de contas as duas eram tieflings, e conseguiam muito bem entender as

³² A partir daqui os jogadores passaram a narrar individualmente as ações de seus personagens, assim como um RPG de mesa normalmente funciona.

possíveis questões umas das outras quando o assunto fosse suas aparências. Zook era um pouco mais ranzinza não trocava muitas palavras e quando o fazia, demonstrava o quanto era metódico e sério. Himo, por outro lado era divertido e estava muito contente de conhecer todos ali presente.

Após cerca de vinte minutos com o trem se deslocando pelo “infinito” campo vazio, uma escuridão consome rapidamente todo o ambiente. Tudo se escurece por um momento e em seguida volta a se iluminar. Agora do lado de fora do trem, já era dia. Provavelmente passaram por alguma mágica viagem temporal ou espacial. Conseguiram ver agora pelas janelas, lindas paisagens ensolaradas de campos verdejantes e colinas repletas de arbustos e algumas poucas árvores. Todos estranham inicialmente, mas logo compreendem que não estão viajando para um lugar comum, mas sim para um local repleto de magia. Seguem conversando, conhecendo mais uns dos outros e criando já alguns laços e estranhamentos. Mais uma vez tudo se escurece, e quando retomam a visão logo em seguida, percebem pela janela, que o trem corre agora rente a uma alta parede de rochas naturais. Provavelmente estão na base de uma alta montanha, que passa rapidamente pelos seus olhos. Mais alguns minutos se passam e mais uma vez, vem a escuridão. São retirados da escuridão com a luz alaranjada do entardecer atravessando a janela do trem. Neste momento já não têm mais dúvida de que estão passando por lapsos temporais, caso contrário, como haveria de entardecer tão rapidamente? Mais minutos se passaram e com eles, novas escuridões e diferentes paisagens. Chegaram então no que viria a ser a última. Uma densa floresta de pinheiros. A escuridão da noite já caía e as árvores mais próximas do trem passavam como um rápido vulto, uma seguida da outra se iluminando com as luzes âmbar das cabines. Não conseguiam ver muito adiante pois a quantidade de árvores era demasiadamente grande.

Pouco tempo depois de adentrarem a floresta sentem o trem reduzindo a sua velocidade, e a paisagem do lado de fora ficando cada vez mais nítida com o veículo agora mais lento. Escutam então o agudo e extenso som dos freios. Seus corpos, seguindo a força da inércia, são bruscamente propulsionados para frente, mas logo retomam suas posturas. O trem para e uma movimentação logo começa pelos corredores. Ao perceberem alguns viajantes do lado de fora, Ea, Himo, Nemeia e Zook logo se levantam, pegam suas coisas e saem do trem, seguindo os outros ali presentes.

LEÔNIDAS, O ZELADOR DA ESCOLA

São recepcionados calorosamente do lado de fora por um senhor de ralos cabelos brancos e uma barba por fazer que segura uma lamparina à óleo acesa:

-Sejam todos muito bem-vindos. Ah, como é bom receber novos estudantes na nossa querida escola. Devo me apresentar primeiro. Sou Leônidas Rasmussen, zelador de Bergennet. Sempre me voluntario a receber os novos integrantes aqui no trem e mais uma vez com muita alegria estou aqui novamente. Para chegarmos à escola, primeiro precisamos terminar de atravessar esta floresta até o grande lago e então pegaremos nossa embarcação até a Ilha de Bretodeau. Queiram todos então me acompanhar. Não se dispersem, ou poderão se perder pela floresta.

Ele entrega a alguns poucos algumas lamparinas para que se guiem pelo trajeto e então parte rumo ao mencionado lago.

O BARCO À VELAS

Conforme caminham, os pinheiros vão aos poucos se tornando menos frequente no campo de visão, revelando atrás de si, um enorme corpo de água onde se encontra um médio barco velho de madeira movido à velas. Na água a luz da lua cheia se distorcia em uma dança agitada. O vento chacoalhava as velas cor de salmão que produzia um forte som dos seus golpes no ar. Leônidas gesticula com a cabeça para os novos estudantes embarcarem, e um por um eles vão adentrando o barco através de uma pequena elevação de madeira, estendida a partir da própria navegação. Não havia ali nenhum compartimento interno, então todos se acomodaram onde conseguiram, escorados ao mastro, apoiando nas laterais ou sentados no chão duro de madeira. Assim que todos se ajustam, o zelador recolhe a pequena ponte entre as margens do lago e a embarcação, e em seguida com uma força surpreendente puxa uma corda que desce pela lateral do barco, revelando uma grande âncora de ferro. Assim que ele termina de ajustar algumas velas na direção do vento, começam a navegar lentamente.

Cerca de vinte minutos depois se encontravam no meio do grande lago, perdendo qualquer terra à vista possível. Nemeia, que estava obsevando o reflexo na lua na água, de repente escuta alguém cochichando em seu ouvido:

-Os tieflings estão desaparecendo na escola. Tome muito cuidado.

Ao se virar, ela percebe uma moça de pele avermelhada, volumosos cabelos cacheados e um enorme chifre enrolado. Se tratava de Damaia, uma tieflings de olhos completamente amarelos e opacos. As duas se encaram por um tempo em silêncio e logo Damaia se retira pela multidão para outro canto do navio.

Esta informação deixa Nemeia um tanto aflita, mas ela a guarda até pensar melhor sobre o assunto. Seus pensamentos são interrompidos pela deslumbre das luzes e sombras no horizonte. Definitivamente, aquela forma repleta de janelas emitindo luzes amareladas só poderia a escola. A imagem aumentava cada vez mais espelhada e distorcida na água. O grupo então se entreolha e entende: Os ventos indicavam mudanças. Grandes mudanças.



CONCLUSÃO



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após minhas explorações práticas e teóricas, através desta pesquisa, consigo visualizar um terreno fértil quando incorporamos o fazer teatral ao RPG de mesa e vice-versa. Posso, a partir das práticas realizadas, considerar o RPG como um jogo teatral como qualquer outro. Através de um conjunto delimitado de regras, temos orientações para uma boa improvisação e interação entre jogadores(as), além de explorar constantemente o trabalho vocal e o aspecto imersivo do jogo.

Durante o processo de criação e desenvolvimento de personagens no RPG, os(as) mestres(as) têm a responsabilidade de explorar diversas características e interpretar papéis distintos. Tanto o *Livro do Jogador* quanto o *Guia do Mestre* fornecem uma base bem estruturada de referências, oferecendo uma ampla gama de opções para a criação de personagens únicos, que devem ser devidamente interpretados e vivenciados pelos(as) jogadores(as). O(A) mestre(a) é quem recebe maior influência da necessidade da criação e interpretação de personagens, afinal de contas em sua prática nas campanhas, tem o papel de representar diversos personagens, precisando assim encontrar características vocais, corporais e interpretativas distintas para cada um deles, na tentativa de delimitar aos(as) participantes qual personagem está no momento comunicando. Os(as) jogadores(as) por outro lado, exploram constantemente o desenvolvimento e aprofundamento de um personagem único. A cada encontro, os(as) jogadores(as) têm a oportunidade de trazer novas características para suas interpretações. Cada acontecimento na narrativa também constrói o imaginário deste(a) personagem, podendo influenciar diretamente a maneira que o(a) jogadora(a) age através dele(a), dando realidade a este(a). O(a) mestre(a) que traz consigo um conhecimento teatral, pode tomar o papel de diretor(a) e orientar (ou dirigir, efetivamente) seus(suas) jogadores(as) no caminho de uma melhor atuação e exploração desses(as) personagens, trazendo jogos teatrais, referências teóricas, apontamentos e avaliações constantes. Desta forma pode colaborar com aquelas pessoas que jogam, mas não vêm de uma longa

prática teatral, ou seja, aquelas que não são (ainda) atores e atrizes.

Uma abordagem que se mostrou particularmente relevante para aprimorar o aspecto narrativo do RPG foi o conceito do "Mostrar, não contar", de John Gardner. Essa abordagem nos incentiva a transmitir informações de maneira visual, sensorial e aprofundada, em vez de simplesmente descrevê-las superficialmente. Ao desenvolver essa técnica no RPG, somos capazes de estimular uma narração mais detalhada e imersiva, o que pode tornar a experiência mais envolvente para os(as) jogadores(as) e despertando suas imaginações de forma vívida. Busquei durante a escrita desta dissertação trazer argumentos que embasassem essa constatação.

Essa pesquisa me auxiliou a perceber que o RPG de mesa é um jogo extremamente conveniente para a utilização de práticas teatrais. Em resumo, o RPG de mesa proporciona uma oportunidade única de explorar a atuação narrativa, envolvendo-se em uma prática que vai além do simples contar de histórias. Ao adotar abordagens teatrais, como o "Mostrar, não contar" e "se deixar ser afetado", podemos aprimorar a experiência do jogo, estimulando uma narrativa mais complexa e profunda. O RPG de mesa somado ao fazer teatral revela uma dinâmica rica de criação coletiva de narrativa. Universos inteiros, criados conjuntamente ficam vívidos na memória daqueles(as) que participam. Com escolhas estratégicas mestres(as) podem até mesmo abordar temas complexos e importantes de forma dinâmica. Podemos por exemplo fazer uma campanha com inspirações em guerras históricas, abordando o tema de maneira envolvente para os(as) participantes, onde aquelas pessoas que jogam tem a oportunidade de interferir diretamente nessas histórias, fazendo-as parte de todo o acontecimento, ao invés de submetê-las a horas e horas de aulas expositivas ou leituras extensas de livros didáticos. Por que não abordar um tema de maneira envolvente e artística? Mais uma vez o teatro se demonstra uma forte ferramenta didática-pedagógica, e mais uma vez, desta vez pela última, afirmo: o RPG de mesa pode e deve ser incorporado ao fazer teatral.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GARDNER, John. **The Art of Fiction**. Nova York: Alfred A. Knopf, 1984.

GONÇALVES, Jean Carlos. **Protocolos Teatrais Verbo-visuais**: Produção de sentidos para a prática teatral universitária. Bakhtiniana, São Paulo, 2013.

JOHNSTONE, Keith. **Impro For Storytellers**. Canadá: Faber and Faber, 1999.

SARTURI, André. **Quando os dados (não) rolam**: Jogo, teatralidade e performatividade na interação entre o ROLEPLAYING GAME e o Process Drama. Dissertação (Mestrado em Teatro) - Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.

SPOLIN, Viola. **Improvisação Para o Teatro**. São Paulo, SP: Perspectiva, 2010.

STANISLAVSKI, Constantin. **A preparação do ator** [recurso eletrônico]. Tradução Pontes de Paula Lima. 1. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.

WIZARDS OF THE COAST LLC. **Livro do Jogador**. 5. ed. São Paulo, SP: Galápagos Jogos, 2020.

WIZARDS OF THE COAST LLC. **Livro do Mestre**. 5. ed. São Paulo, SP: Galápagos Jogos, 2020.

APÊNDICE A

Material Didático





Bergennet

Escola de Magia



BEN GRACCE

Este material didático contém instruções e descrições
para mestrar a campanha Bergennet

SUMÁRIO

SUMÁRIO(do material didático).....	38	Flarique.....	69
UTILIZANDO O MATERIAL.....	39	Fostroulsia Grumbleblade.....	70
Descrição da Campanha.....	40	Fredrik Jepsen.....	71
As Casas.....	40	Himo Amastácia.....	72
Monitores(as).....	41	Konan Grumbleblade.....	73
Custos e benefícios.....	41	Krishan Dhibar.....	74
Rotina na escola.....	41	Leônidas Rasmussen.....	75
Alimentação.....	41	Lerissa.....	76
As Aulas.....	42	Mikaela Daeris.....	77
Regras da escola.....	42	Mirabelle Mitsplitter.....	78
Procura-se professor(a) de alquimia.....	43	Moira Le Blank.....	79
Aparência da escola.....	43	Mordekai Tormento.....	80
Introdução da aventura.....	43	Morgran Ungartt.....	81
Mapas.....	47	Nemeia.....	82
Mapa Geral da Ilha de Bretodeau.....	48	Ronald Weasley.....	83
Mapa de Biomas da Ilha de Bretodeau.....	49	Ruan Fouché.....	84
Mapa de Altitude da Ilha de Bretodeau.....	50	Sarina Roka.....	85
Mapa de Valennoise.....	51	Scanlan Shorthalt.....	86
Mapa de Hals.....	52	Shel Fiery Jester.....	87
Quarto dos Jogadores (A3N1).....	53	Tierna Ruge.....	88
Mapa da Sala de Encantamento.....	54	Umizmikara Chainarm.....	89
Bergennet.....	55	Ves – O fauno.....	90
Personagens.....	57	Zook Beren.....	91
Akmenos Tragédia.....	58	Zuzanna.....	92
Anastrianna Siannodel.....	59	Missões.....	104
Anton Ramondo.....	60	Tabelas.....	116
Audred Liamenor.....	61	Criando personagens para a campanha.....	117
Berluin Aehice.....	62	Lista de personagens.....	119
Damaia De la Croix.....	63	Personagens por palavras-chave.....	120
Ea Era.....	64	Lista de Locais.....	122
Eilid Griogal.....	65	Fichas vazias.....	123
Elvira Le Blank.....	66	Créditos.....	134
Evan Garvin.....	67	Referências.....	137
Fang Zexian.....	68		

UTILIZANDO O MATERIAL

Este material didático faz parte do artigo *Estratégias Teatrais Para Mestres(as) e Jogadores(as): explorando o fazer teatral dentro do RPG de mesa, e apresenta o conteúdo básico para mestrar uma campanha de RPG de mesa baseado no universo de Bergennet³³: escola de magia. Este material foi desenvolvido com propósitos de pesquisa para o meu trabalho de conclusão de curso no Curso de Teatro da Universidade Federal de Uberlândia e é feito para todos(as) que tenham interesse em mestrar uma campanha, mas necessitam de um material de apoio ou conteúdo pronto para mestragem.*

Todos os mapas e layouts desse material foram elaborações de minha autoria. As imagens de personagens foram obtidas a partir da internet e seus créditos e fontes serão encontradas no final deste arquivo. O brasão da escola, apresentado na Figura 1, foi criado por inteligência artificial e editada por mim. No artigo *Estratégias Teatrais Para Mestres(as) e Jogadores(as)* é possível encontrar parte do processo criativo da elaboração deste conteúdo aqui disponibilizado.

Todo o contexto ficcional aqui utilizado também foram de minha autoria, a partir das orientações oferecidas no *Guia do Mestre de Dungeons & Dragons*, ou a partir da minha livre inspiração. Alguns personagens, localidades e missões foram desenvolvidos no transcorrer dos encontros com os meus(minhas) próprios(as) jogadores(as). Nas fichas de perfis detalhados dos personagens, será possível encontrar também os quatro personagens iniciais dos(as) jogadores(as) que deram início à campanha em questão³⁴. Os personagens são: Ea Era, Flarique, Himo Amastácia, Nemeia e Zook Beren.³⁵

O mestre que acessar o conteúdo aqui apresentado tem total liberdade para modificá-lo e incrementá-



Figura 1 Brasão de Bergennet

lo para seu uso pessoal com seus grupos de RPG. Todas as informações apresentadas sobre personagens e missões são baseadas no sistema *Dungeons & Dragons (D&D) 5ª Edição*, mas nada impede de ser utilizado ou adaptado para outros sistemas. Destaco que muitas áreas do universo, não estão desenvolvidas ou se

encontram com uma enorme abertura para ser construídas por aquele(a) que assim desejar. Também faz parte deste conteúdo uma seção de tabelas para rolagens aleatórias para aqueles(as) que desejam criar novos personagens baseados no universo em questão. Essas tabelas, a partir do sistema de interesse do(a) mestre(a), devem auxiliar a conexão de um personagem “genérico” de RPG à temática da escola de magia.

Bergennet: escola de magia tem como inspiração o universo fantástico de Harry Potter de J.K. Rowling, onde explora-se uma escola de magia e seus personagens complexos, em um local propício para encontros com criaturas mágicas. O universo cria autonomia da inspiração de Harry Potter quando dá liberdade para os estudantes da arte da magia de saírem da escola, explorarem outras cidades, ermos e masmorras quando bem desejarem, pois o requisito básico para se inscrever na escola é a maioria (dependendo da

³³ Todos os nomes de grafia estrangeira são obtidos a partir do francês. Essa escolha de idioma foi feita para propósitos atmosféricos da campanha. A ilha onde se passam os acontecimentos, é conhecida por sua história de beleza e elegância

³⁴ Optei, como presente carinhoso aos(às) meus(minhas) jogadores(as) inserir seus(suas) próprios(as) personagens ao acervo de PDMs(Personagens do Mestre), para que

aquele(a) que utilizar este material possa os utilizar, fazendo-os(as) de certa forma “eternos”.

³⁵ Personagens controlados respectivamente por Júlia Leão, Enrique Barbosa, Lucas Macedo, Lorena Chrisan, Luiz André Perrella. Enrique entrou para o grupo no terceiro encontro, portanto seu personagem não estará presente na introdução da narrativa.

maioridade de cada raça fantástica). A Ilha de Bretodeau, onde se encontra Bergennet, é composta por três cidades:

Valentoise: uma pequena cidade comercial cujo aroma e cores das flores embelezam a cidade toda. Suas construções são compostas por vários andares. Geralmente a cidade comporta muitos eventos, pois tem bem no centro um enorme e imponente coliseu.

Aurinesse: é uma cidade grande de entrada burocrática. Só têm permissão para entrar nela aqueles(as) que receberem um documento de grandes nomes do mundo da magia. É nesta cidade que se encontra o Conselho da Magia, aqueles responsáveis por todas as decisões envolvendo o uso do conhecimento acadêmico do arcano.

Hals: Uma cidade composta por sátiros e faunos. Construída no meio das montanhas, não é muito receptiva para aqueles que vêm de fora. Os habitantes levam uma vida balanceada entre trabalho duro, arte e os prazeres escusos. Suas casas são sustentadas por grossas vigas que se prendem na lateral das montanhas e conectadas por diversas plataformas de madeira que rangem o tempo todo. Uma pequena centelha flamejante poderia incendiar a cidade toda.

A escola de magia conhecida por Bergennet é construída em uma espécie de castelo e se encontra no topo de uma enorme colina. À noite, de praticamente qualquer lugar da ilha, é possível ver suas luzes amareladas alternando-se em diversos andares. Ela é composta, dentre outros ambientes, por refeitórios, salas de aulas, ala médica, estufas, biblioteca, sala de bailes, teatro, arena e passagens secretas. Os professores e coordenadores travam uma guerra ideológica entre ser elegante ou bruto no uso da magia. Uma guerra com pouca importância prática, mas que sempre está presente na conduta de cada um. Fundada por Grégoire Bergennet a escola desde seus princípios teve um grande ar de beleza, elegância, sofisticação e harmonia. Eluin Mirajor, o atual diretor, teve Grégoire Bergennet como um grande amigo, e até hoje se mantém fiel aos seus princípios elevados de beleza. Outros funcionários, professores e alunos não concordam com essa conduta e muitas vezes a partir de pequenas e grandes ações se rebelam contra ela.

Descrição da Campanha

Bergennet é uma escola de magia fundada por Grégoire Bergennet em 1637. Desde o seu princípio o intuito era reunir jovens e adultos para desenvolverem de maneira estruturada o estudo do arcano. A academia Nova Tempeste de conjuração estava, na época, com uma superlotação devido ao interesse crescente dos estudos da magia. A partir disto, Grégoire decide fundar sua própria escola a partir de um castelo que havia sido há muito tempo abandonado. Teve o incentivo de todo o Conselho da Magia e quando inaugurou a escola, o número de inscritos foi surpreendentemente alto.

AS CASAS

Grégoire, então, organizou os alunos de sua escola em quatro grupos diferentes, inicialmente com nomes de animais:

Raposa(renard): a casa dos persistentes e valentes

Coruja(chouette): a casa dos altruístas e audazes

Bode(chèvre): casa dos confiantes e criativos

Serpente(serpent): a casa dos flexíveis e honestos

Após alguns anos utilizando estes nomes e após notar a qualidade, muitas vezes brutas, que aqueles nomes estavam transmitindo aos alunos, decidiu alterar estes nomes para algo que considerou um pouco menos “grosseiro”. Passou então a chamar as casas por nomes de suas flores favoritas:

A Casa **Raposa** se tornou a Casa: **Flor de Lis**

A Casa **Coruja** se tornou a Casa: **Girassol**

A Casa **Bode** se tornou a Casa: **Narciso**


A Casa **Serpente** se tornou a Casa: **Orquídea**


Alguns estudantes da escola, principalmente Ronald Weasley, atualmente vêm fazendo abaixo-assinados para fazer com que a escola volte a utilizar os nomes antigos para as casas.


As casas ganharam também cores para que os uniformes a serem produzidos os diferenciasssem entre eles.


Em Bergennet, não existe a necessidade do uso de uniforme, porém, para melhor diferenciar cada estudante, foram selecionadas cores para cada uma

das casas. Essas cores devem estar, de alguma maneira, presentes nas roupas dos estudantes. As casas ganharam as seguintes cores:

 Flor de Lis é representada pelas cores Azul escuro e Cinza escuro;

 Girassol é representada pelas cores Amarelo e Preto;

 Narciso é representada pelas cores Roxo e Ciano;

 Orquídea é representada pelas cores Rosa e Verde.

MONITORES(AS)

Cada casa é composta por dois monitores escolhidos pelos membros da casa para ter uma espécie de liderança. São responsáveis por repassar comunicados da direção para os alunos e vice-versa. São responsáveis por manter a ordem entre as casas. Eles têm um certo grau de autoridade em relação aos estudantes regulares. Os monitores são remunerados. Os(as) personagens dos(as) jogadores(as) podem em algum momento se tornar monitores(as) de suas respectivas casas. O(a) mestre(a) pode escolher um(a) dos(as) personagens disponíveis e utilizá-lo(a) como monitor(a). A princípio o personagem Berluin Aehice está disponível neste material como um dos monitores, e pode ser utilizado conforme necessário para cumprir a função.

