



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

NARA CAROLINE LINHARES ALVES

**ALÉM DE ALLEMERTH:
Processos de criação de ilustrações para um compêndio de RPG**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**Uberlândia
2025**

NARA CAROLINE LINHARES ALVES

ALÉM DE ALLEMERTH:

Processos de criação de ilustrações para um compêndio de RPG

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli

Uberlândia

2025

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

A474
2025

Alves, Nara Caroline Linhares, 2001-
Além de Allemerth [recurso eletrônico] : Processos de
criação de ilustrações para um compêndio de RPG / Nara
Caroline Linhares Alves. - 2025.

Orientador: João Henrique Lodi Agreli.
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Uberlândia, Graduação em Artes
Visuais.

Modo de acesso: Internet.

Inclui bibliografia.

Inclui ilustrações.

1. Artes. I. Agreli, João Henrique Lodi, 1980-
(Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia.
Graduação em Artes Visuais. III. Título.

CDU: 7

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074

NARA CAROLINE LINHARES ALVES

ALÉM DE ALLEMERTH:

Processos de criação de ilustrações para um compêndio de RPG

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli

Uberlândia, 08 de maio de 2025

Banca examinadora:

Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli - Orientador

Prof. Dr. Marcel Alexandre Limp Esperante

Prof. Alexandre Carvalho Silva

AGRADECIMENTOS

Antes de mais nada, agradeço profundamente à minha família — minha mãe, Adriana; meu pai, Edinei; e meu irmão, Alexandre — pelo apoio nessa jornada. E, também, à minha cachorrinha Irina!

Sou grata também ao co-criador de Allemerth e meu velho amigo, Gustavo, cuja colaboração foi essencial no desenvolvimento deste grande mundo.

Da mesma forma, agradeço ao meu orientador, Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli, por sua instrução e suporte fundamentais no desenvolvimento deste trabalho.

Agradeço também a Universidade Federal de Uberlândia, ao Instituto de Artes e a todas as pessoas, de profissionais a alunos, pela oportunidade de aprendizado, pelos bons momentos e pela experiência adquirida nos últimos anos.

Por fim, gostaria de agradecer a todos os professores, amigos e colegas que me incentivaram, direta ou indiretamente, a trilhar este caminho.

RESUMO

Este projeto tem como objetivo principal explorar e aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo da graduação em Artes Visuais no desenvolvimento de ilustrações para o compêndio de Allemerth, um mundo fantasioso original, nos moldes de guias de RPG de mesa. Serão analisados livros de RPG já existentes para observar determinadas abordagens visuais e escolhas criativas que guiam suas ilustrações. O trabalho apresenta Allemerth e documenta todo o processo de criação das ilustrações para o compêndio, desde rascunhos iniciais até o resultado final. O intuito deste trabalho também visa auxiliar jovens ilustradores, apresentando caminhos e descobertas para quem deseja trabalhar em áreas criativas em jogos de RPG.

Palavras-chave: Ilustração. RPG. Fantasia.

ABSTRACT

The main objective of this project is to explore and apply the knowledge acquired during my undergraduate studies in Visual Arts to the development of illustrations for Allemerth's compendium, an original fantasy world, along the lines of tabletop RPG guides. Existing RPG books will be analyzed to observe certain visual approaches and creative choices that guide their illustrations. The work presents Allemerth and documents the entire process of creating the illustrations for the compendium, from initial drafts to the final result. The purpose of this work is also to assist young illustrators, presenting paths and discoveries for those who wish to work in creative areas in RPG games.

Keywords: Illustration. RPG. Fantasy.

SUMÁRIO

ALÉM DE ALLEMERTH:	2
AGRADECIMENTOS	3
INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO 1 - CONSIDERAÇÕES SOBRE ILUSTRAÇÕES NO RPG	12
CAPÍTULO 2 - O PRÓLOGO DE ALLEMERTH	18
2.1. Allemerth: Fragmentos anteriores.....	19
CAPÍTULO 3 - ALÉM DE ALLEMERTH	26
3.1. Personagens.....	28
3.1.1. Humanos.....	31
3.1.2. Elfos.....	33
3.1.3. Orcs.....	36
3.1.4. Deganos.....	40
3.1.5. Thirgos.....	43
3.1.6. Gargos.....	47
3.1.7. Inaquanus.....	50
3.2. Continentes.....	54
3.2.1. Bencrouva.....	54
3.2.2. Duableu.....	57
3.2.3. Nákthu.....	60
3.2.4. Pruk.....	63
3.2.5. Saizash.....	66
3.2.6. Sankhar.....	68
3.2.7. Viahe.....	71
3.2.8. Yuaber.....	73
3.4. Mapas.....	76
CONSIDERAÇÕES FINAIS	80
REFERÊNCIAS	80