CUSTOS E BENEFÍCIOS

Os estudantes precisam pagar 60POs (peças de ouro) por mês. Com este investimento, os estudantes têm direito aos seguintes benefícios:

Moradia: O 3º e 4º andar do Bloco A³⁶ é repleto por quartos onde os estudantes em dia com o pagamento dividem os quartos. Os quartos são compostos por camas confortáveis e baús

trancados para guardar seus pertences. Todos os quartos são aquecidos.

Alimentação: Todos os dias são servidas 5 refeições diárias na escola: café da manhã, almoço, café da tarde, jantar e ceia.

Aulas: Os estudantes frequentam as aulas todos os dias da semana, exceto aos sábados e domingos. Os professores são muito bem instruídos e qualificados. Além das aulas de conjuração, a escola também oferece cursos de música, teatro, jogos de tabuleiro e esportes.

Descontos: Estudantes de Bergennet têm descontos especiais em várias lojas de magias espalhadas pelo mundo. Ao acessarem essas lojas, o(a) mestre(a) pode decidir o valor ou porcentagem do desconto.

Biblioteca: Os estudantes têm direito ao extenso acerto da biblioteca de Bergennet, que contém livros de magia, literatura, livros de cálculos, livros de habilidades, livros históricos, entre outros.

Para pagar estas despesas, os estudantes têm a possibilidade de exercer algumas funções e atividades remuneradas dentro da escola. Podendo ser: auxiliares da biblioteca, auxiliares de cozinha, auxiliares de jardinagem, auxiliares de ferreiro, auxiliares de vendas, monitores, auxiliar do zelador, auxiliar de carpintaria etc.

Também podem, se assim desejarem, manter serviços fora da escola para pagar as despesas, trabalhando nas funções disponíveis pelas cidades, adquirindo riquezas em masmorras e explorações ou até mesmo podem entrar no ramo do crime, roubando e apostando.

ROTINA NA ESCOLA

ALIMENTAÇÃO

Todos os dias as refeições são servidas no refeitório. Ele é composto por quatro mesas extremamente longas e enfileiradas. Cada casa da

³⁶ Nos mapas da escola é possível observar que um pátio separa duas regiões. O conjunto de salas da esquerda do pátio é o Bloco A, enquanto o da direita é o Bloco B.

escola tem a sua própria mesa. Na extremidade das mesas, existe uma quinta, perpendicular a estas outras. Nesta mesa, no almoço e no jantar ficam vazias, servindo às vezes de apoio para os professores e coordenadores quando vão fazer comunicados à escola. Nas outras refeições as comidas ficam dispostas em toda sua extensão para que cada estudante selecione o que vai se servir. A comida da escola é bem farta e bem elaborada por uma equipe extensa de cozinheiros. As refeições são servidas nos seguintes horários:

-Almoço: das 11h00 às 13h00;

-Jantar: das 19h00 às 21h00;

-Café da manhã e outras refeições: têm horários mais flexíveis, permitindo ser realizados em qualquer momento do período adequado. Nestas refeições, os próprios estudantes podem se sentar em qualquer mesa que desejarem.

AS AULAS

Na escola, existe um professor para cada escola de magia³⁷ (exceto necromancia). Normalmente, as aulas acontecem em salas específicas para cada escola de Magia. As aulas de evocação são as únicas exceções, pois acontecem na Sala de Treinamento.

O tempo de permanência de um estudante é de quatro anos. Ao final deste período, o estudante pode procurar outras escolas de especialização. Em Aurinnesse é possível encontrar uma dessas.

A princípio, as magias seguem as regras do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons, podendo ser adaptadas para outros sistemas. No entanto, para serem conjuradas, os seus nomes devem ser ditos em francês e através de uma interação dos grimórios com as varinhas. Esta regra também pode ser modificada de acordo com os desejos do(a) mestre(a).

Cada sistema tem suas próprias regras de níveis com características específicas para cada um deles. Dentro de Bergennet, devido à complexidade

crescente que o estudo da magia adquire com o passar dos níveis, a cada ano torna-se mais difícil subir de nível. Podemos seguir a lógica de escalada de níveis da seguinte maneira³⁸:

1º ano: do nível 1 ao nível 4;

2º ano: do nível 5 ao nível 7;

3º ano: do nível 8 ao nível 9;

4º ano: nível 10 apenas.

Os professores e funcionários da escola, permeiam normalmente os níveis 11 e 12. Um professor muito bem estudado pode estar até mesmo no nível 13. É muito difícil (porém não impossível) encontrar em Bergennet um mago acima deste nível.

REGRAS DA ESCOLA

-É proibido o porte de criaturas como pet. (Exceto com a permissão da corte de honra da escola³⁹);

-É proibido usar violência física e/ou mágica contra qualquer membro da escola fora de treinamento;

-Os(as) estudantes que invadirem áreas trancadas ou restritas da escola serão penalizados;

-Aqueles que estiverem matriculados, mas não frequentarem ao menos 70% das aulas serão desvinculados da escola ao final do período letivo;

-Furtos e roubos são punidos severamente, independente do grau ou valor do item roubado;

-Só pode se tornar professor(a) da escola àqueles(as) que obtiverem a permissão do Conselho de Magia;

-Quaisquer ações realizadas fora dos limites da escola não são legalmente responsabilidade da instituição a não ser que sejam realizadas com a mentoria de algum de seus funcionários.

³⁷ São oito as escolas de magia no sistema *Dungeons & Dragons*: Abjuração, Adivinhação, Conjuração, Encantamento, Evocação, Ilusão, Necromancia e Transmutação.

³⁸ Seguindo o sistema *D&D*

³⁹ A Corte de Honra é uma reunião feita pela coordenação da escola para decidir assuntos importantes da sua gestão.

PROCURA-SE PROFESSOR(A) DE ALQUIMIA

Bergennet tem salas e equipamentos propícios para criação de poções. Porém, há alguns meses já não tem mais professores(as) para a área. Alguns membros da escola até sabem fazer o uso do equipamento de maneira básica, mas nenhum tem a capacidade para dar aula sobre o assunto. Em algum momento o mestre pode introduzir um(a) novo(a) professor(a) para realizar as aulas de alquimia

APARÊNCIA DA ESCOLA

Os muros e paredes são feitos tijolos largos, irregulares de pedra de tom marrom desbotado. Os tijolos que compõem o chão, são do mesmo material das paredes, porém são maiores, mais regulares e bem distribuídos. Os cômodos e corredores são altos. Os corredores são divididos por arcos de pedra (abóbodas), criando várias seções por sua extensão. Os corredores têm grandes arcos como janela que dão visão para os espaços abertos da escola. Ao caminhar pelos corredores do subterrâneo, quanto mais vazios, maior o eco dos passos e da voz daqueles que por ali transitam.

Nas áreas externas da escola, é possível contemplar uma exuberante variedade de plantas trepadeiras que sobem pelas paredes, harmonizando-se com a paisagem ao redor. Os pátios espaçosos estão repletos de recantos aconchegantes e bancos de pedra, convidando os estudantes a desfrutar do ar fresco e aconchegante da escola. Flores coloridas e aromáticas adornam os canteiros e arbustos, criando um ambiente vibrante e acolhedor.

As portas, em sua maioria, possuem bordas arredondadas e são majestosas, feitas de ébano - uma madeira escura - e adornadas com elegantes detalhes de ferro, complementando sua estrutura.

As lamparinas espalhadas por todos os corredores e espaços abertos são meticulosamente adornadas. Devido à fixação de Grégoire Bergennet por dragões, as lamparinas se assemelham a um dragão de metal escuro que segura uma cúpula iluminada com uma luz tremulante. São sempre acesas, pelo zelador e seus auxiliares com fogo natural (não mágico).

INTRODUÇÃO DA AVENTURA

Nesta seção será disponibilizada uma sugestão de introdução para a campanha. O(A) mestre(a) também pode criar sua própria versão a partir de sua própria inspiração ou se basear na que será aqui apresentada. A escrita a seguir segue uma sequência contínua de ações para auxiliar possíveis mestres(as) iniciantes. Os(as) mestres(as) que se sentirem a vontade para isso, podem apenas organizar a base por onde passarão os(as) personagens, dando uma abertura maior para suas ações, e conseqüentemente as reações na narrativa.

Cada jogador receberá uma carta (se possível física) com um convite para ser membro da escola Bergennet de magia:

“Prezado(a),

Se você está recebendo esta carta é porque enfim o planeta, acompanhado de todos os seus planos de existência, já começou a sucumbir ao caos. Não estamos contentes escrevendo essa carta, mas a verdade é que nós precisamos da sua ajuda. Somos da Escola Bergennet de Magia e precisamos da maior quantidade de magos bem treinados o possível. Aqui vocês terão suas habilidades desenvolvidas com capacidade de alcançarem o auge de seu poder. A ruína já começou e estamos correndo contra o tempo. Mesmo sabendo que o pedido é injusto, pedimos com clemência que abandonem todos os seus objetivos atuais, e nos ofereçam um pouco de esperança com a sua assistência. Quando receber esta carta, portais rumo a escola já foram espalhados praticamente no mundo todo, mas estão escondidos, afinal de contas, se qualquer criatura desprovida do poder da ajuda atravessar o portal, apenas adiantaria mais o caos. Em seus sonhos, recentemente, instauramos algumas falsas memórias da localização do portal. Faça um pequeno esforço e você o encontrará. Esta carta contém um selo mágico de oblição. Dentro de um dia apenas, esta carta se apagará da sua memória e também da existência. Não temos tempo para aqueles que hesitam. Após atravessarem o portal, vocês receberão suporte para chegarem em mínima segurança, mas lembramos desde já: não somos os vossos pais. Somos aliados. Ajam com

responsabilidade. Não compartilhe o conteúdo desta carta com ninguém

Elvira, vice-diretora de Bergennet, escola de conjuração”

Dentro do envelope da carta também tem uma chave. Para chegar à escola, os jogadores devem ir até um beco específico de suas cidades⁴⁰, onde, há uma porta misteriosa (o portal). Os jogadores devem usar a chave para abrir a porta. Devem levar roupas (mas não muitas), uma mochila com seus equipamentos básico e dinheiro. Devem ir sozinhos e não devem comunicar a ninguém.

Na noite em que vão atravessar o portal, está caindo uma chuva muito forte. É difícil de enxergar no beco. Ao abrirem a porta, conseguem ver uma estação de trem. Na estação de trem, uma enorme movimentação. Humanos, elfos, meio-elfos, gnomos, entre outras raças, carregam suas mochilas pela plataforma única. A plataforma é bem iluminada com luzes flutuantes. O metal do trem tem uma cor azul Marinho, que reflete as luzes amareladas da plataforma. No horizonte, após o trem, apenas o céu estrelado e mais nada. É como se nada ali existisse, além da estação. Na narração, a partir da estação, é narrado as ações de um(a) jogador(a) específico(a), que deve entrar no trem e escolher uma cabine para se sentar. Este(a) jogador(a) deve também narrar a aparência de seu(sua) personagem. Pouco depois deste(a) jogador(a) se sentar, o(a) mestre(a) narra a chegada de mais um(a) personagem. Outro(a) participante deve narrar a aparência de seu(sua) personagem, pois é ele(a) que entra na cabine para se sentar. Assim a dinâmica segue, até todos(as) os(as) personagens estarem na cabine. Eles(as) podem dialogar e interagir. Um tempo depois da chegada de todos(as), o trem começa a reproduzir seus sons que indicam sua partida, e então ele efetivamente parte. Um tempo após sua partida, o trem tem um apagão de meio segundo, e de repente, a paisagem do lado de fora muda completamente. Eles estão agora em um outro local. Passam então por muitas paisagens naturais, árvores, rios, lagos etc. Mais

uma vez tudo se escurece, e quando retomam a visão logo em seguida, percebem pela janela, que o trem corre agora rente a uma alta parede de rochas naturais. Provavelmente estão na base de uma alta montanha, que passa rapidamente pelos seus olhos. Mais alguns minutos se passam e mais uma vez, vem a escuridão. São retirados da escuridão com a luz alaranjada do entardecer atravessando a janela do trem. Passam algumas vezes por essa dinâmica de mudança de paisagem e após 30 minutos de viagem, o trem começa a parar. A estação final, para em uma densa floresta de pinheiros. São recebidos pelo zelador Leônidas Rasmussen, que os acolhe com palavras muito animadas e calorosas de boas-vindas:

“Sejam todos muito bem-vindos. Ah, como é bom receber novos estudantes na nossa querida escola. Devo me apresentar primeiro. Sou Leônidas Rasmussen, zelador de Bergennet. Sempre me voluntario a receber os novos integrantes aqui no trem e mais uma vez com muita alegria estou aqui novamente. Para chegarmos à escola, primeiro precisamos terminar de atravessar esta floresta até o grande lago e então pegaremos nossa embarcação até a Ilha de Bretodeau. Queiram todos então me acompanhar. Não se dispersem, ou poderão se perder pela floresta.”

Ao lado da estação, mais adiante além das árvores, um enorme lago que segue até o horizonte. Ancorado próximo às margens está um barco a velas de porte médio. O barco com alguns professores e monitores aguarda o embarque dos estudantes. O destino é a ilha de Bretodeau, onde fica a escola Bergennet de Magia.

Os estudantes conseguem, ao se aproximar da ilha, perceber as luzes e silhueta de um imponente castelo na parte mais alta da ilha. Após o barco ancorar, os estudantes descem em um porto simples. À direita é possível ver distante luzes de uma pequena cidade. O caminho para os estudantes, no entanto, é pela esquerda, subindo a colina para chegar no castelo. Subindo a colina, ao chegar na ponte para a entrada do castelo, os

⁴⁰ Pensando que cada personagem dos(as) jogadores(as) pode estar em uma cidade, país ou universo diferente, pode

ser interessante pedir que cada um(a) narre os seus trajetos até a porta citada.

estudantes se deparam com a vice-diretora Elvira, que os dá as boas-vindas: ⁴¹

“Bem-vindos estudantes à escola Bergennet de Magia. Aqui vocês aprenderão a se tornar grandes magos e magas, carregados por enorme conhecimento, e com isso, enorme poder e responsabilidade. Os tempos estão sombrios, meus caros e já vos adianto que caberá a vocês colaborar com a comunidade mágica para evitar a destruição que se molda cada vez mais claramente aos nossos olhos. Tenho certeza de que a grande maioria de vocês está coberta de perguntas, desejos e inseguranças. Mas já vos adianto por experiência própria que o tempo cura todos esses sintomas. Por hoje, o único objetivo que convém a vocês, é conhecer a nossa escola. Então queiram me seguir, por favor enquanto explico melhor sobre os nossos funcionamentos no caminho.” A vice-diretora Elvira se põe a caminhar pela ponte em direção ao castelo e indica aos estudantes que a sigam. Conforme caminham ela explica sobre os funcionamentos⁴²:

“Diferente do que possam sugerir, não, esta não é como as escolas de magias que vocês conhecem dos livros infanto-juvenis de vocês. Esta é uma instituição para ‘adultos’, portanto o básico que esperamos de todos é maturidade. Nossa escola tem regras, que deverão ser respeitadas enquanto estiverem dentro do seu perímetro: nada de violência entre estudantes. Se entrarem em conflito entre vocês, busquem resolver verbalmente ou então, tenham o bom senso de sair das áreas da escola para resolver os seus problemas de outra maneira. Não os impediremos de sair da escola para absolutamente nada. Relembro-vos, vocês são todos adultos, e nós, funcionários da escola, não somos os vossos pais. Porém, destaco que a ilha de Bretodeau também tem suas regras e crimes ‘serão’ punidos de acordo com a gravidade do delito. Alguma dúvida?”

Chegam então na entrada do castelo, que dá no pequeno saguão de entrada. A partir daqui apenas narra-se os corredores e salas apresentadas pelo tour com Elvira, e as regras restantes de conduta na escola podem ser disponibilizadas escritas para os(as) jogadores(as).

Locais importantes: refeitório, ala médica, escadaria, biblioteca, corredores principais para as salas de aula, sala do diretor e os andares dos quartos.

Ao finalizar o tour, a vice-diretora os entrega aos cuidados do Diretor Elluin Mirajor, que também os dá as boas-vindas e explica a dinâmica do dia seguinte: o pagamento, a seleção para as casas, a escolha das varinhas, as aulas, as refeições etc. Por hoje, os estudantes devem apenas conversar com os monitores para ver a localização de seus quartos. “Coincidentemente” todos os jogadores dividem o mesmo quarto. Na verdade, eles foram estrategicamente selecionados para dividirem o quarto.

No dia seguinte, logo pela manhã, os monitores passam pelos quartos acordando todos para o café da manhã no refeitório e indicam que se vistam bem para uma cerimônia. O refeitório tem 4 longas mesas. Espalhados por elas de maneira equilibrada, vários candelabros apagados. Na parede oposta à entrada, quatro grandes bandeiras penduradas, cada uma com as cores de cada casa (azul escuro e cinza escuro, preto e amarelo, roxo e ciano, preto e amarelo). A luz do dia ilumina muito bem o grande salão. Durante a refeição, Eluin Mirajor (o diretor) vai até um local de destaque e então pede que todos ao final do café da manhã permaneçam ali para a cerimônia de seleção das casas). Quando terminam a refeição, vários funcionários da ala da cozinha entram, limpam rapidamente as mesas e saem, dando início à cerimônia. Os(as) alunos(as) antigos da escola, imediatamente se levantam e se organizam cada um(a) na mesa de sua respectiva casa. As cores das roupas de cada um agora ficam mais organizadas para àqueles que veem, sendo separadas agora por conjuntos. Alguns monitores se espalham em pontos estratégicos do refeitório e ao sinal do diretor, acendem magicamente as velas dos candelabros dizendo (em francês)

⁴¹ As falas aqui apresentadas podem ser alteradas, improvisadas, decoradas ou até mesmo lidas.

⁴² Aqui o(a) mestre(a) pode alternando entre narrar os ambientes da escola e a voz da vice-diretora.

repetidamente “Prestidigitation⁴³”. Ao final, com todas as velas acesas, levantam suas varinhas e dizem: “Brume Obscurcissante⁴⁴”. Uma escuridão vai se espalhando então por todo o grande salão, como se fosse noite. A luz do fogo das velas ganha destaque e iluminam os rostos daqueles(as) ali presente. As bandeiras das casas, magicamente começam a se enrolar, de baixo para cima, até se tornarem apenas rolos presos próximo ao teto. Eluin então chama o nome de um dos novos estudantes e pede que ele se posicione na sua frente. Com sua varinha, ele rabisca seu grimório alguma coisa e em seguida a toca duas vezes no ombro do(a) estudante dizendo “Maison⁴⁵”. As bandeiras rapidamente se desenrolam, revelando, em todas, as cores de uma das casas. Essa será a casa do(a) novo(a) aluno. Para descobrir a casa de cada um(a) dos(as) jogadores(as) o(a) mestre(a) pode realizar a seguinte rolagem:

D4 Casa

- 1 Flor de Lis
- 2 Girassol
- 3 Narciso
- 4 Orquídea

Esta dinâmica se repete até todos(as) os(as) jogadores(as) receberem uma casa. Caso seja de interesse do(a) mestre(a) pode realizar esta dinâmica com alguns personagens disponíveis neste material, introduzindo assim alguns(algumas) aos(às) jogadores(as). Ao final da seleção das casas, o diretor pede que todos se dirijam agora para a biblioteca. Os monitores guiam os(as) novos(as) estudantes até a porta da biblioteca e pede que formem uma fila. Um(a) de cada vez vão entrando. Espalhados pela grande sala, estão pedestais com diversas varinhas, cada uma com uma aparência bem distinta. Mikaela Daeris, uma das professoras da escola, está presente e pede que o(a) estudante estenda a mão e caminhe entre as varinhas. Aquela que reagir à sua

presença, vibrando ou se movendo, é aquela varinha selecionada para o(a) personagem.⁴⁶ Assim que todos(as) os(as) jogadores(as) tiverem suas casas e varinhas selecionadas, são direcionados(as) pelos monitores para suas primeiras aulas. Ao final da primeira aula, os(as) jogadores(as) estão livres para interagir com o universo, e o(a) mestre(a) livre para introduzir o que for de seu interesse na campanha.

⁴³ Referente a magia “prestidigitação arcana” de D&D, mas em francês.

⁴⁴ Referente a magia “névoa obscurecente”.

⁴⁵ Casa em francês.

⁴⁶ Recomendo que cada jogador(a) possa ter uma varinhas em mãos. Elas podem ser confeccionadas a partir de galhos e embelezadas e esculpidas. Caso não seja possível, pode ser interessante apresentar a cada jogador(a) a imagem impressa ou digital de sua varinha.

Mapas

Nesta sessão será possível encontrar os mapas desenvolvidos para uso da campanha. Tanto os mapas físicos da ilha, quanto o mapa dos interiores da escola, mapas das cidades etc. Os mapas indicam localizações gerais das salas e o básico sobre os locais. Não contêm o conteúdo das salas. O conteúdo pode ser criado pelo mestre, inclusive com o auxílio dos jogadores. Assim que os(as) participantes acessam um ambiente que não foi desenvolvido pelo(a) mestre(a), ele(a) pode solicitar que estes o descrevam minimamente.

Em Bergennet, o 3º e 4º andar do bloco A são idênticos. Alterando a penas a nomenclatura das salas através do código exibido no topo esquerdo do mapa do 3º andar.

O mestre pode acrescentar locais no mapa de acordo com suas vontades ou necessidades. Em Bergennet, o terceiro e quarto andar do bloco A são idênticos. Alterando a penas a nomenclatura das salas através do código exibido no topo esquerdo do mapa do 3º andar.