Lista de figuras

Figura 1 - Páginas iniciais de Vampire The Masquerade 2nd Edition.....	13
Figura 2 - Páginas 15 e 23 do Atlas de Arton.....	14
Figura 3 - Páginas 34 e 35 do Atlas de Arton (Linha do Tempo).....	15
Figura 4 - Partes da tapeçaria de Bayeux e da Coluna de Trajano.....	15
Figura 5 - Vulcão.....	16
Figura 6 - Nordeste Esquecido, página 07.....	17
Figura 7 - “Moça Roubada”, xilogravura de J. Borges.....	17
Figura 8 - Carniçais e Cavaleiro da Morte.....	18
Figura 9 - Moss Dwarf.....	19
Figura 10 - Ilustração da maga Kanra.....	21
Figura 11 - Rascunhos para o vitral e página.....	22
Figura 12 - Composição final, com o espaço da galeria marcado.....	23
Figura 13 - Resultado final: desenhos de vitral e diário.....	23
Figura 14 - Detalhes do desenho do vitral.....	24
Figura 15 - Páginas do diário.....	25
Figura 16 - Processo de criação e teste dos carimbos.....	26
Figura 17 - Documentos de Allemerth prontos.....	26
Figura 18 - Testes (disposição dos elementos na página de personagens).....	28
Figura 19 - Teste (disposição dos elementos na página de cenário).....	28
Figura 20 - Demonstração de brushes utilizados e textura ampliada.....	31
Figura 21 - Detalhes de textura.....	32
Figura 22 - Camada normal e overlay.....	33
Figura 23 - Rascunho, lineart, cores e detalhes.....	33
Figura 24 - Rascunhos de humanos.....	34
Figura 25 - Humanos.....	35
Figura 26 - Rascunhos de elfos.....	36
Figura 27 - “Rainha da Primavera”.....	37
Figura 28 - Penteado ilustrado na capa da revista Ladies’ Home Journal, março de 1943.....	37
Figura 29 - Elfos.....	38
Figura 30 - Rascunhos de orcs.....	39
Figura 31 - Thrall.....	40

Figura 32 - Borboletas-monarca.....	41
Figura 33 - Orcs.....	42
Figura 34 - Rascunhos de deganos.....	43
Figura 35 - O hobbit Frodo Bolseiro.....	43
Figura 36 - Estátua “The Jester”, Stratford-upon-Avon, Inglaterra.....	44
Figura 37 - Deganos.....	45
Figura 38 - Rascunhos de thirgos.....	46
Figura 39 - Tiefling em D&D.....	47
Figura 40 - Elfos noturnos em World of Warcraft.....	47
Figura 41 - Thirgos.....	49
Figura 42 - Rascunhos de gargos.....	50
Figura 43 - Gárgula em entrada de apartamento de Silver City, Novo México.....	51
Figura 44 - Gargos.....	52
Figura 45 - Rascunhos de inaquanus.....	53
Figura 46 - Moreia.....	54
Figura 47 - Peixe Betta Halfmoon, ou Meia-Lua.....	54
Figura 48 - Inaquanus.....	55
Figura 49 - Rascunho de Bencrouva.....	57
Figura 50 - Bencrouva (detalhe).....	58
Figura 51 - Vitral na Igreja Memorial de Stanford, Califórnia.....	58
Figura 52 - Demonstração de brushes utilizados em Bencrouva.....	59
Figura 53 - Bencrouva.....	60
Figura 54 - Rascunho de Duableu.....	60
Figura 55 - “Pandemonium”, por John Martin.....	61
Figura 56 - Demonstração de brushes utilizados em Duableu.....	62
Figura 57 - Duableu.....	62
Figura 58 - Rascunho de Nákthu.....	63
Figura 59 - Tenebrosa, em Nákthu.....	64
Figura 60 - Play bills of Kumazaka, de Torii Kiyomasu e Paisagem de Inverno, de Sesshū Tōyō.....	64
Figura 61 - Demonstração de brushes utilizados em Nákthu.....	65
Figura 62 - Nákthu.....	66
Figura 63 - Rascunho de Pruk.....	66