O local identificado no “mapa físico de Bretodeau” como “Masmorras Profundas⁴⁷” se trata de uma área que o mestre pode desenvolver para servir como um conjunto de masmorras que se atualizam de tempos em tempos, mudando seu conteúdo. É uma grande escada em espiral que desce por diversos andares e revelam passagens para cavernas, ruínas, covis etc. Quando mais baixa a entrada para a masmorra, maior é sua dificuldade. A região pode ser protegida por guardas ou pode ser de livre acesso aos(às) aventureiros(as).

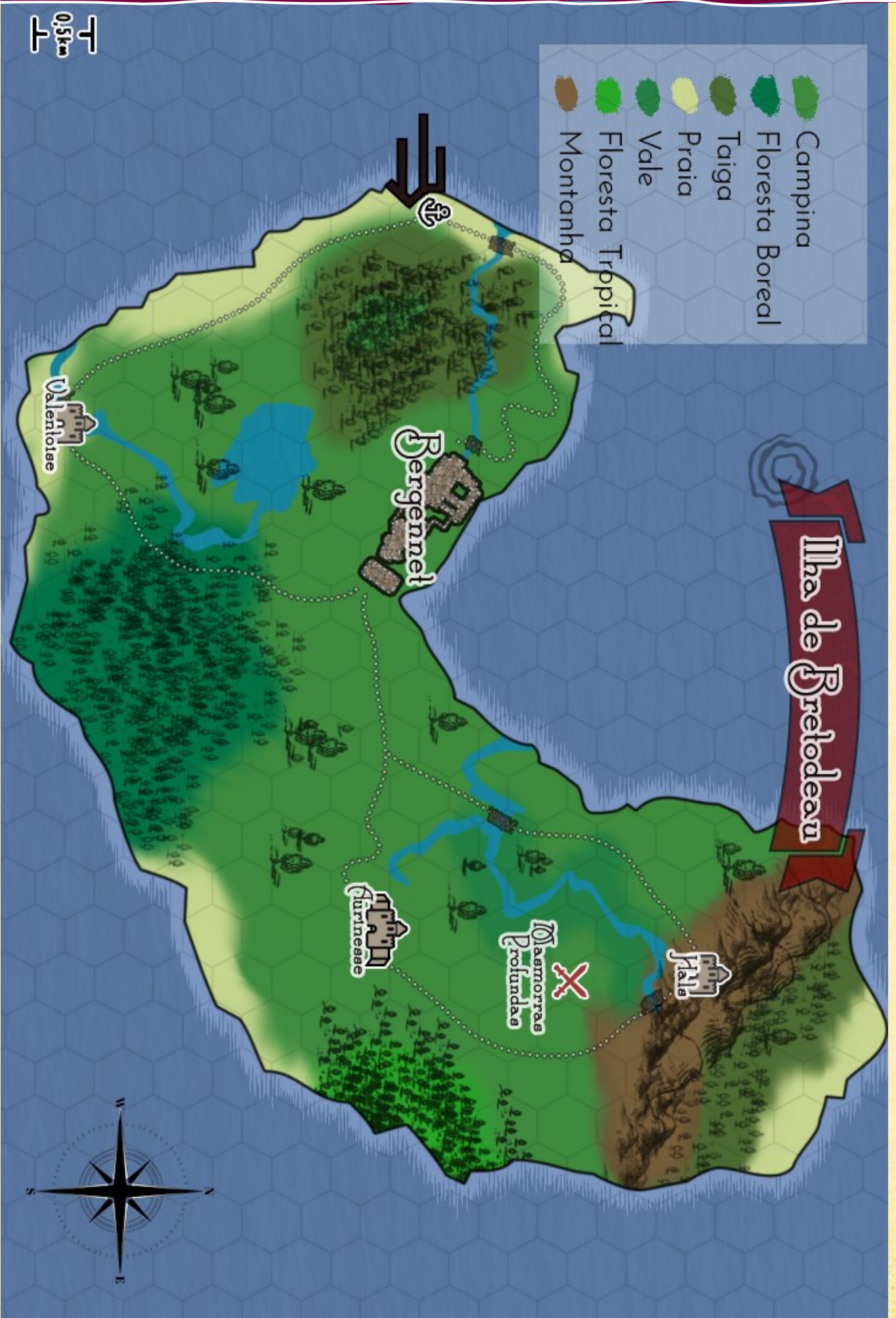
O(a) mestre(a) pode acrescentar locais no mapa de acordo com suas vontades ou necessidades. Os ermos⁴⁸ encontrados pela ilha, por exemplo, podem ser incrementados com ruínas, encontros com monstros ou até mesmo, se for do interesse do(a) mestre(a), ele(a) pode construir uma cidade inteira e localizá-la em algum ponto do mapa.

No mapa físico da Ilha de Bretodeau, cada casinha hexagonal representa 5 minutos de caminhada em velocidade normal.

⁴⁷ As Masmorras Profundas foram criadas antes do início da campanha com os(as) jogadores(as), mas nunca foram acessadas. Portanto não foi desenvolvida além das suas utilidades básicas.

⁴⁸ Ermos são as áreas do universo que não são geralmente habitadas, podendo ser pastos, campos abertos, florestas, montanhas, entre outras possibilidades.



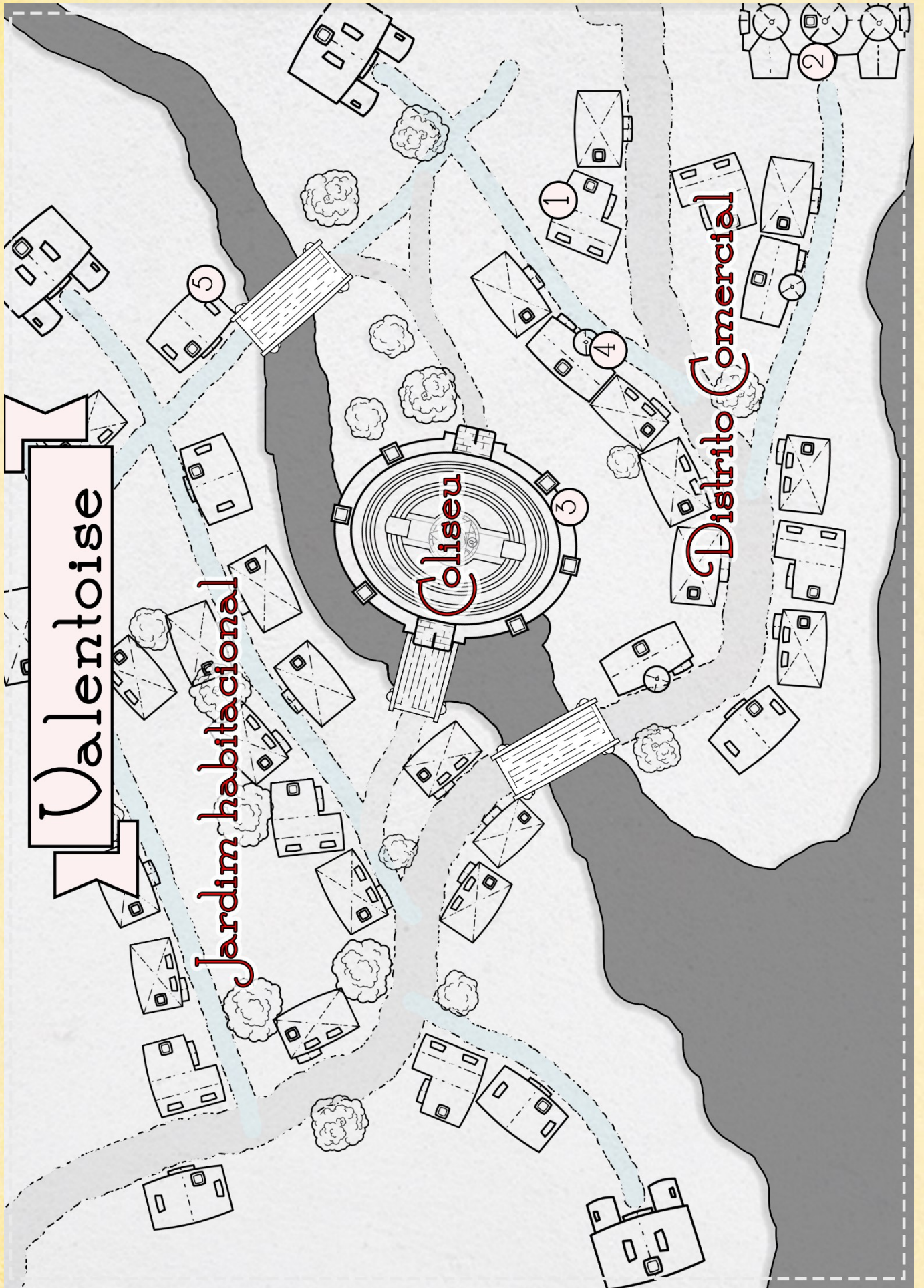


Mapa de Biomas da Ilha de Bretodeau



Mapa de Altitude da Ilha de Bretodeau









Quarto dos Jogadores

Mapa da Sala de Encantamento



Bergennet



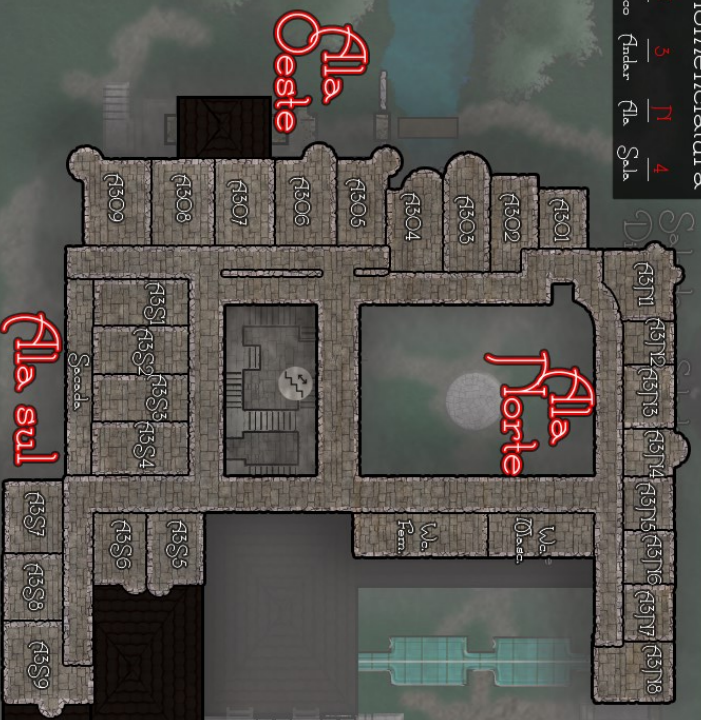
1º andar



Subterrâneo

Nomenclatura

Bloco	F	S	T	A
Andar				
Fila				
Sala				



3º andar



2º andar

Personagens

Nesta seção será possível encontrar as fichas descritivas dos personagens do mestre (pdm) criados para esta campanha.

As fichas contêm nome, idade, casa, escola de conjuração, função dentro da escola, os locais que o pdm costuma frequentar, suas ligações com outros personagens, suas descrições físicas e descrições gerais.

As ligações representam algum tipo de laço entre dois personagens. Alguns indicam qual é a ligação, outros podem ser desenvolvidos.

Alguns personagens apresentaram uma sessão denominada “extra”, onde será inserido imagens que ajudem a entender ou visualizar o personagem.

Na descrição geral, será possível encontrar as tendências dos personagens, acompanhado de seus atributos mais fortes (+), e também de seus atributos mais fracos (-).

Cada ficha descritiva também indica se:

- O personagem não possui ficha de personagem
- Contém ficha de personagem (encontrada no final desta seção)
- ☑ Contém informações no manual dos monstros

Os personagens Ea Era, Flarique, Himo Amastácia, Nemeia e Zook Beren podem ser utilizados como monitores.





Akmenos Tragédia

Idade 25

Ficha O

Casa Orquídea

Função Estudante 0º ano

Escola de Magia Encantamento

Descrição Física

Tem cabelos pretos com as pontas brancas. Sua postura é bem ereta e elegante. Sua pele é azul clara e seus chifres são semelhantes a chifres de boi. É sempre muito sorridente.

Lugais Frequentes

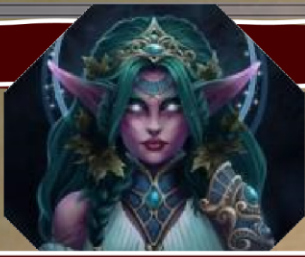
- ❖ Corredores
- ❖ Sala de Encantamento
- ❖ Tavernas

Descrição Geral

- ❖ Caótico e Neutro
- ❖ (+) inteligência / (-) sabedoria
- ❖ Alquimista profissional e autodidata
- ❖ Joga xadrez muitíssimo bem
- ❖ Propenso a previsões pessimistas
- ❖ Gosta do seu grupo de amigos, mas tem pavio curto com eles; amigável com os jogadores
- ❖ Ideais: mudança e criatividade
- ❖ Sempre foi apaixonado por seu amigo Mordekai, mas nunca foi correspondido, por isso aceita apenas a amizade.

Ligações

- ❖ Scanlan Shorthalt
- ❖ Damaia De La Croix
- ❖ Mordekai Tormento



Anatrianna Siannodel

Idade 431

Ficha O

Casa nenhuma

Função Professora

Escola de Magia Abjuração

Descrição Física

Uma elfa-obscura (drow) de pele cor de obsidiana e com volumosos cabelos esverdeados (tingidos) e liso. Tem os olhos completamente brancos e opacos. Tem uma notória cicatriz de queimadura na mão direita. Suas roupas são sempre bem detalhadas e limpas.

Descrição Geral

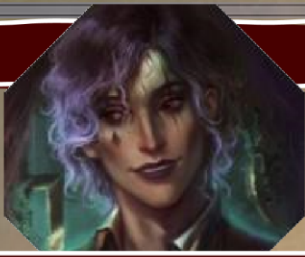
- ❖ Ordeira (leal) e boa
- ❖ Professora de abjuração
- ❖ (+) Sabedoria / (-) Destreza
- ❖ Pinta lindamente
- ❖ Fala de forma peculiar
- ❖ Honesta com os alunos e professores e curiosa com gente de fora da escola
- ❖ Gosta de estar na presença dos professores, por isso frequenta bastante a sala de reuniões
- ❖ Ideais: respeito e honra
- ❖ Atraída por um local específico (Sala de jogos do castelo)
- ❖ Sua filha foi estudante da escola, mas foi assassinada por pessoas que julgavam sua raça desprezível. Após o acontecimento, ela libertou sua ira e revidou contra aqueles que assassinaram sua filha, sendo expulsa da escola por alguns anos. Se isolou do mundo por algumas décadas. Retornou à escola e se redimiou perante a todos. Foi aceita de volta, mas não sem o olhar desconfiado de grande parte da escola. Após alguns anos de volta às atividades, novamente ganhou primeiramente a confiança de Anton Ramondo e em seguida a confiança de todos.

Lugais Frequentes

- ❖ Corredores do subterrâneo
- ❖ Sala de abjuração
- ❖ Sala de jogos
- ❖ Sala de reuniões
- ❖ Nunca: área externa durante o dia

Ligações

- ❖ Diretor(a)
- ❖ Mirabelle Mitsplitter
- ❖ Anton Ramondo



Anton Ramondo

Idade 42

Ficha 0

Casa nenhuma

Função Professor

Escola de Magia Transmutação

Descrição Física

Humano de pele branca amarelada. Seu médio cabelo ondulado e azul serve para cobrir e disfarçar suas orelhas proeminentes. Aparenta ser bem mais novo do que é. Tem uma voz extremamente calma e serena.

Lugais Frequentes

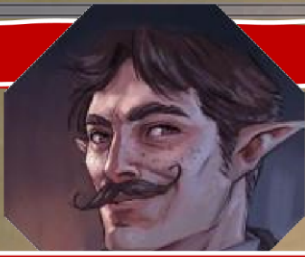
- ❖ Corredores
- ❖ Sala de Transmutação
- ❖ Sala de meteorologia

Descrição Geral

- ❖ Igual e bom
- ❖ Líder nato
- ❖ Especialista em fazer pedras saltarem
- ❖ Não consegue manter seus pensamentos na cabeça então os externaliza sempre. Fala sozinho.
- ❖ Sempre desconfiado dos estudantes
- ❖ Meio aos professores é surpreendentemente quieto
- ❖ Ideal: nação
- ❖ Fará o possível para manter a escola em ordem e protegida
- ❖ Atraído por um local especial: pode sempre ser encontrado na sala de transmutação. É seu local preferido
- ❖ Amor perdido: tinha uma namorada a qual presava muito, mas ela tinha câncer. Decidiram se casar antes que ela partisse. Infelizmente ela faleceu um dia antes do casamento.
- ❖ Faz algo que ao mesmo tempo que o agrada, o machuca muito. Às vezes usa magias de transmutação em criaturas voluntárias para transformá-las na aparência de sua falecida noiva. A estudante Sarina Roka é recorrente entre os voluntários, pois é apaixonada no professor. (Missão: "Imagem de felicidade e dor")
- ❖ É responsável pela observação e comunicação sobre meteorologia

Ligações

- ❖ Diretor(a)
- ❖ Sarina Roka
- ❖ Philippa (noiva)
- ❖ Flarique



Audred Lhamenor

Idade 52

Ficha O

Casa nenhuma

Função Alquimista

Escola de Magia n/h

Descrição Física

Homem meio elfo, com sardas no rosto. Usa um bigode muito bem ajeitado e curvado nas pontas. Tem a orelha pontuda e um cabelo bem engomado. Suas roupas são bem formais. Fala com sotaque francês.

Lugais Frequentes

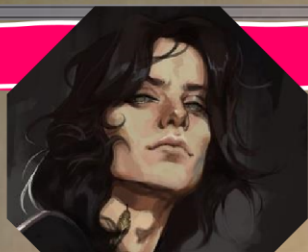
- ❖ Distrito comercial de Valentoise

Descrição Geral

- ❖ Tem muitos conhecimentos sobre natureza e sabe produzir veneno
- ❖ (+) Constituição / (-) Força
- ❖ Leal e Mau
- ❖ Se mudou recentemente para Valentoise
- ❖ Gosta de fazer pedras saltarem na água
- ❖ Olha fixamente pro horizonte
- ❖ Pavio curto
- ❖ Ideiais: Lógica e malança
- ❖ Em busca de vingança
- ❖ Protege seus colegas e aliados
- ❖ Faz poções na sua própria casa
- ❖ Teve um passado romântico com Fostrousia que o abandonou dizendo que ele não é um bom homem. Não superou o término e agora busca vingança.
- ❖ Pode se tornar professor de alquimia em Bergennet

Ligações

- ❖ Fostrousia
Grumbleblade (ex-namorada)



Berluin Aehice

Idade 24

Ficha O

Casa Orquídea

Função Estudante 4º ano

Escola de Magia Evocação

Descrição Física

Humano branco com um cabelo ondulado preto até a altura dos ombros. Excepcionalmente belo. Só usa roupas pretas. As cores de sua casa, podem ser encontradas apenas através de detalhes sutis, como brincos, ou colares, ou pingentes. Tem sempre uma expressão sombria.

Lugais Frequentes

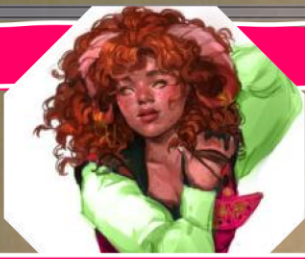
- ❖ Corredores
- ❖ Sala de treinamento
- ❖ Estufas

Descrição Geral

- ❖ Um dos monitores da escola. Costuma aparecer misteriosamente sempre que alguém precisa encontrar um monitor.
- ❖ Igual e Bom
- ❖ (+) Destreza / (-) Sabedoria
- ❖ Especialista em fazer as pedras saltarem na água
- ❖ Resolve conflitos com bastante calma
- ❖ Gosta de assoviar
- ❖ Bissexual
- ❖ Olha com os olhos semicerrados
- ❖ Com os estudantes é extremamente ponderado
- ❖ Com os professores e coordenadores é extremamente honesto
- ❖ É o monitor mais apreciado por todos na escola, pois geralmente resolve as demandas da sua casa Orquídea, mas não se importa de ajudar as outras casas
- ❖ Ideais: responsabilidade e Auto sacrifício
- ❖ Em busca de vingança. Sua família, composta por gerações de magos, sempre foi muito cruel com ele e sempre duvidou da sua capacidade. Por isso se dedica a se tornar um dos melhores magos conhecidos. O que o tem atrapalhado a alcançar esse objetivo são suas responsabilidades.
- ❖ Conhece algumas magias de necromancia, mas não revela a ninguém.
- ❖ Tem certa fascinação pelo sotaque forte de Sarina Roka
- ❖ Gosta bastante de plantas, mas não de alquimia

Ligações

- ❖ Diretor
- ❖ Flarique
- ❖ Mirabelle Witsplitter
- ❖ Sarina Roka



Damaia De la Croix

Idade 29

Ficha ●

Casa Orquídea

Função Estudante do 1º ano

Escola de Magia Transmutação

Descrição Física

É uma jovem tiferina (tieflings) de pele avermelhada. Saindo dos seus volumosos cabelos cacheados e vermelhos, dois chifres curvados, semelhantes ao de um bode. Seus olhos são completamente amarelos

Lugais Frequentes

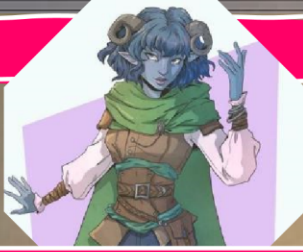
- ❖ Corredores
- ❖ Sala de transmutação
- ❖ Tavernas
- ❖ Hall do bloco B

Descrição Geral

- ❖ Caótica e neutra
- ❖ Bem atrevida
- ❖ Já foi marinheira
- ❖ Pretende ser proficiente em metamorfose
- ❖ Gosta de trocar favores: "um beijo e eu te conto onde está escondido tal coisa", "você me dá isso, e eu te dou aquilo"
- ❖ Sempre encontra uma forma de conseguir aquilo que quer
- ❖ (+) Carisma / (-) Força
- ❖ Cozinha muito bem
- ❖ Dançarina profissional
- ❖ Gosta de sussurrar segredos pela metade para as pessoas. Assim elas vão querer saber o resto da fofoca. Então, ela pede um favor em troca
- ❖ Sempre honesta, mesmo escondendo o resto das fofocas. Se ela não sabe sobre alguma coisa, ela vai dizer que não sabe
- ❖ Ideal: retribuição
- ❖ Se você fizer algo por ela, que ela não pediu, ela vai querer retribuir em algum momento
- ❖ Protege um bem valioso. No seu quarto, escondido, existe um diário da sua infância, repleto de fotos da sua família. A maioria das fotos foram tiradas em alto mar
- ❖ Não tem contato com a própria família já tem um tempo.
- ❖ Missões: O Ritual, Lyau

Ligações

- ❖ Akemnos Tragédia
- ❖ Mordekai Tormento
- ❖ Nimo Amastácia
- ❖ Ez Ez
- ❖ Nemeia



Frã Fra

Idade 24

Ficha O

Casa Orquídea

Função Estudante 2º ano

Escola de Magia Abjuração

Descrição Física

Frã é uma tifererina de pele roxa/azulada, chifres discretos, cabelos longos azuis e olhos castanhos escuros

Lugais Frequentes

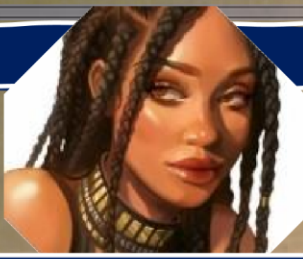
- ❖ Seu quarto
- ❖ Área externa da escola

Descrição Geral

- ❖ Caótica e boa
- ❖ Não se impõe muito
- ❖ Foi criada na rua
- ❖ Consegue estabelecer diálogo com os inimigos mais ferozes, ter empatia com eles e sempre trabalhar na direção à paz
- ❖ Ideais: Caridade
- ❖ Sempre tenta ajudar aqueles em necessidade, não importa o custo
- ❖ Pensa em se vingar do hierarca de um templo corrupto que a marcou como um herege algum dia
- ❖ Julgo os outros com severidade, em parte porque é mais severa a julgar a si mesma.

Ligações

- ❖ Flarique
- ❖ Himo Amastácia
- ❖ Nemeia
- ❖ Zook Beren



Filid Griogal

Idade 21

Ficha ●

Casa Flor-de-Lis

Função Estudante 1º ano

Escola de Magia Evocação

Descrição Física

Negra. Tem um lindo afro, mas prefere usar tranças. Olhos castanhos cor de mel. Tem cílios cumpridos que chamam atenção. Usa roupas pesadas de couro. Usa pulseiras azuis e cinza. Tem uma voz emplumada.

Lugais Frequentes

- ❖ Taverna
- ❖ Sala de evocação
- ❖ Seu quarto
- ❖ Sua cidade natal
- ❖ Masmorras profundas

Descrição Geral

- ❖ Caótica e boa
- ❖ Inventora de equipamentos que unem magia e tecnologia
- ❖ (+) Inteligência / (-) Carisma
- ❖ Não tem parentes na escola, seus parentes vivem em outra cidade. Ela sempre viaja para lá.
- ❖ Extremamente inteligente
- ❖ Fez de seus aposentos uma espécie de oficina, onde faz alguns testes
- ❖ Costuma frequentar a taverna pela manhã
- ❖ Vende caros equipamentos, mas pode fazer um desconto para amigos.
- ❖ Seu conhecimento em tecnologia parte de sua mãe, que não é maga. Seu conhecimento de magia parte de seu irmão Taziano, que já é formado na escola.
- ❖ Tem nojo de ratos(medo)
- ❖ Gosta de se aventurar nas Masmorras profundas em busca de treinamento. Pode querer estimular os jogadores a irem até lá com ela

Ligações

- ❖ Flarique
- ❖ Himo



Elvira Is Blank

Idade 75

Ficha O

Casa nenhuma

Função Vice-diretora

Escola de Magia Transmutação

Descrição Física

Uma idosa de cabelos brancos e pele branca bem marcada pelas ações do tempo. Usa um penteado diferente por dia, todos bem clássicos e elegantes. Tem óculos de mão e usa roupas simples.

Lugais Frequentes

- ❖ Corredores
- ❖ Sala do diretor
- ❖ Sala dos professores
- ❖ Manutenção do orbe
- ❖ Valentoise
- ❖ Sala de troféus

Descrição Geral

- ❖ Isal e boa
- ❖ (+) Sabedoria / (-) destreza
- ❖ Vice-diretora da escola
- ❖ Toca um instrumento musical: Piano
- ❖ Paciente além do comum, mas é passivo-agressiva
- ❖ Arrogante com os(as) alunos(as)
- ❖ Tem sempre um pé atrás com todos os(as) professores(as)
- ❖ Se irrita facilmente com os(as) funcionários(as) da escola
- ❖ Sabe muito bem sobre burocracias da escola e da ilha. Conhece de cor todas as regras
- ❖ Ideal: redenção
- ❖ Busca reequer a escola ao patamar máximo
- ❖ Atraída por um local especial: quando lhe sobra tempo gosta de visitar a cidade de Valentoise. Admira a aparência geral da cidade e gosta do cheiro das flores que a pequena cidade exala
- ❖ Inveja os professores, pois eles têm menos responsabilidades que ela. Ela entende, porém, que grande poder traz consigo grandes responsabilidades. Ela sabe que seu dever coordenar a escola, já que foi escolhida para tal.
- ❖ Frequenta bastante a sala de troféus para conversar com sua irmã Moira

Ligações

- ❖ Diretor Fluin
- ❖ Moira Is Blank (irmã)



Euan Garvin

Idade 22

Ficha ●

Casa Girassol

Função Estudante 2º ano

Escola de Magia Abjuração

Descrição Física

É um halfling de pele branca e cabelos ondulados castanhos. Suas roupas são predominantemente de cores marrons. Sua voz fina e arejada. Usa um grande chapéu e capa.

Lugares Frequentes

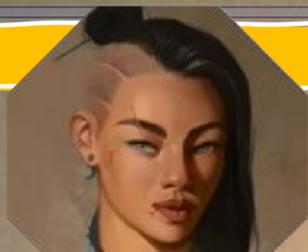
- ❖ Coliseu de Valentoise
- ❖ Sala de estudos do subterrâneo
- ❖ Sala de práticas instrumentais
- ❖ Sala de abjuração

Descrição Geral

- ❖ Caótico e bom
- ❖ Tem uma facilidade muito grande em aprender
- ❖ Ator e mestre dos disfarces
- ❖ (+) Carisma / (-) Força
- ❖ Toca alaúde
- ❖ Faz piadas e trocadilhos o tempo todo
- ❖ Balbucia o tempo todo
- ❖ Ideais: vida e liberdade
- ❖ Gosta de ver o sorriso na cara das pessoas quando se apresenta.
- ❖ Protege seu alaúde a todo custo, pois foi um presente de sua irmã
- ❖ Claustrofóbico
- ❖ Um escândalo o impede de voltar para casa. Esse tipo de problema parece o seguir
- ❖ Muda de humor ou de ideias tão depressa quanto muda de tom em uma canção

Ligações

- ❖ Ronald Weasley



Fang Zexian

Idade 29

Ficha 0

Casa Girassol

Função Estudante 2º ano

Escola de Magia Abjuração

Descrição Física

Uma pessoa não binária. Usa um longo cabelo preto estilizado em um coque, raspado na lateral direita. Tem uma pele branca amarelada. Tem os olhos puxados e uma notável cicatriz na sobrancelha que se assemelha com um corte de espada. Tem uma cara sempre fechada e séria.

Descrição Geral

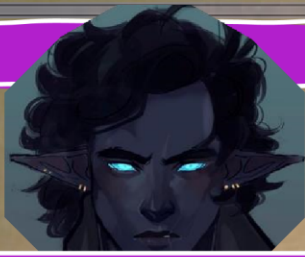
- ❖ Caótico e mau
- ❖ (+) Força / (-) Sabedoria
- ❖ Toca muito bem oboé
- ❖ Fala muito baixo
- ❖ É curioso com os jogadores, desconfiade com os professores e outros alunos
- ❖ Sabe precisamente os locais habituais dos professores
- ❖ Ideais: liberdade e matança
- ❖ Sente saudades de sua terra natal, onde mora sua família. Sua família tem sido explorada por malfeitores, ele deseja se vingar.
- ❖ Tem uma bravura imprudente
- ❖ Roubou de um mercador corrupto para ajudar sua tribo
- ❖ É um(a) entalhador(a)
- ❖ Carrega ferramentas de artesão na mochila. É muito apegado a elas
- ❖ Bebe muito

Locais Frequentes

- ❖ Corredores
- ❖ Sala de práticas instrumentais

Ligações

- ❖ Krishan Dhibar
- ❖ Fostroulsia Grumbleblade
- ❖ Konan Grumbleblade



Flarique

Idade 26

Ficha O

Casa Narciso

Função Estudante 2º ano

Escola de Magia Transmutação

Descrição Física

Um elfo-obsuro(drow) de 1.60 de altura, orelhas pontudas, pele como um azul prateado escuro, olhos azuis brilhantes, cabelos médios e pretos, sempre vestindo uma capa para se proteger da luz do dia e chamar menos atenção durante a noite.

Lugais Frequentes

- ❖ Corredores
- ❖ Sala de Transmutação
- ❖ Estufas

Descrição Geral

- ❖ Legal e Mau
- ❖ (+) Inteligência / (-) Sabedoria
- ❖ Foge quanto está em desvantagem
- ❖ Diz sem rodeios e na cara o que as outras pessoas insinuam ou escondem
- ❖ Tende a fazer furtos
- ❖ Ideal: Retribuição
- ❖ Acredita que os ricos precisam ver como a vida e a morte é nas sarjetas.
- ❖ Esconde pedaços de comida e bugigangas em seus bolsos
- ❖ Não gosta de tomar banho
- ❖ Patrocina um orfanato na sua cidade de origem
- ❖ Sua mãe morreu em seu parto, deixando-o aos cuidados do pai
- ❖ Aos 8 anos, foi vendido pelo pai, junto com seu irmão, para um traficante, que passou a usá-los para seus serviços sujos.

Ligações

- ❖ Anton Rasmondo
- ❖ Zook Beren
- ❖ E3 Fra
- ❖ Nemeia
- ❖ Nimo Amastacia
- ❖ Filid Griogal



Fostroulsia Grumbleblade

Idade 159

Ficha O

Casa nenhuma

Função Taverneira

Escola de Magia n/h

Descrição Física

É uma anã de cabelo vermelho e barbada. Suas unhas são bem grandes, mas não são pintadas. Tem algumas pinturas simples no rosto. É bem baixinha e robusta, como deveriam ser os anões. Usa roupas confortáveis. Tem uma voz rouca

Lugais Frequentes

- ❖ Taverna Aranha Bebada
- ❖ Praia

Descrição Geral

- ❖ (+) Carisma / (-) Inteligência
- ❖ Neutra
- ❖ Boa com jogos
- ❖ Tem um andar bem pesado, quase como uma marcha
- ❖ Tamborila com os dedos em cima do balcão.
- ❖ Rude com novos clientes, mas após conhecê-la, se torna mais amigável
- ❖ Gosta de fazer apostar em sua taverna: "se você ganhar de mim na queda de braço, a sua cerveja sai por conta da casa."
- ❖ Ideal: Poder e beleza
- ❖ Sua taverna é seu bem maior. Comprou, no passado o estabelecimento junto com seu marido.
- ❖ Crime ou delito secreto (desenvolver)

Ligações

- ❖ Konan Grumbleblade
- ❖ Audred Liamenor
- ❖ Fang Zexian



Fredrik Jepsen

Idade 18

Ficha O

Casa Flor-de-Lis

Função Estudante 1º ano

Escola de Magia Ilusão

Descrição Física

Humano de pele negra avermelhada. Cabelos cacheados cor de rosa, postura um pouco torta e contorcida. Usa óculos redondos de armação clara. Geralmente veste o capuz para ser menos notado. Se machuca muito, por isso tem curativos por todo o corpo.

Lugais Frequentes

- ❖ Corredores
- ❖ Seu quarto
- ❖ Salas de aula
- ❖ Sala de Ilusão
- ❖ Distrito comercial de Valentoise

Descrição Geral

- ❖ Ordeiro(leal) e Bom
- ❖ Quer ser amigo dos jogadores
- ❖ Tem muita dificuldade em entender as coisas e conjurar magias, por isso se acha muito burro e se pune toda vez que falha em alguma coisa. Se chama de burro e às vezes bate com as mãos no próprio rosto como forma de punição. Tem problemas de autoestima.
- ❖ (+) Força / (-) Destreza
- ❖ Adora dançar, mas não permite que ninguém o veja dançando
- ❖ É muito bom jogando damas.
- ❖ Um tanto impaciente
- ❖ Fala muito baixo
- ❖ É amigável e curioso com os jogadores e ponderado com os outros estudantes
- ❖ Conhece bem os quadros de atalho do castelo
- ❖ Ideais: justiça e auto sacrifício
- ❖ É apaixonado por um(a) dos(as) jogadores(as)
- ❖ Tem fobia de aranha
- ❖ Pode ser um ótimo alquimista.
- ❖ Missão: "A primeira missão"
- ❖ Às vezes vai até Valentoise se distrair no centro comercial de Valentoise. Adora ver todas as possibilidades de coisa para se comprar.

Ligações

- ❖ Igrissa
- ❖ Flarique



Nimo Amastácia

Idade 121

Ficha ●

Casa Narciso

Função Estudante 2º ano

Escola de Magia Transmutação

Descrição Física

É um Elfo Silvestre de 1,80 de altura, magro. Tem o cabelo médio, longo, liso e castanho bem escuro. Pele cobreada e possui os olhos verdes. Usa geralmente roupas confortáveis e comuns como uma saia ou uma calça mais folgada com camisas semiabertas e sempre de sandália. No frio já abusa de um pouco de tecido e no calor tem o costume de ficar mais seminu.

Descrição Geral

- ❖ Caótico e bom
- ❖ (+) Inteligência / (-) Destreza
- ❖ Ideal: Conhecimento
- ❖ Vínculos: Buscou durante a vida a resposta de uma pergunta específica em uma carta deixada pelo seu melhor amigo/ interesse amoroso morto
- ❖ Melhor amigo de Nemeia.
- ❖ Tem um espírito protetor
- ❖ Tinha um caso amoroso com seu melhor amigo
- ❖ Defeitos: se distrai facilmente com a promessa de informação
- ❖ É um excelente ator
- ❖ Se mistura facilmente à natureza
- ❖ Conseguiu um trabalho como estagiário na biblioteca da escola
- ❖ Quando se anima começa a cantarolar e dançar puxando as outras pessoas ao redor para se juntar a ele
- ❖ Quando está de mau humor ou desesperado tende a tratar as pessoas com falta de educação

Lugais Frequentes

- ❖ Biblioteca
- ❖ Seu quarto
- ❖ Jardins da escola

Ligações

- ❖ Eg
- ❖ Flarique
- ❖ Nemeia
- ❖ Zook
- ❖ Damaia



Konan Grumbleblade

Idade 40

Ficha O

Casa nenhuma

Função Governador

Escola de Magia n/h

Descrição Física

É um humano careca com uma barba média e bem preenchida. Tem algumas pinturas no rosto. Tem a pele branca. Usa roupas de tecidos simples, mas usa várias cintas espalhados pelo corpo.

Lugais Frequentes

- ❖ Corredores
- ❖ Sala de Encantamento
- ❖ Tavernas

Descrição Geral

- ❖ (+) Carisma / (-) Força
- ❖ Leal e bom
- ❖ Toca um instrumento
- ❖ Excelente em jogos
- ❖ Rói as unhas e coça a barba
- ❖ Coordena com sua esposa uma taverna em Valentoise chamada Aranha Bebada
- ❖ Extremamente amigável com os seus clientes
- ❖ Tenta agradar ao máximo seus clientes para compensar as atitudes rabugentas de sua esposa
- ❖ Leal e bom
- ❖ Ideais: Comunidade e vida
- ❖ Protege sua taverna com sua vida

Ligações

- ❖ Fostrousia Grumbleblade
- ❖ Fang Zexian
- ❖ Ruan Fouché



Krishan Dhibar

Idade 20

Ficha O

Casa Girassol

Função Estudante 3º ano

Escola de Magia Conjuração

Descrição Física

Homem cis, humano, careca, extremamente branco. Tem o rosto fino. Tem uma pintura simples no centro da testa. Usa sempre lápis de olho e um longo colar de pequenas esferas amarelas e pretas. Costuma usar roupas claras. Tem uma voz grave, arejada e rude.

Lugais Frequentes

- ❖ Sala de conjuração
- ❖ Floresta
- ❖ Câmara de segredos

Descrição Geral

- ❖ Caótico e mau
- ❖ (+) Sabedoria / (-) Carisma
- ❖ Inacreditavelmente sortudo
- ❖ Rico
- ❖ Faz piadas o tempo todo
- ❖ Honesto com seus amigos e ponderado com os jogadores
- ❖ Ideais: mudança e dor
- ❖ Protege membros próximos da família
- ❖ Dedicado a completar um objetivo de vida pessoal: se tornar o mago mais poderoso e com o título dar orgulho a sua família.
- ❖ Quer se tornar o diretor da escola algum dia.
- ❖ Crime ou delito secreto: mantém de refém um dos estudantes da escola que ousou machucar os sentimentos de sua irmã Nagini.
- ❖ Missão: Aluno desaparecido
- ❖ Gosta de assistir os experimentos realizados na Câmara de Segredos

Ligações

- ❖ Nagini Dhibar (irmã)
- ❖ Isaq Kusou (ex cunhado)



Isôndas Rasmussen

Idade 52

Ficha O

Casa nenhuma

Função Zelador da escola

Escola de Magia Evocação

Descrição Física

Um velho com aparência bem simpática. Olhos azuis. Cabelos brancos e ralos. Barba por fazer, também branca. Não tem muitas rugas. Usa roupas simples e aparentemente não mágicas de cores pretas com uma capa com mangas voltadas ao laranja menos saturado com detalhes turquesa. Tende a piscar forçosamente. Tem uma voz refinada e elegante.

Descrição Geral

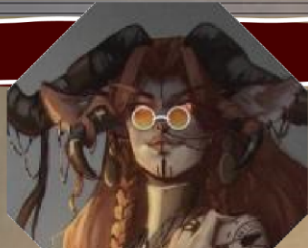
- ❖ Neutro e Bom
- ❖ (+) Carisma / (-) Sabedoria
- ❖ Gosta muito de beber bebidas alcoólicas, mas evita ao máximo pois está tentando ser uma pessoa melhor e sóbria.
- ❖ Fala diversos idiomas, pois gosta de estudar idiomas no seu tempo livre.
- ❖ Tem mania de passar a mão nos poucos e finos cabelos
- ❖ Acende as Luzes dos corredores
- ❖ Cuida dos afazeres gerais e não mágicos da escola
- ❖ Não costuma conversar muito com os estudantes, mas é uma pessoa extremamente amigável quando o conhecem.
- ❖ Conhece muito bem todos os corredores, atalhos, possíveis locais secretos
- ❖ Ideais: vida e neutralidade
- ❖ Está tentando aprender magias da escola de evocação para melhorar a iluminação da escola. Talvez leve um tempo até conseguir seus objetivos.
- ❖ Cativado por um interesse romântico por Fluira Le Blank
- ❖ Tem medo de sangrar o nariz
- ❖ Costuma descansar próximo às estufas
- ❖ Ao se aventurar pela floresta conheceu Ves o Fauno, se tornaram colegas.

Locais Frequentes

- ❖ Corredores
- ❖ Aposento do zelador
- ❖ Estufas

Ligações

- ❖ Diretor(a)
- ❖ Ves o Fauno
- ❖ Fluira



Igrissa

Idade 31

Ficha O

Casa nenhuma

Função Professora

Escola de Magia Ilusão

Descrição Física

É uma tiefling de pele branca como neve. Tem volumosos cabelos castanhos acobreados e os olhos amarelos opacos. Tem enormes chifres semelhantes a chifre de búfalo. Usa óculos de lentes laranjas. Tem espalhados pelo corpo e rosto tatuagens que formam linhas e seguimentos. Usa roupas simples e leves. Alguns podem achar suas roupas vulgares.