Figura 64 - Deserto do Atacama durante a primavera.....	67
Figura 65 - Demonstração de brushes utilizados em Duableu.....	67
Figura 66 - Configurações da ferramenta.....	68
Figura 67 - Pruk.....	68
Figura 68 - Rascunho de Saizash.....	69
Figura 69 - Cerâmica de Gzhel.....	69
Figura 70 - Demonstração de brushes utilizados em Saizash.....	70
Figura 71 - Saizash.....	71
Figura 72 - Rascunho de Sankhar.....	71
Figura 73 - “O Pescador”, por Tarsila do Amaral (1925).....	72
Figura 74 - Brush utilizado na ilustração de Sankhar.....	73
Figura 75 - Sankhar.....	73
Figura 76 - Rascunho de Viahe.....	74
Figura 77 - Figuras em caverna do Alabama.....	74
Figura 78 - Viahe.....	75
Figura 79 - Rascunho de Yuaber.....	76
Figura 80 - Floresta do Canto Eterno, em World of Warcraft.....	76
Figura 81 - Yuaber.....	77
Figura 79 - Mapa-múndi.....	78
Figura 80 - Mapa de Saizash.....	79
Figura 81 - Mapa-múndi de Johann Baptist Homann.....	79
Figura 82 - Mapa regional degano.....	80

INTRODUÇÃO

Sempre me vi fascinada por obras de fantasia. Filmes, jogos, livros, desenhos animados, quadrinhos. Na infância tentava, ao meu modo, criar personagens e encaixá-los em um universo próprio, desenhando todos os detalhes relacionados à aparência, dando nomes, criando conexões e encaixando-os em um mundo, mesmo que este não fosse desenvolvido com clareza, dada a minha inexperiência.

Hoje reconheço que essa paixão foi responsável por moldar uma parte importante dos meus interesses até o presente momento. Foi ela que me levou a desenvolver um olhar atento e curioso às descrições de mundos e personagens, e a direção de arte presente em produções visuais, que se intensificaram cada vez mais conforme conhecia os **RPGs**¹ (“Role-Playing Game”, ou “Jogo de Interpretação de Papéis” em português).

Para falar deste trabalho, vou considerar um modelo específico de RPG, o chamado **TTRPG** (“Tabletop role-playing game”, conhecido aqui por “RPG de Mesa”). Faço essa diferenciação pois RPGs podem ser jogos eletrônicos, por exemplo, e cada meio carrega suas próprias particularidades.

No TTRPG, os participantes assumem papéis de personagens em uma narrativa viva criada por um grupo de jogadores, a exemplo dos casos de grandes franquias de RPG como *Vampire: The Masquerade*, *Pathfinder* e o famoso *Dungeons & Dragons*, ou *D&D*. Neles, você não apenas cria personagens, mas os utiliza para interagir com o mundo e desenvolver histórias, proposta que conversa de maneira natural com vários campos artísticos como o da escrita, do teatro e, claro, das artes visuais. Para que a aventura seja possível temos a presença do mestre — que é como o narrador da história, responsável por aplicar regras, guiar a narrativa, definir o cenário e até mesmo interpretar outros personagens — e dos próprios jogadores, que vão criar a ficha de seus personagens utilizando regras disponíveis no próprio livro do jogo (coisas mais técnicas como quanto de vida, quais habilidades, equipamentos e talentos que seu personagem possui, baseando-se em características como a raça e classe escolhida) e de sua própria criatividade: nome, aparência, passado, personalidade.

Como mencionado, mestre e jogadores contam com o auxílio de livros para se situar no cenário do jogo. TTRPGs tem livros para as mais diversas finalidades: podemos ver o livro do mestre e o livro do jogador, com informações e regras pertinentes a cada um.

¹ *Role-playing game*, ou jogo de interpretação de papéis. Nesses jogos, os jogadores assumem o papel de personagens fictícios em narrativas colaborativas, interpretando e narrando acontecimentos e ações.

Podemos ter livros que falam apenas sobre as magias disponíveis em determinado jogo, ou como a compilação “Compêndio de Raças”, documento feito como suplemento para o Livro do Jogador (D&D), trazendo informações novas e expandindo as possibilidades de raças jogáveis.

O projeto que escolhi colocar em prática conversa diretamente com uma dessas várias possibilidades: os **compêndios**. Esses livros são recheados de informações e — ainda mais pertinente para este projeto —, ilustrações sobre seus respectivos universos, podendo nos apresentar questões gerais ou tratar de assuntos bem específicos, como no caso do Manual dos Monstros de D&D.

As ilustrações apresentadas neste trabalho serão feitas a partir de **Allemerth**, um mundo fictício que venho desenvolvendo desde 2014 (majoritariamente através da escrita) junto a meu amigo Gustavo Gonçalves Oliveira. O trabalho será um fragmento do que virá a ser o compêndio completo, porém busquei fechar alguns de seus assuntos: todas as raças e todos os continentes possuem ilustrações finalizadas.

Como justificativa, este trabalho surge da necessidade de consolidar minha trajetória acadêmica e artística na UFU, sendo ele o início de um grande compêndio para o mundo de Allemerth. Essa escolha não é apenas referente a minha afinidade com o tema, mas também a busca por integrar os conhecimentos adquiridos ao longo da graduação em Artes Visuais. Durante o curso, tive a oportunidade de explorar disciplinas que ampliaram minha compreensão sobre desenho, cor, composição, gestualidade e arte digital, e influenciam diretamente em minhas escolhas estéticas e conceituais hoje. Deste modo, busco sintetizar aqui, no resultado final deste projeto, as experiências práticas e teóricas absorvidas dos últimos anos.

Portanto, neste projeto tenho como objetivo geral desenvolver diversas ilustrações de raças, cenários e mapas para um futuro compêndio de RPG, baseado no meu próprio mundo fictício, Allemerth. Para isso, meus objetivos específicos foram: analisar ilustrações presentes em livros de RPG, sejam elas feitas por profissionais ou por entusiastas; investigar técnicas artísticas utilizadas nesse meio, levando minha atenção para escolhas de composição, cores, estilos e contextos; por fim, revisitar os conhecimentos práticos e teóricos que adquiri durante a graduação, utilizando-os em conjunto com as técnicas específicas observadas nos livros para criar minhas próprias ilustrações.

O primeiro capítulo do trabalho será dedicado à análise das ilustrações mencionadas: nas obras, podemos observar a utilização de mais de um estilo artístico? Em que contexto determinada solução visual é utilizada? Quais esquemas de cores podem ser observados, e como personagens e locais dessas ilustrações são apresentados ao público? O que nós, como leitores, podemos abstrair dos mundos representados a partir dessas escolhas artísticas e símbolos invocados? Esses questionamentos serão importantes não apenas para analisarmos as razões pelas quais artistas profissionais optam por tais escolhas, mas também para compreender como os entusiastas lidam com a arte de seus livros com menos recursos, resultando em soluções visuais diferentes, mas não menos criativas. Em seguida, o segundo capítulo contará com a apresentação de fragmentos anteriores de Allemerth, além da experiência adquirida em meus trabalhos durante a graduação. O terceiro capítulo contará com o meu processo criativo. Apresentarei, em detalhes, como empreguei o conhecimento adquirido. Esse será o capítulo que vai conter cada um dos rascunhos e referências do projeto, além do resultado final, contabilizando 25 ilustrações prontas, sendo 14 de cada raça do mundo de Allemerth, 8 de seus continentes e 3 de mapas. Com minhas considerações finais, concluirei uma parte ainda pequena — mas extremamente importante — dessa jornada, consolidando o que absorvi em meus anos como estudante de Artes Visuais em um projeto de longa data que agora começa a tomar forma.

CAPÍTULO 1 - CONSIDERAÇÕES SOBRE ILUSTRAÇÕES NO RPG

Quando falamos sobre RPG, podemos vasculhar guias de todos os tipos. Muitos dos que encontramos, especialmente os mais antigos, são feitos por entusiastas — jogadores que criaram aventuras, mundos e sistemas por conta própria, documentaram seu trabalho e o disponibilizaram para que outras pessoas pudessem jogar — e possuem designs simples, feitos de forma amadora e livre, sendo que pode-se encontrar livros puramente técnicos, sem imagens de qualquer tipo, ou com poucas imagens em preto e branco, material geralmente condizente com o orçamento disponível. Os primeiros TTRPGs publicados foram especialmente marcados pela simplicidade visual, dando mais importância a tais elementos com o tempo. O TTRPG *Vampire The Masquerade* (figura 1) foi especialmente notável por sua estética.