Lugais Frequentes

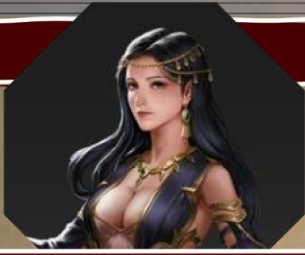
- ❖ Corredores
- ❖ Sala de ilusão
- ❖ Biblioteca

Descrição Geral

- ❖ Ordeira (leal) e neutra
- ❖ (+) carisma / (-) constituição
- ❖ Faz amizades facilmente
- ❖ Atriz e mestra dos disfarces
- ❖ Um pouco impaciente
- ❖ Faz piadas sem graça
- ❖ Extremamente argumentativa com os alunos
- ❖ Barulhenta com os professores
- ❖ Ideais: tradição e neutralidade
- ❖ Sua aparência um pouco rebelde contradiz com seus princípios tradicionais
- ❖ Extremamente regrada
- ❖ Protege membros próximos da família
- ❖ Se tornou professora jovem demais
- ❖ Passa muito tempo lendo romances na biblioteca
- ❖ Por passar muito tempo na biblioteca pôde ter conversas agradáveis com Morgran Ungartt
- ❖ Tenta ajudar Fredrik Jepsen nas suas dificuldades

Ligações

- ❖ Diretor(a)
- ❖ Morgran Ungartt
- ❖ Fredrik Jepsen



Mikaela Daeris

Idade 109

Ficha O

Casa nenhuma

Função Professora

Escola de Magia Evocação

Descrição Física

É uma linda meio-elfa de pele branca e cabelos negros. Usa muitas jóias, sempre douradas. Usa roupas que mostram bastante o corpo, as curvas e principalmente os seios.

Lugais Frequentes

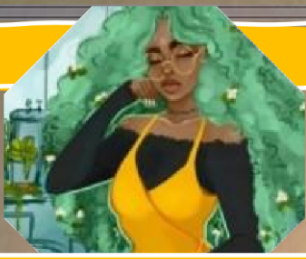
- ❖ Corredores
- ❖ Sala de Encantamento
- ❖ Tavernas
- ❖ Aurinesse
- ❖ Salas secretas no subterrâneo

Descrição Geral

- ❖ Igual e má
- ❖ (+) Sabedoria / (-) Constituição
- ❖ Professora de evocação
- ❖ Meio elfo
- ❖ Extremamente branca
- ❖ Igual e mal
- ❖ Talvez a meio-elfa mais linda do mundo, de acordo com a opinião popular
- ❖ Usa jóias
- ❖ Canta lindamente
- ❖ Age de forma extremamente refinada. Aprecia vinhos e bebidas exóticas
- ❖ Tem o hábito de mexer demais nos cabelos
- ❖ Tem sempre um olhar distante e fala com pouco entusiasmo
- ❖ Finge amizade com os jogadores, mas é um tanto rude com os professores e principalmente com os funcionários
- ❖ Ideais: beleza e dominação
- ❖ Atraída por um local especial: Existe uma sala secreta no subterrâneo. Apenas ela e seus aliados conhecem a entrada.
- ❖ Tem uma moradia secreta em Aurinesse
- ❖ Missão: O ritual

Ligações

- ❖ Diretor
- ❖ Moira Is blank
- ❖ Morgran Ungatt



Mirabelle Mitsplitter

Idade 31

Ficha O

Casa Girassol

Função Estudante 4º ano

Escola de Magia Transmutação

Descrição Física

Mirabelle usa roupas extravagantes, qualquer um que a vê de longe a reconhece. Usa sempre muitos acessórios e roupas que permitem carregar ferramentas de plantio. Negra de pele um pouco mais clara. Tem um longo e volumoso cabelo cacheado verde. Usa óculos dourados. Tem uma voz jubilosa.

Lugais Frequentes

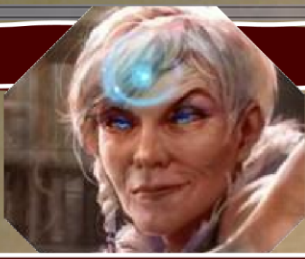
- ❖ Corredores
- ❖ Jardins, pomares, estufas
- ❖ Sala de transmutação
- ❖ Valenboise

Descrição Geral

- ❖ Neutra e Boa
- ❖ Desde criança demonstrara interesse pela natureza, principalmente pelas árvores. Sua vida consiste em descobrir espécies e reflorestar locais estratégicos ou destruídos.
- ❖ (+) Carisma / (-) Sabedoria
- ❖ Conhece muitos feitiços voltados às plantas.
- ❖ Malabarista especialista.
- ❖ Conversa com as plantas como se fossem crianças.
- ❖ Amigável com todos, desde que não prejudiquem a natureza.
- ❖ Já presenciou um acontecimento estranho em uma árvore. Em uma noite, durante a chuva, conseguiu ver uma árvore se contorcer-se de forma anormal, como se criasse um vão entre suas raízes e seu tronco. (esta árvore é um portal para um outro lugar)
- ❖ Ideais: Auto sacrifício
- ❖ Tem um cercado muito bem protegido e escondido. Neste cercado ela realiza seus experimentos com plantas. Tem muitas mudas que considera importantes e raras.
- ❖ Em noites de Lua cheia procura locais desertos para ficar nua e receber energias da lua.
- ❖ Tem uma relação secreta com a professora Tierna Ruge.
- ❖ Gosta de visitar Valenboise por causa do aroma das flores

Ligações

- ❖ Tierna Ruge
- ❖ Berluin Aehice



Moira Le Blank

Idade 73

Ficha O

Casa nenhuma

Função Professora

Escola de Magia Adivinhação

Descrição Física

Uma senhora de cabelos brancos e curtos presos em uma trança que pende sobre o lado direito de seu rosto. Tem olhos azuis intensos e é vesga. Usa um macacão ousado para a idade. A roupa é sustentada por duas finas alças. Feito de um tecido leve marrom escuro. Presa ao macacão existe uma capa de cor ameixa escuro, repleta de pingentes.

Descrição Geral

- ❖ Professora de Adivinhação
- ❖ Leal e má
- ❖ (+) sabedoria / (-) força
- ❖ Inacreditavelmente sortuda
- ❖ Adora competir jogos com os alunos da escola. Sempre ganha, utilizando sua arte da adivinhação ao seu favor.
- ❖ Fala em rimas
- ❖ Arrogante com os alunos
- ❖ Amigável com os professores
- ❖ Ideal: é extremamente gananciosa. Tem uma ganância desenfreada.
- ❖ Age sempre sozinha, sem a ajuda de ninguém.
- ❖ Cativada por um interesse romântico por Morgran Ungatt
- ❖ Frequenta bastante a sala de troféus para conversar com sua irmã Flvira
- ❖ Missão: O Ritual

Lugais Frequentes

- ❖ Corredores
- ❖ Sala de jogos
- ❖ Sala de Adivinhação
- ❖ Sala de troféus

Ligações

- ❖ Diretor
- ❖ Flvira Le Blank (irmã)
- ❖ Morgran Ungatt
- ❖ Mikaela Daeris



Mordekai Tormento

Idade 25

Ficha 0

Casa Orquídea

Função Estudante 2º ano

Escola de Magia Ilusão

Descrição Física

É um Tieling. Tem uma pálida pele, tão branca quanto seus olhos, orelhas pontudas e pequenos chifres na testa. Seu cabelo é médio e branco como a neve. Usa óculos redondos de grau, sem nenhum grau. Suas roupas são bem polidas e limpas.

Lugais Frequentes

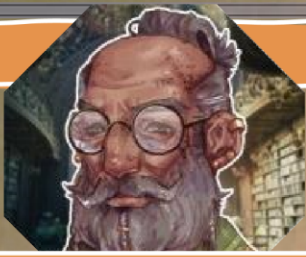
- ❖ Corredores
- ❖ Sala de Ilusão
- ❖ Sala de bailes
- ❖ Coliseu de Valenboise

Descrição Geral

- ❖ Caótico e neutro
- ❖ (+) Inteligência / (-) Força
- ❖ Faz lindos artesanatos (Grimórios, Varinhas, Jóias)
- ❖ Dançarino experiente
- ❖ Mexe bastante no cabelo, na parte da nuca, principalmente quando está ansioso ou nervoso
- ❖ Rude com os jogadores; questionador com seus amigos
- ❖ Ideais: criatividade e Moderação
- ❖ Missão: O Ritual
- ❖ Em busca de vingança. (Após a realização da Missão "O Ritual", deseja caçar aqueles que o fizeram mal: Mikaela, Moira e Morgran)
- ❖ Arrogante
- ❖ Vem de uma família artística de piratas. No navio da sua comunidade sempre tem muita dança e música. Damaia gostava muito de sua amizade e sempre o visitava para se divertirem dançando.
- ❖ Gosta de assistir aos torneios no coliseu de Valenboise. Se imagina lutando ao mesmo tempo que baila e usa suas magias de ilusão

Ligações

- ❖ Diretor(a)
- ❖ Damaia De La Croix
- ❖ Akmenos Tragédia



Morgran Ungartt

Idade 312

Ficha O

Casa nenhuma

Função Bibliotecário

Escola de Magia Adivinhação

Descrição Física

É um anão branco de cabelos calvos e barbas trançadas e grisalhas. Usa óculos perfeitamente redondos. É um tanto magro comparado aos outros anões. Suas roupas estão sempre amarrotadas.

Lugares Frequentes

- ❖ Corredores
- ❖ Biblioteca
- ❖ Sala do diretor

Descrição Geral

- ❖ Ordeiro(leal) e mau
- ❖ (+) Inteligência / (-) Sabedoria
- ❖ Fala diversos idiomas
- ❖ Bom com animais. Principalmente montarias
- ❖ Fala sussurrando. Algumas palavras e frases são incompreensíveis
- ❖ Dentro da biblioteca é rude com as pessoas, mas fora da biblioteca é até amigável
- ❖ Ideais: vive em prol do seu clã secreto, quer ser honrado lá dentro.
- ❖ Esconde livros essenciais para evitar alguma descoberta ou conhecimento que ele não quer que chegue nas mãos errados.
- ❖ Se relaciona afetivamente com Moira Is Blank
- ❖ Missão: O Ritual
- ❖ Conversa muito com Moira através das magias de adivinhação

Ligações

- ❖ Diretor
- ❖ Mikaela Daeris
- ❖ Moira Is Blank



Nemeia

Idade 23

Ficha O

Casa Narciso

Função Estudante 2º ano

Escola de Magia Encantamento

Descrição Física

alta, esguia e magra. Pele clara, levemente azulada com aspecto cintilante. Cabelos ondulados longos e castanhos, que geralmente estão numa trança. Tem chifres retorcidos e cruzados como galhos grossos de uma árvore. Seus olhos são castanho claro. Seus dedos são mais finos e alongados que os de um humano e ela tem unhas também compridas. Gosta de usar espartilhos e botas.

Descrição Geral

- ❖ Caótica e neutra
- ❖ (+) Inteligência / (-) Força
- ❖ Se achava inteligente, mas com o passar do tempo viu que não era a realidade. Ainda assim ela continua determinada
- ❖ Ela busca ser boa em tudo o que faz. Meio que pra provar pra si que ela consegue, mesmo que as pessoas a diminuam por ser tiferina. Quando ela vai pra escola, ela cogita ser uma futura professora de lá, mas suspeita que no fundo quer mesmo é algo inovador, diferente.
- ❖ Ela pode mentir se sentir que é necessário
- ❖ Consegue ser muito boa amiga
- ❖ Sabe negociar
- ❖ Gosta de ler sozinha
- ❖ Ela morde os lábios quando não consegue resolver algo e enrola a ponta do cabelo
- ❖ Odeia gente exibida

Lugais Frequentes

- ❖ Espaços verdes e silenciosos da escola
- ❖ Sala de encantamento
- ❖ Feira livre de Valentoise
- ❖ Taverna de Valentoise

Ligações

- ❖ Eg
- ❖ Flarique
- ❖ Himo
- ❖ Zook
- ❖ Damaia



Ronald Weasley

Idade 25

Ficha O

Casa Narciso

Função Estudante 3º ano

Escola de Magia Conjuração

Descrição Física

Homem branco de cabelos ruivos e ondulados. Seus olhos são azuis acinzentados. Tem sardas pelo rosto. Usa roupas bem formais e limpas. Usa um colete preto e gravata borboleta.

Lugais Frequentes

- ❖ Corredores
- ❖ Sala de Conjuração
- ❖ Aurinesse

Descrição Geral

- ❖ Caótico e bom
- ❖ (+) Carisma / (-) Constituição
- ❖ Carpinteiro especialista
- ❖ Bebe muito
- ❖ Usa palavras erradas com frequência
- ❖ Ideais: autoconhecimento
- ❖ Vem de uma família extremamente extensa e pobre
- ❖ Dedicado a cumprir um objetivo de vida pessoal
- ❖ Quer dar melhor qualidade de vida para sua família
- ❖ Tem um inimigo poderoso (desenvolver)
- ❖ Tem um amigo importante que tem acesso e mora em Aurinesse
- ❖ Puxa muito o saco do diretor e da vice-diretora.
- ❖ Vem fazendo um abaixo-assinado para que as casas voltem a ter nomes de animais.

Ligações

- ❖ Diretor
- ❖ Vice diretora
- ❖ Ryan Garvin



Ruan Fouché

Idade 38

Ficha 0

Casa nenhuma

Função Professor

Escola de Magia Evocação

Descrição Física

Homem, humano, negro azulado, tem uma barba volumosa e cabelo afro com corte médio. Usa apenas roupas claras. Tem a pele incrivelmente cuidada. Fala tudo com muita ansiedade.

Lugais Frequentes

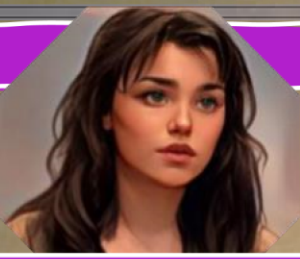
- ❖ Sala do Zelador
- ❖ Sala de reuniões
- ❖ Praia

Descrição Geral

- ❖ Neutro
- ❖ (+) Destreza / (-) Constituição
- ❖ Novo professor de evocação, após a missão "O Ritual"
- ❖ Executa suas magias sempre acompanhadas de acrobacias.
- ❖ +8 em testes de acrobacia
- ❖ Faz amizade com muita facilidade
- ❖ Aprende tudo com muita facilidade. Se tornou professor muito jovem por conta desta característica.
- ❖ Sempre muito inquieto
- ❖ Questionador com os alunos, arrogante com os professores
- ❖ Ideais: povo e redenção
- ❖ Acredita que todos aqueles que realizaram crimes para salvar a si ou aos seus aliados, merecem uma segunda chance. Luta em favor disto.
- ❖ Está em busca de vingança. Prenderam seu amigo injustamente e em seguida o executaram.
- ❖ Propenso a fúria
- ❖ Seu amigo mais próximo na escola é o Zelador Isônidas
- ❖ Treina suas acrobacias na praia

Ligações

- ❖ Isônidas
- ❖ Konan Grumbleblade



Sarina Roka

Idade 22

Ficha O

Casa Narciso

Função Estudante 1º ano

Escola de Magia Ilusão

Descrição Física

Branca, rosada. Olhos castanhos claro. Cabelos castanhos compridos e ondulados. Tem um dente faltando. Tem um sotaque muito forte e engraçado.

Lugais Frequentes

- ❖ Sala de Ilusão
- ❖ Laboratório de poções

Descrição Geral

- ❖ Leal e boa
- ❖ Sarina Roka é uma artista palhaça de 22 anos, que atualmente é aluna da escola, mas sonha em se mudar para Undur para voltar para os braços de sua amada, mas a cidade fica muito longe, e ela morre de medo de viajar sozinha. Isso tudo sem contar que ela não tem muito dinheiro para ficar nas hospedarias das cidades por onde passar. Chegou na ilha de Bretodeau junto com a família, que veio toda de Undur. Sua família nunca gostou muito dela, e após uma atitude desagradável de sua família, ela decidiu se separar deles. Ficando sozinha na ilha e em seguida decidindo se mudar para a escola.
- ❖ (+) Força / (-) Destreza
- ❖ Boa com crianças
- ❖ Malabarista especialista
- ❖ Está sempre mascando alguma coisa
- ❖ Extremamente amigável com os jogadores
- ❖ Entende alguns idiomas diferentes
- ❖ Ideais: equilíbrio e redenção
- ❖ Morre de medo da neve
- ❖ Mesmo fiel a sua amada, é secretamente apaixonada pelo professor Anton. Mas sabe que não seria apropriado concretizar a paixão. Ela se voluntaria com frequência para que o professor a transforme em sua falecida noiva.
- ❖ Tem interesse em aprender alquimia

Ligações

- ❖ Professor Anton
- ❖ Berluin Aehice



Scanlan Shorthalt

Idade 169

Ficha 0

Casa nenhuma

Função Professor

Escola de Magia Encantamento

Descrição Física

É um homem trans. Um pequenino (halfling) de pele castanha e olhos claros e acinzentados. Usa uma notável costeleta, mas não tem nada de barba. Usa um rabo de cavalo baixo, o resto do seu corte de cabelo parece independente do rabo de cavalo. É bem pequeno, tem menos de 1 metro. Usa dois brinquinhos e um colar dourado. Em suas mãos várias tatuagens que juntas dão uma impressão de luvas.

Descrição Geral

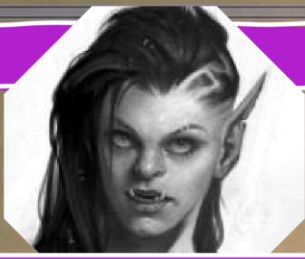
- ❖ Caótico e bom
- ❖ Professor de encantamento
- ❖ Se apaixona muito facilmente
- ❖ Panssexual
- ❖ Costuma falar algumas coisas cantando, mas canta muito bem.
- ❖ É ótimo resolvendo enigmas e problemas. Optando sempre por escolhas mais práticas
- ❖ Não conversa muito com os alunos fora de aula, mas se algum aluno tomar a iniciativa, ele pode se tornar um amigo.
- ❖ Tende a ser bem irritadigo com os professores
- ❖ Ideal: sem limite e auto sacrifício
- ❖ Sabe o básico de necromancia e sabe onde encontrar gente especializada nesta escola de conjuração.
- ❖ Frequenta bastante as tavernas da ilha.
- ❖ É também professor de teatro e de música. Dirige os espetáculos da escola

Lugais Frequentes

- ❖ Corredores
- ❖ Sala de Encantamento
- ❖ Tavernas
- ❖ Teatro

Ligações

- ❖ Tierna Ruge
- ❖ Akmenos Tragédia
- ❖ Umizmikara Chainarm



Shel Fiery Jester

Idade 25

Ficha ●

Casa Narciso

Função Estudante 1º ano

Escola de Magia Transmutação

Descrição Física

De pele acinzentada, tem um corpo disforme, uma cara grosseira e desajeitada. Usa um vestido largo roxo com bordas e detalhes cianos. Tem orelhas cumpridas de orc, um longo cabelo preto estilizado jogado de lado com uma das laterais raspadas e desenhadas. Utiliza muitas pulseiras, que tilintam enquanto ela se movimenta.

Descrição Geral

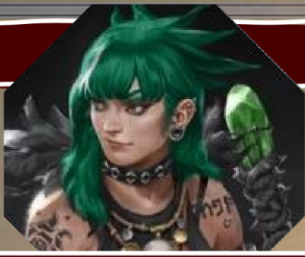
- ❖ (+) Inteligência / (-) Constituição
- ❖ Leal e Neutra
- ❖ Faz lindas esculturas em argila
- ❖ Masca sempre alguma coisa.
- ❖ Curiosa com os jogadores. Rude com os outros estudantes
- ❖ Ideal: Aspiração
- ❖ Gostaria de fazer e ser tantas coisas, mas sabe que não é possível fazer tudo. Tem dificuldade em manter rotinas.
- ❖ Tem medo de saltar de lugares baixos ou altos
- ❖ Vilã que pode se transformar em aliada dos jogadores
- ❖ Tem uma irmã gêmea idêntica chamada Bula Fiery Jester.
- ❖ Objetivos: Espalhar uma praga maligna, começando por envenenar toda a escola. Fugir na verdade é o objetivo de sua irmã. Shel apenas acata. Secretamente ela não quer realizar tal feitio, ela quer ser uma boa pessoa, mas é muito fiel à sua irmã.
- ❖ Tem um grande rancor pelas pessoas porque elas geralmente caçoam de sua aparência, de sua linhagem orc, mas diferente de sua irmã ela tem um fundo que se permite perdoar.
- ❖ Sua irmã entrou na escola no ano anterior, deixando Shel um tanto solitária em casa. Shel então decidiu também entrar na escola.
- ❖ Antes de ir para a escola, trabalhava como ferreira.

Lugais Frequentes

- ❖ Esgoto
- ❖ Sala de distribuição de água da escola
- ❖ Quarto de Bula
- ❖ Ferraria

Ligações

- ❖ Bula Fiery Jester
- ❖ Filid Griogal



Terna Ruge

Idade 55

Ficha O

Casa nenhuma

Função Professora

Escola de Magia Conjuração

Descrição Física

Uma anã toda tatuada e perfurada por piercings e alargadores. Sua tatuagem mais marcante é uma rosa tatuada no seu braço direito. Tem pele branca e seu cabelo é tingido de verde. Fala extremamente alto. É consideravelmente musculosa. Uma cicatriz em seu cotovelo indica que foi mordida por alguma criatura.

Lugais Frequentes

- ❖ Corredores
- ❖ Sala de Conjuração
- ❖ Área externa
- ❖ Masmorras

Descrição Geral

- ❖ Caótica e boa
- ❖ Professora de conjuração
- ❖ (+) Força / (-) Destreza
- ❖ É ótima com crianças, e quando vê uma não consegue evitar de fazer voz fofa e melosa.
- ❖ Fala extremamente alto, às vezes até gritando
- ❖ É uma ótima imitadora. Gosta de imitar animais.
- ❖ É ótima com montarias
- ❖ Extremamente amigável com os jogadores. Ela se identifica com algo neles, só não sabe ainda o quê. Com os outros estudantes ela é apenas bem barulhenta, porém é sempre muito divertida
- ❖ Ideais: Extravagância e redenção
- ❖ É apaixonada por Mirabelle Mitsplitter, mas não quer que ninguém saiba. Seria inapropriado por ser uma relação entre aluna e professora. Mirabelle é apaixonada de volta e quer gritar para todo mundo.
- ❖ Topa toda e qualquer aventura.
- ❖ Busca vingança do zelador Isônidas, pois ele sempre atrapalha todas as suas tentativas de fazer algo ousado dentro da escola
- ❖ Inveja a professora Anastrianna, pois acha que nunca irá alcançar tamanha beleza.

Ligações

- ❖ Diretor
- ❖ Mirabelle Mitsplitter
- ❖ Isônidas
- ❖ Anastrianna
- ❖ Zook Beren



Umizmikara Chainarm

Idade 227

Ficha O

Casa nenhuma

Função Professor

Escola de Magia Adivinhação

Descrição Física

Mulher, anã, de pele parda, tem seu nariz bem marcante, seu cabelo é volumoso em dreads, suas roupas são bem simples em tons terrosos.

Lugais Frequentes

- ❖ Corredores
- ❖ Sala de Encantamento
- ❖ Tavernas

Descrição Geral

- ❖ Isau e boa
- ❖ Professora de adivinhação depois da missão "O Ritual"
- ❖ (+) Força / (-) Destreza
- ❖ Extremamente focada
- ❖ Boa em resolver enigmas
- ❖ Propensa a previsões pessimistas
- ❖ Anda batendo os pés fortemente no chão
- ❖ Amigável com os alunos
- ❖ Quieta com os professores
- ❖ Ideais: caridade e tradição
- ❖ Vem de uma cultura bem isolada da sociedade
- ❖ Protetora de seus colegas e compatriotas
- ❖ Tem um inimigo poderoso (desenvolver)
- ❖ Adora observar os mecanismos do relógio principal da escola funcionando

Ligações

- ❖ Diretor
- ❖ Scanlan Shorthalt



Ves - O fauno

Idade 54

Ficha

Casa nenhuma

Função Selvagem

Escola de Magia n/h

Descrição Física

Ves é um fauno, com chifres encurvados em espiral, uma longa orelha afinada e uma espessa barba grisalha. Tem um grande nariz. A parte de baixo do seu corpo é composta por pernas de bode. Tem um andar um tanto torto talvez devido à idade avançada. É um tanto fedorento.

Lugais Frequentes

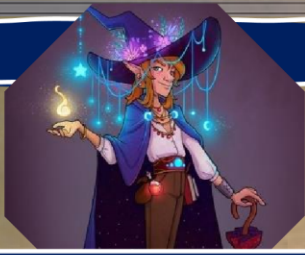
- ❖ Floresta
- ❖ Área externa da escola

Descrição Geral

- ❖ Caótico e mau
- ❖ *Manual dos Monstros* p. 276
- ❖ É muito bom lidando com animais
- ❖ Tem um Mastim de estimação
- ❖ Desenha lindamente e se gaba disso. Gosta de pintar humanos.
- ❖ É extremamente quieto com os jogadores e rude com os outros faunos
- ❖ Ideal: dominação
- ❖ Cativado por um interesse romântico: sempre busca alguém para se casar com ele.
- ❖ Procura alguém que possa pintar e admirar suas pinturas.
- ❖ Tem medo de tomar banho
- ❖ Missão: Sátiro Apaixonado

Ligações

- ❖ Isônidas Rasmussen



Zook Beren

Idade 42

Ficha O

Casa Flor-de-Lis

Função Estudante 2º ano

Escola de Magia Ilusão

Descrição Física

É um gnomo bem baixinho de pele branca, cabelos cor de mel que pousam sobre seus ombros e orelhas pontudas. Usa sempre um enorme chapéu azul e pontudo. Tem uma maldição que quando fica cansado e com sono, fica extremamente feio, com o rosto destorcido. Tem uma voz fina e arejada.

Lugais Frequentes

- ❖ Corredores
- ❖ Sala de Ilusão
- ❖ Dormitório
- ❖ Refeitório

Descrição Geral

- ❖ Bom e ordeiro
- ❖ (+) Inteligência / (-) Carisma
- ❖ Fremita
- ❖ Compartilha todos os seus dons com seus amigos
- ❖ Aprende magias muito rápido
- ❖ Tenta sempre fazer o que é correto
- ❖ Nada para ele importa mais do que seu próprio grupo
- ❖ Recentemente vem desfrutado dos prazeres do mundo
- ❖ Tem uma maldição em que fica feio quando cansado
- ❖ Quando cansado também anda mais devagar
- ❖ Por ser pequeno não alcança as mesas da escola, e fica emburrado por isso
- ❖ Ajuda seus amigos sempre que concorda com eles
- ❖ Apesar de ser brauo, às vezes amolece o coração

Ligações

- ❖ Eg
- ❖ Flarique
- ❖ Himo
- ❖ Nemeia



Zuzanna

Idade 21

Ficha O

Casa nenhuma

Função Guardiã da Magia

Escola de Magia Necromancia

Descrição Física

De pele branca pálida, tem um longo cabelo liso e preto. Seus olhos são escuros e sua maquiagem dá um tom de apatia e morbidez. Por fazer parte da administração da magia, para dar imponência ao seu visual, sempre cobre o rosto com um chapéu que carrega um véu escuro. Suas roupas são todas pretas.

Lugais Frequentes

❖ Aurinesse

Descrição Geral

- ❖ Ordeira e neutra
- ❖ Se orgulha por ser uma das duas humanas que assumiram o papel de "Guardiã da magia". Em toda a história da administração formalizada da magia, as outras raças sempre tomaram o cargo. Se orgulha mais ainda devido a sua pouca idade.
- ❖ (+) Inteligência /(-) Força
- ❖ Fala diversos idiomas fluentemente
- ❖ Faz amizades facilmente
- ❖ Gosta de fazer pose de "importância". Se esforça para fazer cenas para indicar sua chegada.
- ❖ Tem muitos serviçais. Gosta de andar de carruagem.
- ❖ Extremamente questionadora
- ❖ Ideais: responsabilidade e Conhecimento
- ❖ Protetora de um objeto com valor sentimental (desenvolver)
- ❖ Arrogante
- ❖ Visita anualmente Bergennet

Ligações

- ❖ Diretor
- ❖ Quira Le Blank

Extra



Zuzanna sem chapéu

Damaia De La Croix

NOME DO PERSONAGEM

MAGO 2	ANTECEDENTE	Mestre
CLASSE E NÍVEL		NOME DO JOGADOR
Tiefling	Caótica e Neutra	
RAÇA	ALINHAMENTO	PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA

0

10

DESTREZA

0

10

CONSTITUIÇÃO

+1

12

INTELIGÊNCIA

+2

15

SABEDORIA

+1

12

CARISMA

+2

15

INSPIRAÇÃO

+2 BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

- Força
 - Destreza
 - Constituição
 - Inteligência
 - Sabedoria
 - Carisma
- SALVAGUARDAS

- Acrobacia (Des)
 - +4 Arcanismo (Int)
 - +2 Atletismo (For)
 - Atuação (Car)
 - Enganação (Car)
 - Furtividade (Des)
 - História (Int)
 - Intimidação (Car)
 - Intuição (Sab)
 - +4 Investigação (Int)
 - Lidar com Animais (Sab)
 - Medicina (Sab)
 - Natureza (Int)
 - +3 Percepção (Sab)
 - Persuasão (Car)
 - Prestidigitação (Des)
 - Religião (Int)
 - Sobrevivência (Sab)
- PERÍCIAS

CLASSE DE ARMADURA

10

INICIATIVA

+0

DESLOCAMENTO

9

Pontos de Vida Máximos

11

9

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

2

d6

DADO DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

Meus amigos sabem que podem confiar em mim, aconteça o que acontecer

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Todos fazemos o trabalho, por isso partilhamos as recompensas

IDEAIS

Eu fui enganada sobre minha parte nos lucros, e quero receber o que me devem

VÍNCULOS

Quando começo a beber, é difícil me fazer parar

FRAQUEZAS

NOME	BÔNUS ATAQUE	DANO/TIPO

ATAQUES & CONJURAÇÃO

Escola de Transmutação

CARACTERÍSTICAS & TALENTOS

SABEDORIA PASSIVA (PERCEÇÃO)

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

EQUIPAMENTO

- PC
- PP
- PE
- PO
- PL

Mago

CLASSE CONJURADORA

INT

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

12

CD PARA EVITAR SUAS MAGIAS

+4

MODIFICADOR DE ATAQUE MÁGICO

0

TRUQUES

Prestidigitação
Mãos mágicas
Mensagem
Raio de Fogo

3

6

CÍRCULO DA MAGIA

TOTAL DE ESPAÇOS

ESPAÇOS UTILIZADOS

1

RECONHECER

NOME DA MAGIA

Detectar magia
 Sono

MAGIAS CONHECIDAS

2

4

7

5

8

9

Eilid Griogal

NOME DO PERSONAGEM

Mago 2
CLASSE E NÍVEL

Artesã de Guilda
ANTECEDENTE

NOME DO JOGADOR

Humano
RAÇA

Caótica e boa
ALINHAMENTO

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA
+3
16

DESTREZA
0
11

CONSTITUIÇÃO
+1
13

INTELIGÊNCIA
+2
15

SABEDORIA
-1
9

CARISMA
-2
7

INSPIRAÇÃO

+3 BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Força
 Destreza
 Constituição
 +5 Inteligência
 +2 Sabedoria
 Carisma

SALVAGUARDAS

Acrobacia (Des)
 +5 Arcanismo (Int)
 Atletismo (For)
 Atuação (Car)
 Enganação (Car)
 Furtividade (Des)
 +5 História (Int)
 Intimidação (Car)
 +2 Intuição (Sab)
 Investigação (Int)
 Lidar com Animais (Sab)
 Medicina (Sab)
 Natureza (Int)
 Percepção (Sab)
 +1 Persuasão (Car)
 Prestidigitação (Des)
 Religião (Int)
 Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

CLASSE DE ARMADURA **11**

INICIATIVA

DESLOCAMENTO **9**

Pontos de Vida Máximos **14**

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total **2**

d6
DADO DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

FRAQUEZAS

NOME	BÔNUS ATAQUE	DANO/TIPO
Martelo de guerra	+2	1d8 contundente

ATAQUES & CONJURAÇÃO

SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

Armadura de couro

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

PC -Grimório

PP -Varinha

PE -Ferramentas de carpinteiro

PC -Corda de Cânhamo

PL

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS & TALENTOS

MAGO

CLASSE CONJURADORA

INT

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

12

CD PARA EVITAR SUAS MAGIAS

+4

MODIFICADOR DE ATAQUE MÁGICO

0

TRUQUES

mãos mágicas (main du mage)
prestidigitação arcana (prestidigitation)
raio de fogo (trait de feu)
reparar (réparation)

3

6

CÍRCULO DA MAGIA

TOTAL DE ESPAÇOS

ESPAÇOS UTILIZADOS

1

2

8

NOME DA MAGIA

- detectar magia (détection de la magie)
- sono (sommeil)
- mãos flamejantes (mains enflammées)

4

7

8

2

5

9

MAGIAS CONHECIDAS

Evan Garvin

NOME DO PERSONAGEM

Mago 5
CLASSE E NÍVEL

Halfling
RAÇA

Artista
ANTECEDENTE

Ordeiro e bom
ALINHAMENTO

Mestre
NOME DO JOGADOR

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA
0
9

DESTREZA
+1
13

CONSTITUIÇÃO
0
11

INTELIGÊNCIA
+3
16

SABEDORIA
0
11

CARISMA
+2
15

INSPIRAÇÃO

+3 BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

SALVAGUARDAS

- Força
- Destreza
- Constituição
- +6 Inteligência
- +3 Sabedoria
- Carisma

PERÍCIAS

- +4 Acrobacia (Des)
- +6 Arcanismo (Int)
- Atletismo (For)
- +5 Atuação (Car)
- Enganação (Car)
- Furtividade (Des)
- História (Int)
- Intimidação (Car)
- +3 Intuição (Sab)
- Investigação (Int)
- Lidar com Animais (Sab)
- +3 Medicina (Sab)
- Natureza (Int)
- Percepção (Sab)
- Persuasão (Car)
- Prestidigitação (Des)
- Religião (Int)
- Sobrevivência (Sab)

CLASSE DE ARMADURA 11

INICIATIVA

DESLOCAMENTO 7,5

Pontos de Vida Máximos 16

16 PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total 5

d6 DADO DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

ATAQUES & CONJURAÇÃO

NOME	BÔNUS ATAQUE	DANO/TIPO
Adaga	+4	1d4 perf

Eu mudo de humor ou de ideias tão depressa quanto mudo de tom em uma canção

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Eu gosto de ver o sorriso na cara das pessoas quando me apresento. Isso é tudo o que importa

IDEAIS

O meu instrumento é meu bem mais precioso, e me faz lembrar de minha irmã

VÍNCULOS

Um escândalo me impede de voltar para casa. Esse tipo de problema parece me seguir.

FRAQUEZAS

10 SABEDORIA PASSIVA (PERCEÇÃO)

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

- Kit de disfarce
- Alaúde
- Adagas, dardos, fundas, cajados e bestas leves

EQUIPAMENTO

- PC - Uma luva branca, com lantejoulas, que serve em um humano (bugiganga)
- PP
- PE
- PC
- PL

Escola de conjuração: Abjuração

Músico, Malabarista e Ator

Por Apelo Popular (Artista)

Sortudo: Ao tirar 1 em uma jogada de ataque, teste de habilidade ou salvaguarda, você pode jogar o dado novamente, devendo usar o novo resultado

Corajoso: Vantagem em salvaguarda contra ser amedrontado

Pés-Ligeiros (Sub-Raça):

- Carisma +1
- Furtividade Natural: Você pode tentar se esconder mesmo quando só possuir a cobertura de uma criatura com ao menos um nível de tamanho acima do seu

CARACTERÍSTICAS & TALENTOS

Mago

CLASSE CONJURADORA

INT

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

14

CD PARA EVITAR SUAS MAGIAS

+6

MODIFICADOR DE ATAQUE MÁGICO

0

TRUQUES

- Proteção contra Lâminas (abjuração)
- Raio de fogo (evocação)
- Mãos Mágicas (conjuração)

3

2

- Dissipar Magia (abjuração)
- Proteção contra Energia (abjuração)
- Contramágica (Abjuração)

6

CÍRCULO DA MAGIA

1

4

TOTAL DE ESPAÇOS

ESPAÇOS UTILIZADOS

8

NOME DA MAGIA

- Alarme (abjuração)
- Armadura Arcana (Abjuração)
- Escudo Arcano (Abjuração)
- Orbe Cromática (Evocação)

4

7

2

3

- Tranca Arcana (abjuração)

5

8

9

MAGIAS CONHECIDAS

Fang Zexian

NOME DO PERSONAGEM

Mago 8
CLASSE E NÍVEL

HERÓI DO POVO
ANTECEDENTE

Mestre
NOME DO JOGADOR

Humano
RAÇA

Caótico e mau
ALINHAMENTO

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA
+5
20

DESTREZA
+2
14

CONSTITUIÇÃO
+2
14

INTELIGÊNCIA
+4
18

SABEDORIA
+1
12

CARISMA
+1
13

INSPIRAÇÃO

+3 BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

SALVAGUARDAS

- Força
- Destreza
- Constituição
- +7 Inteligência
- +4 Sabedoria
- Carisma

PERÍCIAS

- Acrobacia (Des)
- +7 Arcanismo (Int)
- Atletismo (For)
- Atuação (Car)
- Enganação (Car)
- Furtividade (Des)
- História (Int)
- Intimidação (Car)
- +4 Intuição (Sab)
- Investigação (Int)
- +4 Lidar com Animais (Sab)
- Medicina (Sab)
- Natureza (Int)
- Percepção (Sab)
- Persuasão (Car)
- Prestidigitação (Des)
- Religião (Int)
- +4 Sobrevivência (Sab)

CLASSE DE ARMADURA: 15*1

INICIATIVA: **+2**

DESLOCAMENTO: **9**

Pontos de Vida Máximos: 52

52
PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total: **d6**
DADO DE VIDA

SUCESSOS: ○○○○

FALHAS: ○○○○

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

Pensar é para os outros, eu prefiro agir.
TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Força. Se eu ficar forte, eu posso pegar tudo o que eu quiser – o que eu desejar.
IDEAIS

Minhas ferramentas são símbolo de minha vida passada, eu as carregarei para nunca me esquecer de minhas origens.
VÍNCULOS

Eu tenho uma fraqueza pelos vícios da cidade, especialmente a bebedeira.
FRAQUEZAS

NOME	BÔNUS ATAQUE	DANO/TIPO

ATAQUES & CONJURAÇÃO

PROTEÇÃO ARCANA

PROTEÇÃO PROJETADA

HOSPITALIDADE RÚSTICA

CARACTERÍSTICAS & TALENTOS

SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

- Armaduras: Nenhuma
- Armas: Adagas, dardos, fundas, bordões, bestas leves
- Ferramentas: ferramentas de entalhador, veículos (terrestre)

EQUIPAMENTO

- PC: -bolsa de componentes
- PP: -pacote de estudiosos
- PE: -Grimório
- PO:
- PL:

Mago

CLASSE CONJURADORA

INT

ATRIBUTO DE CONJURAÇÃO

15

CD PARA EVITAR SUAS MAGIAS

+7

MODIFICADOR DE ATAQUE MÁGICO

0

TRUQUES

Proteção contra lâminas
Raio de Fogo
Luz

3

3

- Proteção contra Energia
- Glifo de Vigilância

6

CÍRCULO DA MAGIA

1

4

TOTAL DE ESPAÇOS

ESPAÇOS UTILIZADOS

ESPECÍFICO

NOME DA MAGIA

- Armadura Arcana*1
- Armadura de Agathys
- Alarme
- Escudo arcano
- Vínculo com arma (característica de guerreiro)

4

2

- Pele de pedra

7

2

3

- Passos sem pegadas
- Restauração menor
- Tranca Arcana
- Vínculo protetor
- Convocar Montaria
- Esquentar Metal

5

8

9

MAGIAS CONHECIDAS

Himo Amastácia (Estrela Florida)

NOME DO PERSONAGEM

Mago 5
CLASSE E NÍVEL

Sábio
ANTECEDENTE

Lucas Macedo
NOME DO JOGADOR

Elfo Silvestre
RAÇA

Caótico e Bom
ALINHAMENTO

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA
0
11

DESTREZA
0
11

CONSTITUIÇÃO
+1
13

INTELIGÊNCIA
+3
16

SABEDORIA
+2
14

CARISMA
+1
12

INSPIRAÇÃO

+3 BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

SALVAGUARDAS

- Força
- Destreza
- Constituição
- +6 Inteligência
- +5 Sabedoria
- Carisma

PERÍCIAS

- Acrobacia (Des)
- +6 Arcanismo (Int)
- Atletismo (For)
- Atuação (Car)
- Enganação (Car)
- Furtividade (Des)
- +6 História (Int)
- Intimidação (Car)
- +5 Intuição (Sab)
- Investigação (Int)
- Lidar com Animais (Sab)
- +5 Medicina (Sab)
- Natureza (Int)
- +5 Percepção (Sab)
- Persuasão (Car)
- Prestidigitação (Des)
- Religião (Int)
- Sobrevivência (Sab)

CLASSE DE ARMADURA: 10

INICIATIVA: []

DESLOCAMENTO: 10,5

Pontos de Vida Máximos: 18

PONTOS DE VIDA ATUAIS: 18

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS: []

Total: 5

DADO DE VIDA: d6

SUCESSOS: []

FALHAS: []

SALVAGUARDA CONTRA MORTE: []

Não há nada que eu aprecie mais do que um mistério

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

O caminho para o poder e para o aperfeiçoamento é o do conhecimento

IDEAIS

Toda a minha vida procurei resposta para uma pergunta específica

VÍNCULOS

Eu me distraio facilmente com a promessa de informação

FRAQUEZAS

NOME	BÔNUS ATAQUE	DANO/TIPO
Adaga	+3	1d4 perfurante
[]	[]	[]
[]	[]	[]

ATAQUES & CONJURAÇÃO

-Visão no escuro (elfo)

-Ancestralidade feérica (ninguém pode me pôr para dormir e tem vantagens em testes contra ser enfeitado)

-Transe: não dorme, apenas entra em transe (elfo)

-Máscara de natureza

-Bibliotecário

-Pesquisador

-Ator (vantagens em testes de carisma[enganação] e carisma [atuação] ao se passar por outra pessoa)

CARACTERÍSTICAS & TALENTOS

SABEDORIA PASSIVA (PERCEÇÃO)

Idiomas: Comum e Élfico

Armas: arco curto e longo, espada curta e longa, adagas, dardos, fundas, cajados e bestas leves

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

1 frasco de tinta preta, 1 pena, 1 conjunto de roupas comuns, 1 cajado, 1 kit de aventureiro

EQUIPAMENTO

Shel Fiery Jester

NOME DO PERSONAGEM

Mago 1
CLASSE E NÍVEL

Artesã de guilda(ferreira) Mestre
ANTECEDENTE NOME DO JOGADOR

Meio orc
RAÇA

Neutro
ALINHAMENTO

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA
+4
18

DESTREZA
-1
9

CONSTITUIÇÃO
+1
13

INTELIGÊNCIA
+2
15

SABEDORIA
0
10

CARISMA
0
10

INSPIRAÇÃO

+2 BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Força
 Destreza
 Constituição
 +4 Inteligência
 +2 Sabedoria
 Carisma
 SALVAGUARDAS

Acrobacia (Des)
 Arcanismo (Int)
 Atletismo (For)
 Atuação (Car)
 Enganação (Car)
 Furtividade (Des)
 História (Int)
 +2 Intimidação (Car)
 +2 Intuição (Sab)
 Investigação (Int)
 Lidar com Animais (Sab)
 +2 Medicina (Sab)
 Natureza (Int)
 Percepção (Sab)
 Persuasão (Car)
 Prestidigitação (Des)
 Religião (Int)
 Sobrevivência (Sab)
 PERÍCIAS

CLASSE DE ARMADURA **12**

INICIATIVA

DESLOCAMENTO **9m**

Pontos de Vida Máximos **7**

7
PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total **1**
d6
DADO DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

SALVAGUARDA CONTRA MORTE

Acredito que qualquer coisa que valha a pena fazer, deve ser bem-feita. Não consigo evitar - sou uma perfeccionista

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Eu me esforço muito para ser a melhor de todas no meu ofício.

IDEAIS

A oficina onde aprendi o meu ofício é o lugar mais importante para mim.

VÍNCULOS

Eu farei qualquer coisa para pôr as mãos em algo raro ou inestimável.

FRAQUEZAS

NOME	BÔNUS ATAQUE	DANO/TIPO
Glaive	1d10	cortante

-Ataques selvagens
-Kit de aventureiro
-Foco arcano
-Glaive

ATAQUES & CONJURAÇÃO

-A Marca de Gruumsh (Meio-orc)

-Vigor implacável (Meio-orc)

-Ataques selvagens (Meio-orc)

-Membro da guilda (Antecedente): pagar 5PO por mês para a guilda

CARACTERÍSTICAS & TALENTOS

10 SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

-Ferramentas de ferreiro
-Glaive, adagas, dardos, fundas, cajados e bestas leves.
-Armaduras médias

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

-Glaive (duas mãos, pesada, extensão)
 -Cota de malhas parcial (CA 13+DES)
 -Grimório
 -Ferramentas de ferreiro
 -Uma carta de apresentação da guilda
 105 -Conjunto de roupas de viagem
 -Orbe de vidro cheio de fumaça em movimento
 -Um camundongo petrificado

EQUIPAMENTO



Shel Fiery Jester

NOME DO PERSONAGEM

17 anos

IDADE

1,80

ALTURA

90KG

PESO

Cinza

COR DOS OLHOS

Cinza

COR DA PELE

preto

COR DO CABELO

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

-É fiel a sua irmã gêmea (Bula)

NOME

SÍMBOLO

ALIADOS & ORGANIZAÇÕES

Shel e sua irmã Bula eram artesãs na guilda de sua família. Sua família coordenava uma ferraria em sua terra natal. Shel ama seu ofício como ferreira. Entra em êxtase quando produz uma obra bem feita e funcional. Bula decidiu que queria ficar mais poderosa então foi para a escola de magia, deixando Shel um tanto solitária durante um ano. Após esse período Shel decidiu seguir os passos da irmã e ingressou também na escola de magia. Sua irmã tem planos malignos que ela não concorda, mas até então acata as decisões dela. No seu íntimo, ela caminha em uma corda bamba: Não sabe se se mantém fiel à irmã, que tem planos malignos aos quais ela não concorda OU se abandona a irmã, possivelmente ficando solitária mais uma vez.

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

CARACTERÍSTICAS E TALENTOS ADICIONAIS

TESOUROS

Missões

Nesta seção é possível encontrar fichas com descrições para possíveis missões a serem conduzidas durante a campanha. O(a) mestre(a) que utilizar o material tem liberdade para modificá-las de acordo com seu gosto pessoal e necessidades. Nem todas serão acessadas pelos(as) participantes, mas é importante ter um conjunto de missões disponíveis para manter o jogo em movimento.

Algumas missões incluem, em seu conteúdo, nomes de personagens que não constam na lista deste material. Estes, geralmente, são personagens genéricos que não terão muita importância na campanha, porém, se for do interesse do(a) mestre(a), estes(as) personagens podem ser criados do zero.

As fichas são compostas por título, dificuldade, pré-requisitos, descrição e envolvidos. O título nada mais é que uma escolha criativa para identificar o tema ou assunto da missão. O **nível de dificuldade** apresentado é relativo ao estado introdutório dos personagens dos jogadores no universo ficcional. Em níveis mais altos, poderão realizar missões categorizadas como difíceis com facilidade e missões categorizadas como fácil sem quaisquer dificuldades. O **pré-requisito** fala sobre alguma necessidade existente para que a missão possa ocorrer de maneira verossímil, ou seja condizente com os acontecimentos. A **descrição** introduz uma sequência base de ações disponíveis para o acesso dos(as) jogadores(as). Eles(as) podem seguir por caminhos diferentes do desenvolvido, cabe ao(à) mestre(a) improvisar em cima desta base. A seção **envolvidos** apresenta uma lista dos(as) personagens que participarão de alguma maneira da missão, para que o(a) mestre(a) já separe as fichas necessárias para o rápido acesso.

O(A) mestre(a) pode criar novas missões a partir de suas inspirações, ou do desenvolvimento da campanha, ou missões completamente originais com o auxílio do *Guia do Mestre*. Neste processo de criação é importante se atentar a dinamicidade presente no RPG para não desenvolver uma sequência fechada em que os(as) jogadores(as) apenas seguem o script do(a) mestre(a). Ao invés disso, deve ser criado o conteúdo que os participantes poderão (ou não) acessar.



A primeira batalha

Dificuldade Fácil

Pré-requisitos

n/h

Envolvidos

n/h

Descrição

Sprites da floresta estão invadindo algumas áreas da escola. Os coordenadores pedem ajuda para se livrar dessas criaturas que estão por toda a escola.

Os sprites estão à procura de recursos e ingredientes, por isso estão buscando dentro da escola.

Aleatoriamente o mestre pode rolar 1d4 para descobrir quantos sprites aparecem no encontro.

Sprites (Manual dos Monstros p. 283)

Sátiro apaixonado

Dificuldade Fácil

Pré-requisitos

n/h

Evoluídos

❖ Ves - O Sátiro

Descrição

Em algum momento, quando os jogadores estiverem na escola na parte externa próximo à floresta, um sátiro tenta encantá-los. O sátiro está apaixonado por algum dos jogadores e deseja obrigá-lo a se casar com ele. Para isso ele encanta os jogadores ou os bota para dormir. Assim que os jogadores estiverem incapacitados, o sátiro prende o seu alvo e o esconde na floresta, em seu esconderijo.

Se ele conseguir raptar seu alvo, os jogadores precisam salvá-lo. O sátiro tem um Mastim de estimação que quase sempre o acompanha.

Se os jogadores se aproximarem do esconderijo do fauno, o Mastim começa a latir. Alertando o fauno da presença dos jogadores.

Sátiro (Manual dos Monstros p. 276)

Aluno desaparecido

Dificuldade Difícil

Pré-requisitos

n/h

Descrição

Isaq Kusou se envolveu com Nagini Dhibar. Ele não gostava dela, mas demorou muito tempo para perceber isso. Um dia ele se cansou e decidiu terminar o relacionamento, ferindo muito os sentimentos de Nagini.

Com isso, Krishan Dhibar se enfureceu e prendeu Isaq em um lugar secreto na floresta.

Há cartazes de desaparecido de Isac por toda a escola.

O Objetivo dos jogadores é encontrar Isac

Os jogadores podem descobrir pistas perguntando aos outros estudantes, que contarão sobre o relacionamento com fim conturbado. Nagini Dhibar não sabe onde o rapaz está e ela torce para que ele apareça.

Se envolver neste caso pode gerar um combate com Krishan Dhibar, um estudante do 3º ano.

Envolvidos

- ❖ Krishan Dhibar
- ❖ Nagini Dhibar
- ❖ Isaq Kusou

Corda bamba

Dificuldade Fácil

Pré-requisitos

n/h

Descrição

Duas irmãs gêmeas (Bula e Shel) estão tentando fazer uma espécie de ritual para envenenar e amaldiçoar toda a escola. Para isso, uma delas (Bula) tem ido até o local de distribuição de água da escola, e jogado alguns corpos mortos por envenenamento no reservatório principal. Isso já acontece tem alguns dias. A outra irmã, Shel, se torna amiga do grupo de jogadores(as) até ganhar a confiança deles(as). Em seguida tenta guiá-los(as) até a distribuição de água para que eles(as) sejam assassinados no local e ter seus corpos jogados na água.

Shel luta em seu íntimo para decidir se ajuda a irmã até o fim ou se tenta a impedir.

Quando ela chega com os(as) jogadores(as) no local do "crime" sua luta interna se intensifica e ela decide que não quer mais ajudar a irmã.

Quando Shel se recusa a ajudar, Bula então se enfurece e se volta contra a irmã, a prende e a envenena com sua seringa e tenta fugir.

(Clímax: Os(as) aventureiros(as) devem escolher se perseguem a vilã principal em fuga ou salvam Shel.

Shel diz aos(as) jogadores(as) que acredita que sua irmã nunca a envenenaria, que a cena não passasse de um blefe. (na verdade ela está realmente envenenada)

Envolvidos

- ❖ Bula Fierq Jester
- ❖ Shel Fierq Jester

Imagem de felicidade e dor

Dificuldade Muito Fácil

Pré-requisitos

Ter conhecido o professor Anton Ramondo

Evoluidos

❖ Anton Ramondo

Descrição

No final da aula de transmutação, o professor chama delicadamente um(a) dos(as) jogadores para uma conversa particular. Ele explica que gostaria de ver novamente a imagem de sua falecida noiva. Para isso, usará transmutação para alterar a aparência do(a) jogador(a) para se parecer com sua noiva. Ele explica que não tem nenhum perigo e que recompensará o(a) jogador(a) se ele(a) topar.

O mestre pode rolar para descobrir se a aparência de sua noiva é a do momento em que estava saudável ou doente.

Recompensa: Isque do vento (item mágico encontrado no *Guia do Mestre*)

O Nascimento

Dificuldade Muito Fácil

Pré-requisitos

Algum(a) dos(as) personagens dos(as) jogadores(es) devem ser amigo(a) de Sarina Roka

Descrição

Sarina Roka chama, às pressas, os(as) jogadores(as), ou um(a) dos(as) jogadores(as) para verem uma coisa. Ela os leva até uma das florestas perto da escola. Lá, ela os mostra um ovo grande que está rachando e prestes a trazer uma criatura ao mundo exterior. Trata-se de um ovo de um "dragão-fada" descrito no *Manual dos Monstros*.

O ovo não se abre imediatamente com a chegada dos jogadores(as), leva 3d20 minutos para que o nascimento aconteça. Durante este tempo, os(as) jogadores(as) podem decidir se ignoram o ovo, se pegam para si, se ficam ali esperando o nascimento ou tentam algo diferente.

Após o tempo, nasce o dragão-fada que imediatamente se demonstra amigável.

O grupo pode decidir se fica com a criatura ou não. Porém em Bergennet, é necessária uma permissão para ter posse de uma criatura como pet.

Evoluidos

❖ Sarina Roka

A primeira missão

Dificuldade Muito Fácil

Pré-requisitos

n/h

Envolvidos

❖ Fredrik Jepsen

Descrição

Na primeira noite na escola, quando os(as) personagens vão dormir em seus quartos, um(a) dos(as) personagens tem, de baixo de sua cama, um objeto desconhecido. (pode rolar aleatoriamente para selecionar o(a) jogador(a)) Trata-se de um item amaldiçoado. Uma máscara branca sem muita expressão. Em volta do buraco de um dos olhos a máscara está toda danificada e rachada. (Aquele(a) que se deitar na cama, sem purificar o objeto será automaticamente amaldiçoado(a). Se o(a) jogador(a) não perceber o objeto, quando dormir terá um sonho: "o(a) sonhador(a) se encontra no meio do quarto quando percebe uma figura encapuzada entrando no quarto e colocando o objeto amaldiçoado de baixo da cama. De repente, se escuta-se a porta rangendo. O(A) sonhador(a) olha para a porta, mas não vê nada. De repente, escuta sons de passos fortes vindo na sua direção, de onde estava o encapuzado. Quando se vira, o encapuzado está face a face com ele. Neste momento o(a) jogador(a) acorda. É possível lembrar vagamente da aparência do homem encapuzado: "um dos seus olhos era mutilado."

Pouco tempo depois do(a) jogador(a) acordar, ouve-se a porta rangendo e abrindo. Trata-se de Fredrik Jepsen. Ele diz que encontrou alguns Sprites em um local do castelo e pede ajuda para se livrar deles. (faz parte da missão: "primeira batalha").

Os sprites se localizam do lado de fora entre as estufas e o jardim.

Fredrik os acompanha timidamente até o local, onde inicial uma batalha contra 1d6 sprites (Manual dos Monstros p. 283).

Lyau

Dificuldade Média

Pré-requisitos

Ter aprendido a magia (Raio de fogo/"trait du feu")

Descrição

À noite, antes do jantar, Damaia Dela Croix vai de encontro aos(as) jogadores(as) e os(as) convida para um encontro para se conhecerem e ela explicar melhor sobre os estudantes desaparecidos. Ela pede que levem escondido algo do jantar, pois farão um luau em volta de uma fogueira fora da escola.

Em algum campo fora da escola, eles(as) devem fazer uma fogueira com o que conseguirem. (pode ser interessante incentivar os jogadores a usarem a magia "raio de fogo")

Ela explica que 5 pessoas sumiram ao longo do ano passado. A coordenação da escola diz que as pessoas desaparecidas apenas abandonaram a escola, mas ela não acredita nessa história. Ela conta que dois de seus amigos (Akmenos e Mordekai) desapareceram. Primeiramente Mordekai a visitou fora da ilha e informou o desaparecimento de Akmenos. Começaram então a trocar cartas em que revelavam o sumiço de outros estudantes. Em seguida, Mordekai parou de responder suas cartas.

Agora seu objetivo é descobrir o que aconteceu com seus amigos. Para isso ela pede ajuda dos(as) jogadores(as).

Ela sabe que a escola tem uma sessão de achados, abandonados e perdidos. Provavelmente ela conseguirá encontrar algo dos seus amigos lá.

Al final do encontro, ela diz que "já que ela fez um favor pra eles(as) contando sobre o assunto, agora eles(as) devem retribuir o favor". Ela pede que vão até a cidade comprar uma "Lanterna Coberta (Equipamento de Aventura do Livro do Jogador)". Ela entrega para eles(as) 10PO e pede que tragam o troco. (Caso os(as) jogadores(as) não queiram ir até lá 'para' ela, ela pede que eles(as) vão 'com' ela, porque ela não tem amigos.

A Missão se desenrola em outra missão: "O Ritual"

Evoluídos

- ❖ Damaia
- ❖ Morgran Ungatt
- ❖ Moira Is Blank
- ❖ Mikaela Daeris
- ❖ Mordekai Tormenta
- ❖ Akmenos Tragédia

A primeira batalha

Dificuldade Fácil

Pré-requisitos

Ter terminado as aulas iniciais de cada escola de magia; Já ter ciência do desaparecimento dos Tielings.

Descrição

Um ritual está sendo preparado em segredo na escola. Para isso Mikaela, Morgran e Flvira vêm sequestrando alguns tielings da escola em um ritual completamente racista para criar o Talismã de Mal Universal (GDM. p.206). Eles acreditam que a energia da morte dos tielings é capaz de imbuir um talismã com a energia do mal que necessitam para a criação deste item. Eles mantêm os tielings presos em uma masmorra secreta. Seu acesso acontece através de uma passagem secreta no corredor do subterrâneo da escola. Na sala que estão presos, é possível encontrar toda uma estrutura ritualística. Símbolos infernais desenhados no chão, objetos ritualísticos, livros etc. Os tielings estão presos de maneira estratégica dispostos em um círculo, com um talismã no centro.

Após a morte de um personagem no subterrâneo, os(as) jogadores(as) percebem ou ficam sabendo através de uma testemunha que existe uma passagem secreta na parede do corredor. O objetivo dos(as) jogadores(as) é explorar essa passagem secreta.

Ao explorarem a passagem secreta, conseguem chegar após uma masmorra, no local onde estão aprisionados os tielings. Para libertá-los, precisam se livrar de algumas criaturas e enigmas.

Após libertarem os prisioneiros, corre-se pela escola a notícia em que as professoras Moira e Mikaela e o bibliotecário Morgran fugiram da escola.

O ritual só chega ao conhecimento da escola caso os(as) jogadores(as) permitam.

Envolvidos

- ❖ Mikaela Daeris
- ❖ Damaia de la Croix
- ❖ Morgran Ungatt
- ❖ Flvira Is Blank
- ❖ Akmenos e Mordekai (amigos de Damaia)

O dia do Feitio dos Audazes

Dificuldade média

Pré-requisitos

Estar no 2º Ano

Descrição

A partir do 2º ano os(as) alunos(as) passam a receber algumas tarefas importantes, tanto para evoluírem em suas artes de conjuração quanto para auxiliar nos interesses da escola.

Os(as) orientadores(as)/patronos(as), uma semana antes da recepção dos(as) novos(as) estudantes, procuram seu grupo de interesse e compartilha seus objetivos de missão. Em um dia específico denominado Feitio dos Audazes, aqueles(as) que foram convidados(as) a uma aventura se reúnem à noite em um banquete à céu aberto, confraternizam e logo em seguida pegam seus equipamentos e partem para suas missões.

A primeira missão que o grupo recebe, vem do diretor Fluin Mirajor, que convida o grupo a acompanhá-lo até uma ruína e torná-la segura, transformando em um local de possível uso aos(as) estudantes.

A ruína em questão se encontra nas montanhas, próximo a cidade de Hals e está invadida por diversas aranha gigantes.

No dia do acontecimento, no banquete, várias mesas se encontram unidas formando uma única mesa com muitos metros, realizando um caminho curvilíneo de uma ponta à outra. Muitas velas se encontram a longo deste trajeto erguidas por candelabros e envoltas por uma pequena cúpula para evitar o vento, dando uma iluminação amarelada a todo o ambiente. É tudo muito elegante e atmosférico. Os móveis utilizados (cadeiras, mesas, candelabros) foram todos retirados do salão de bailes.

Os grupos se reúnem com seus(suas) patronos(as) em volta da mesa. Fluin também convidou Fyan Garvin para participar da aventura, o grupo só descobre sobre isso no dia. Fyan Garvin sugere que o grupo tenha um nome de equipe. Após conversarem sobre a missão, Fluin pede o silêncio de todos e indica que a hora chegou. A hora de partirem para suas missões. O grupo deve caminhar até o local da ruína, podendo encontrar perigos no caminho. Fluin, o diretor, evita ao máximo interferir nas batalhas e perigos, mas intervém caso seja necessário.

Evoluídos

- ❖ Fyan Garvin
- ❖ Diretor Fluin Mirajor

A Guardiã da Magia

Dificuldade fácil

Pré-requisitos

Faltar pelo menos no 2º ano da escola ou ter algo de muito importante ocorrer na escola.

Descrição

Após os(as) personagens dos(as) jogadores(as) alcançarem o segundo ano da escola, ou após um incidente grave na escola, começa-se a ouvir rumores pela escola, indicando que a guardiã da magia vai visitar a escola.

Pouco tempo depois, a coordenação da escola confirma que de fato a guardiã da magia (Zuzanna) irá visitar Bergennet. É aberto então as inscrições para a 12ª Mostra Das Artes Mágicas de Bergennet. É uma espécie de desfile onde aqueles que desejam ser notados pela escola e pelo conselho da magia demonstram o seu poder. Suas apresentações devem durar no máximo 20 segundos e deve ser de tom artístico. Não pode ser uma demonstração medíocre sem estrutura. Deve ter um toque performático. Deve demonstrar também a área da magia que o artista domina.

No dia do evento, o teatro na parte externa da escola é todo decorado à caráter da Mostra. Neste dia em específico, Igrissa, a professora de ilusão trabalha trabalhando intensamente para decorar o teatro com suas ilusões.

Feng Zexian no dia do evento apresenta uma magia de Necromancia, gerando um rebuliço na escola, pois esta escola de conjuração é proibida.

Envolvidos

Zuzanna

Mirabelle Mitsplitter

Feng Zexian

Igrissa

Tabelas

O objetivo desta seção é oferecer suporte àqueles que desejam mestrar este material, fornecendo orientações para a criação de seus próprios personagens para a campanha a partir de rolagens de dados. O(A) mestre(a) deve criar a base de seus(suas) personagens a partir do sistema de seu interesse, e com o auxílio das tabelas aqui disponibilizadas, vinculá-los(as) à temática de Bergennet. Também será possível encontrar aqui uma lista de personagens e locais já criados para a campanha. Seu uso pode variar de acordo com as necessidades do(a) mestre(a).



Criando personagens para a campanha

D4	Casa
1	Flor de Lis
2	Girassol
3	Narciso
4	Orquídea

Role ou escolha nesta tabela a casa de Bergennet que pertencerá o estudante. Pule esta rolagem se o personagem não for um estudante.



Role ou escolha nesta tabela qual a escola de conjuração o personagem irá dominar ou se aprofundar em seus estudos.

D8	Escola de conjuração
1	Abjuração
2	Adivinhação
3	Conjuração
4	Encantamento
5	Evocação
6	Ilusão
7	Necromancia
8	Transmutação

D6	Ano/função
1	Aluno do 1º ano
2	Aluno do 2º ano
3	Aluno do 3º ano
4	Aluno do 4º ano
5	Professor/funcionário
6	Outro (Morador da ilha, etc)

Role ou escolha nesta tabela a função do personagem na campanha. Role 1d4 se o personagem obrigatoriamente for um estudante.



Criando personagens para a campanha

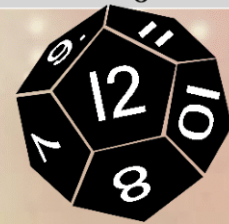
D20	Gênero
1-8	Mulher Cisgênero
9-16	Homem Cisgênero
17	Mulher Transgênero
18	Homem Transgênero
19-20	Não-Binário

Role ou escolha nesta tabela o gênero do personagem. Os valores estão divididos baseados na dominância quantitativa atual de gênero.



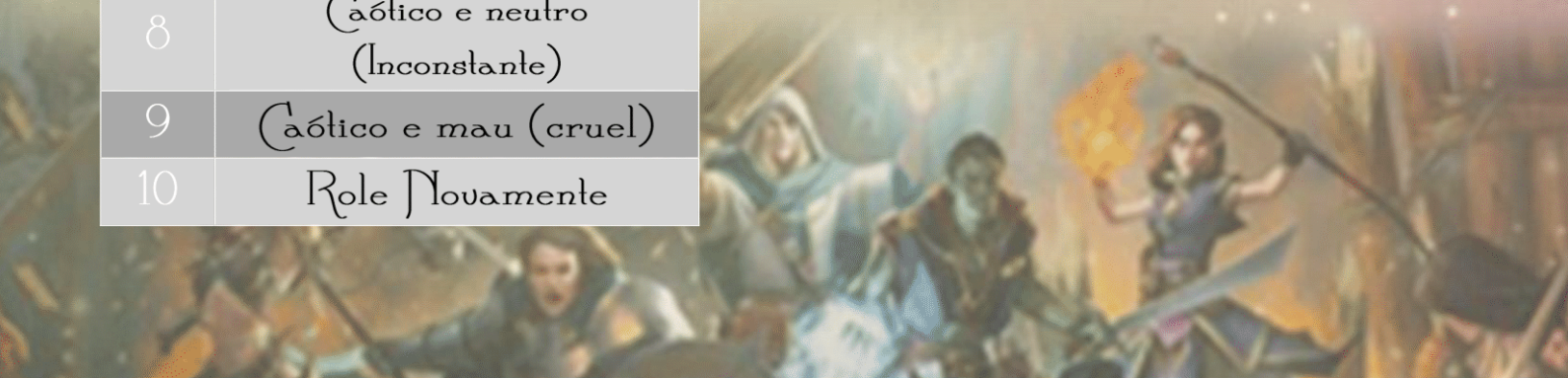
Role ou escolha nesta tabela a raça baseada no sistema D&D do personagem. Os valores estão divididos baseados na dominância quantitativa de raça na campanha.

D100	Raça
1-40	Humano
41-55	Elfo/meio-elfo
56-70	Anão
71-80	Halfling (Pequenino)
81-85	Meio-orc
86-91	Gnomo
92-96	Draconato
97-100	Tiefling (Tiferino)



D10	Tendência
1	Legal e bom (justo)
2	Legal e Neutro (ordeiro)
3	Legal e mau (vil)
4	Neutro e bom (bondoso)
5	Neutro (neutro)
6	Neutro e mau (egoísta)
7	Caótico e bom (honrado)
8	Caótico e neutro (Inconstante)
9	Caótico e mau (cruel)
10	Role Novamente

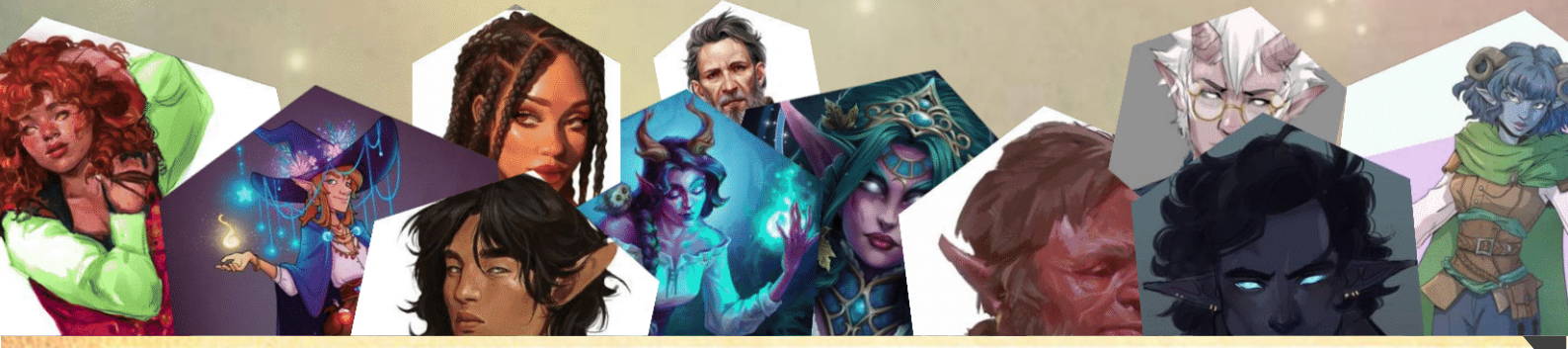
Role ou escolha nesta tabela a tendência que irá guiar as ações do personagem.



Lista de Personagens

Utilize a tabela abaixo sempre que precisar descobrir um personagem: envolvido em uma nova missão; ligações de um personagem novo ou já existe; ou alguém que os jogadores encontram em algum local. Se o resultado for 40, o mestre pode improvisar um personagem, criar um do zero ou simplesmente rolar novamente.

2D20	Personagem
2	Akmenos Tragédia
3	Anastrianna Siannodel
4	Anton Ramondo
5	Audred Liamenor
6	Berluin Aehice
7	Carroceiro de Bergennet
8	Damaia De La Croix
9	Diretor Fluin Mirajor
10	Éa
11	Filid Griogal
12	Flvira Le Blank
13	Evan Garvin
14	Fang Zexian
15	Flarique
16	Fostroulsia Grumbleblade
17	Fredrik Jepsen
18	Himo Amastacia
19	Konan Grumbleblade
20	Krishan Dhibar
21	Leônidas Rasmussen
22	Lerissa
23	Mikaela Daeris
24	Mirabelle Mitsplitter
25	Moira Le Blank
26	Mordekai Tormento
27	Morghran Ungartt
28	Nemeia
29	Ronald Weasley
30	Ruan Fouché
31	Sarina Roka
32	Scanlan Shorthalt
33	Scanlan Shorthalt
34	Shel Fiery Jester
35	Tierna Ruge
36	Umizmikara Chainarm
37	Ves o Fauno
38	Zook Beren
39	Zuzanna
40	Novo Personagem



Personagens por palavras-chave

ANASTRIANNA SIANNODEL

Abjuração, pintura, professora

AKMENOS TRAGÉDIA

Xadrez, alquimia, encantamento

ANTON RAMONDO

Transmutação, meteorologia, professor

AUDRED LIAMENOR

Alquimia, natureza, veneno

BERLUIN AEHICE

Necromancia, evocação, monitoria

DAMAIA DE LA CROIX

Transmutação, metamorfose, pirata

EA ERA

Abjuração, monitoria

EILIDH GRIOGAL

Tecnologia, evocação

ELVIRA LE BLANK

Transmutação, coordenação, vice-diretora

EVAN GARVIN

Bardo, abjuração, atuação, arte

FANG ZEXIAN

Abjuração, música, arte

FLARIQUE

Crime, transmutação, monitoria

FOSTROULSIA GRUMBLEBLADE

Jogos, taverna

FREDRIK JEPSEN

Ilusão, jogos, alquimia

HIMO AMASTÁCIA

Transmutação, biblioteca, monitoria

KONAN GRUMBLEBLADE

Música, taverna, jogos

KRISHAN DHIBAR

Conjuração

LEONIDAS RASMUSSEN

Idiomas, zelador

LERISSA

Professora, ilusão

MIKAELA DAERIS

Evocação, música, professora

MIRABELLE MITSPLITTER

Natureza, transmutação, plantas

MOIRA LE BLANK

Advinhação, jogos, professora

MORDEKAI TORMENTO

Artesanato, Dança, Arte, pirata

MORGRAN UNGARTT

Idiomas, montaria, adivinhação

NEMEIA

Encantamento, monitoria

SHEL FIERY JESTER

Transmutação, Forja, ferraria

RONALD WEASLEY

Carpintaria, Conjuração

TIERNA RUGE

Conjuração, montaria

RUAN FOUCHÉ

Professor, evocação, acrobacia

UMIZMIKARA CHAINARM

Professora, abjuração

SARINA ROKA

Ilusão, idiomas

VEZ – O FAUNO

Arte

SCANLAN SHORTHALT

Encantamento, música, necromancia

ZOOK BEREN

Ilusão, monitoria

Lista de Locais

Utilize a tabela abaixo sempre que precisar descobrir uma localização dentro da Ilha. Pode ser útil na hora de rolar ou escolher os locais frequentes de um personagem novo ou até mesmo de um existente. Também serve para descobrir um local para uma missão. Na tabela é possível encontrar locais que existiam até a publicação deste material.

3D20	Local
3	Ala médica
4	Escadaria
5	Área de Jogos
6	Armazém
7	Armazenamento de congelados
8	Aurinesse
9	Banheiro do 1º andar
10	Banheiro do subterrâneo
11	Biblioteca
12	Biblioteca
13	Câmara de Astronomia
14	Câmara de Segredos
15	Coliseu de Valentoise
16	Cozinha
17	Depósito de Livros
18	Distrito comercial de Valentoise
19	Estufas
20	Ferraria
21	Floresta perto da escola
22	Hall do bloco B
23	Hals
24	Laboratório de Poções
25	Lavanderia
26	Manutenção do Orbe
27	Manutenção do relógio
28	Masmorras profundas
29	Pátio
30	Praia



31	Refeitório
32	Saguão
33	Sala de Abjuração
34	Sala de Adivinhação
35	Sala de aula do 1º andar
36	Sala de bailes
37	Sala de Banquete dos professores
38	Sala de conjuração
39	Sala de encantamento
40	Sala de estudos do subterrâneo
41	Sala de Ilusão
42	Sala de Jardinagem
43	Sala de Jogos
44	Sala de Meteorologia
45	Sala de práticas instrumentais
46	Sala de Reuniões
47	Sala de transmutação
48	Sala de treinamento
49	Sala de Troféus
50	Sala do diretor
51	Sala do Zelador
52	Sala dos Professores
53	Sala p/ Grupo de estudos
54	Salão dos funcionários
55	Taverna
56	Teatro
57	Valentoise
58	Venda de itens gerais
59	Lago
60	Plantação



Fichas vazias

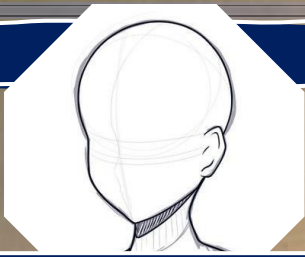
Nesta seção será possível encontrar os modelos de fichas preenchíveis para o uso do(a) mestre(a) que utilizar este material.

	Ficha	Casa	Orquídeas
	Função	Escola de Magia	
Física			Locais Frequentes
Geral			Ligações



[The main body of the page is a large, empty white area with a slightly irregular, torn-edge border, intended for text or content.]





Idade

Ficha ○

Casa

Flor de Lis

Função

Escola de Magia

Descrição Física

Empty text area for physical description.

Locais Frequentes

Empty text area for frequent locations.

Descrição Geral

Large empty text area for general description.

Ligações

Empty text area for connections.



Idade

Ficha

Casa

Girassol

Função

Escola de Magia

Descrição Física

Blank area for physical description.

Locais Frequentes

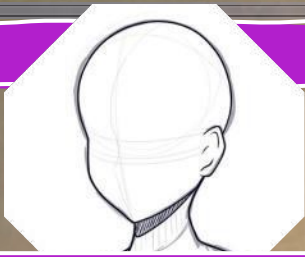
Blank area for frequent locations.

Descrição Geral

Blank area for general description.

Ligações

Blank area for connections.



Idade

Ficha ○

Casa

Narciso

Função

Escola de Magia

Descrição Física

Blank area for physical description.

Locais Frequentes

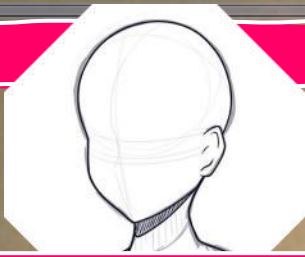
Blank area for frequent locations.

Descrição Geral

Blank area for general description.

Ligações

Blank area for connections.



Idade

Ficha

Casa

Orquídea

Função

Escola de Magia

Descrição Física

Blank area for physical description.

Locais Frequentes

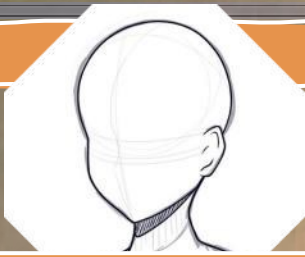
Blank area for frequent locations.

Descrição Geral

Blank area for general description.

Ligações

Blank area for connections.



Idade

Ficha

Casa

nenhuma

Função

Escola de Magia

Descrição Física

Blank area for physical description.

Locais Frequentes

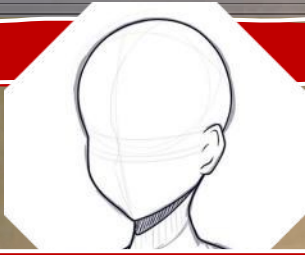
Blank area for frequent locations.

Descrição Geral

Large blank area for general description.

Ligações

Blank area for connections.



Idade _____

Ficha

Casa nenhuma

Função _____

Escola de Magia _____



Descrição Física

Empty text area for physical description.

Locais Frequentes

Empty text area for frequent locations.

Descrição Geral

Large empty text area for general description.

Ligações

Empty text area for connections.



Idade

Ficha

Casa

nenhuma

Função

Escola de Magia

Descrição Física

Empty text area for physical description.

Locais Frequentes

Empty text area for frequent locations.

Descrição Geral

Large empty text area for general description.

Ligações

Empty text area for connections.



Dificuldade

Pré-requisitos

Empty box for prerequisites.

Evoluidos

Empty box for evolved items.

Descrição

Large empty box for description.

Créditos

Nesta seção disponibilizo os créditos das artes utilizadas para a imagem de cada personagem em suas fichas descritivas.

AKMENOS

Artista: Cynicalstith. Another Portrait Commission, Heck Yeah Tieflings. Arquivo de imagem. Disponível em: <https://cynicalstith.tumblr.com/post/617607070717493248/another-portrait-commission-heck-yeah-tieflings>. Acesso em: 24 maio 2023.

ANASTRIANNA

Artista: Klar-Jezebeth. Tyrande Whisperwind. Arquivo de imagem. Pinterest. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/675540012839061937/>. Acesso em: 24 maio 2023.

ANTON RAMONDO

Artista: Ringo Kim. Arquivo de imagem. ArtStation. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/JeBe0a>. Acesso em: 24 maio 2023.

AUDRED LIAMENOR

Arquivo de imagem. Pinterest. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/852728510681830581/>. Acesso em: 24 maio 2023.

BERLUIN

Artista: @za.ra_h. Arquivo de imagem. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CPWWlp-FB0Q/>. Acesso em: 24 maio 2023.

DAMAIA

Artista: Kiiikibee. Arquivo de imagem. Pinterest. Disponível em: <https://cz.pinterest.com/pin/365073113555237948/>. Acesso em: 24 maio 2023.

DIRETOR ERLUIN

Artista: Kseniya Primakina (Sibileva). Arquivo de imagem. ArtStation. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/oObvQw>. Acesso em: 24 maio 2023.

EA

Artista: Amarearts. Arquivo de imagem. Twoucan. Disponível em: <https://twoucan.com/profile/Amarearts>. Acesso em: 24 maio 2023.

EILID 1

Artista: Khudeeju. Arquivo de imagem. Khudeejuh. Disponível em: <https://www.khudeejuh.com/portrait-illustrations?pgid=kcu jap2v-54370e8c-98de-404e-ab25-519c317996ff>. Acesso em: 24 maio 2023.

ELVIRA

Artista: MiguelRegodon. Madame Ravonge. Arquivo de imagem. DeviantArt. Disponível em: <https://www.deviantart.com/miguelregodon/art/Madame-Ravonge-Pathfinder-544491171>. Acesso em: 24 maio 2023.

EVAN

Artista: @elentori. Arquivo de imagem. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BjiSmLSgqN9/>. Acesso em: 24 maio 2023.

FANG

Artista: @caiosantosart. Arquivo de imagem. Twitter. Disponível em: <https://twitter.com/BlackSalander/status/1165325135114579968>. Acesso em: 24 maio 2023.

FLARIQUE

Artista: Filibusterfrog. Drow. Arquivo de imagem. DeviantArt. Disponível em: <https://www.deviantart.com/filibusterfrog/art/Drow-803596101>. Acesso em: 24 maio 2023.

FOSTROULSIA

Artista: Jovian. Odelia Falbek, the Dwarven Bard. Arquivo de imagem. Tumblr. Disponível em: <https://forgingmeanings.tumblr.com/post/162478425870/odelia-falbek-the-dwarven-bard-commissioned-by>. Acesso em: 24 maio 2023.

FREDRIK

Artista: Freckled King. The Forest Wanted to Beg for Mercy, But Knew None Would Come. Arquivo de imagem. Tumblr. Disponível em: <https://freckled-king.tumblr.com/post/138303239457/the-forest-wanted-to-beg-for-mercy-but-knew>. Acesso em: 24 maio 2023.

HIMO

Artista: Kiikiibee. Arquivo de imagem. Tumblr. Disponível em: <https://www.tumbex.com/kiikiibee.tumblr/photo?tag=d%26d>. Acesso em: 24 maio 2023.

KONAN

Arquivo de imagem. Abrakadabra. Disponível em: <https://abrakadabra.fun/44532-boroda-art.html>. Acesso em: 24 maio 2023.

KRISHAN

Arquivo de imagem. Pinterest. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/21744010692879770/>. Acesso em: 24 maio 2023.

LEÔNIDAS

Artista: Frederic Scarramazza. Old Man. Arquivo de imagem. 3DTotal. Disponível em: <https://3dtotal.com/tutorials/t/making-of-old-man-frederic-scarramazza-character-face-man-old>. Acesso em: 24 maio 2023.

LERISSA

Artista: Isabell Bartnicki. Arquivo de imagem. ArtStation. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/48Woxk>. Acesso em: 24 maio 2023.

MIKAELA

Não encontrada.

MIRABELLE

Artista: Chocoube. Sleepy Witch. Arquivo de imagem. DeviantArt. Disponível em: <https://www.deviantart.com/chocoube/art/Sleepy-Witch-670225739>. Acesso em: 24 maio 2023.

MOIRA

Artista: Izzy. Impulse. Arquivo de imagem. MTGNexus. Disponível em: <https://www.mtgnexus.com/gallery/art/4632-impulse>. Acesso em: 24 maio 2023.

MORDEKAI

Artista: Requiem Man. Critical Role Ep 91. Arquivo de imagem. Tumblr. Disponível em: <https://requiem-man.tumblr.com/post/158768557964/i-really-enjoy-making-these-critical-role-ep-91>. Acesso em: 24 maio 2023.

RONALD

Artista: Maria Hideki. Arquivo de imagem. Twitter. Disponível em: <https://twitter.com/hidekimaria/status/1334183993827319808>. Acesso em: 24 maio 2023.

RUAN

Artista: Eleonor Piteira. Reverent Astromancer. Arquivo de imagem. Reddit. Disponível em: https://www.reddit.com/r/ImaginaryWizards/comments/wb0rh2/reverent_astromancer_by_eleonor_piteira/. Acesso em: 24 maio 2023.

SARINA

Arquivo de imagem. Pinterest. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/1548181156540689/>. Acesso em: 24 maio 2023.

SCANLAN

Artista: Critical Role. Scanlan Shorthalt. Arquivo de imagem. Hero Fandom. Disponível em: https://hero.fandom.com/wiki/Scanlan_Shorthalt. Acesso em: 24 maio 2023.

SHEL

Artista: Wei Wang. Arquivo de imagem. ArtStation. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/43Gz2>. Acesso em: 24 maio 2023.

TIERNA

Artista: Mad 1984. Arquivo de imagem. ArtStation. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/L3w3zP>. Acesso em: 24 maio 2023.

UMIZMIKARA

Artista: Olga Nikityuk. Arquivo de imagem. ArtStation. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/3dKRzo>. Acesso em: 24 maio 2023.

VEZ

Artista: StudioRayan. Chickadees Print. Arquivo de imagem. Etsy. Disponível em: <https://www.etsy.com/listing/821469736/chickadees-print-bird-beard-horns-faun>. Acesso em: 24 maio 2023.

WILL

Arquivo de imagem. Pinterest. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/ARe7D8WIXipZdSbZUiP9eNav7c-PBrC9TfJE9yVfEr6Xtnh3t5N2V9Y/>. Acesso em: 24 maio 2023.

ZOOK

Artista: Lauren Rowlands' art. Taako. Arquivo de imagem. Tumblr. Disponível em: <https://larndraws.tumblr.com/post/162596487203/my-part-of-the-art-trade-with-wait-for-it-zook>. Acesso em: 24 maio 2023.

ZUZANNA

Artista: Calum Alexander. Arquivo de imagem. ArtStation. Disponível em: <https://cdna.artstation.com/p/assets/covers/images/022/389/114/large/calum-alexander-watt-thumb.jpg>. Acesso em: 24 maio 2023.

ZUZANNA (sem chapéu)

Artista: Nipuni. Adra, My Warrior of Light. Arquivo de imagem. Tumblr. Disponível em: <https://nipuni.tumblr.com/post/187105956515/adra-my-warrior-of-light-another-one-she-is>. Acesso em: 24 maio 2023.

Referências

GRACCE, Ben (nome artístico de Gabriel Grace de Alcântara). **Imergindo em Narrativas Teatrais Através do RPG de Mesa**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Teatro) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023.

WIZARDS OF THE COAST LLC. **Livro do Jogador**. 5. ed. São Paulo, SP: Galápagos Jogos, 2020.

WIZARDS OF THE COAST LLC. **Livro do Mestre**. 5. ed. São Paulo, SP: Galápagos Jogos, 2020.

WIZARDS OF THE COAST LLC. **Livro dos Monstros**. 5. ed. São Paulo, SP: Galápagos Jogos, 2020.