Figura 1 - Páginas iniciais de *Vampire The Masquerade 2nd Edition*



Fonte: *Vampire the Masquerade 2nd Edition*, 1997

Atualmente, entende-se como uma preocupação não apenas para desenhos, mas para o design como um todo, a compreensão do público sobre o que ele está vendo de maneira rápida, quase intuitiva. Podemos notar isso a partir de lições destinadas ao *character design*², por exemplo. Quando se cria um personagem, ao menos profissionalmente, o artista deve pensar com cuidado no que tal design evoca no público. Formas, tamanhos, cores e detalhes

² Área responsável por pensar e desenvolver o conceito visual de um personagem.

não são escolhidos por acaso, e esses elementos não são usados apenas em personagens, mas em cenários, objetos e no próprio design do livro.

Figura 2 - Páginas 15 e 23 do Atlas de Arton



Fonte: Atlas de Arton, 2023

Em diversos livros de RPG, dos profissionais aos feitos por entusiastas, o que mais me chamou a atenção foram justamente suas escolhas criativas. Ainda é possível encontrar mais de um estilo de desenho na maioria deles, porém, quando tais escolhas são bem pensadas, a experiência do leitor não é prejudicada. Algumas dessas diferenças são escolhas deliberadas, e outras existem pela presença de mais de um artista trabalhando em determinado projeto.

O Atlas de Arton exemplifica uma das maneiras de trabalhar tais estilos: consistentemente, podemos encontrar no livro um estilo de ilustração predominante, caracterizado por diversas ilustrações completas, dinâmicas e bem renderizadas (figura 2), assim como podemos ver algo muito diferente em páginas que tratam de um assunto específico, indicando uma escolha consciente na mudança de estilo, como nas que retratam a linha do tempo daquele universo (figura 3), com desenhos nos moldes da arte narrativa, que podemos encontrar em objetos históricos como a Tapeçaria de Bayeux ou a Coluna de Trajano (figura 4).

Figura 3 - Páginas 34 e 35 do Atlas de Arton (Linha do Tempo)



Fonte: Atlas de Arton, 2023.

Figura 4 - Partes da tapeçaria de Bayeux e da Coluna de Trajano



Fonte: Estúdio Nanquim e Magerson Bilibio (via Flickr)

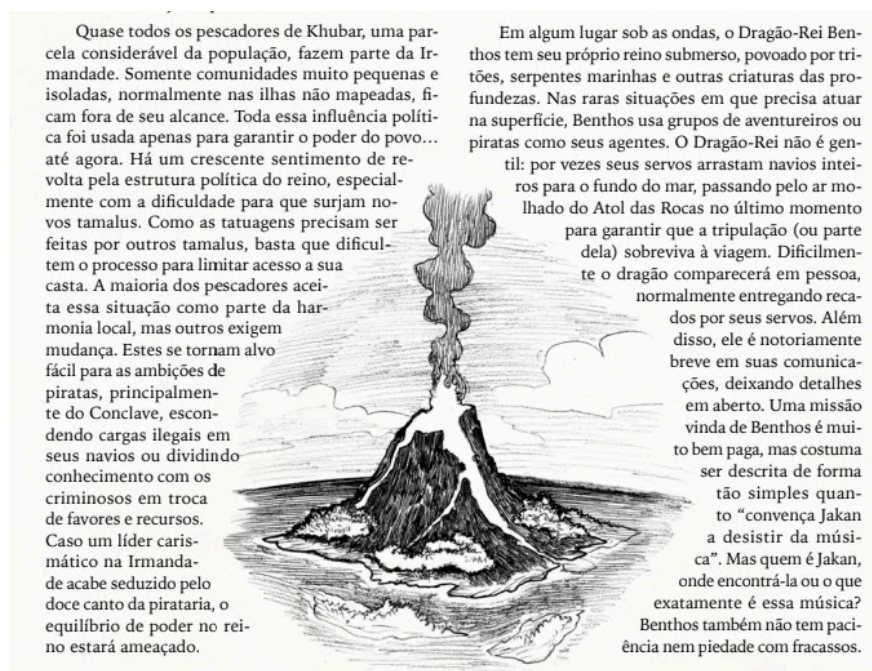
Disponível em: <https://nanquim.com.br/tapeçaria-de-bayeux/> e <https://www.flickr.com/photos/magerson/6691643007>

Acesso em: 05 nov. 2024

Essas escolhas são feitas de modo que a pluralidade de ilustrações não entra em conflito dentro da obra. Outra solução utilizada em livros do tipo é a variação de estilos de acordo com o assunto tratado: enquanto um livro pode ter como ilustração principal figuras

semi-realistas e renderizadas, desenhos de objetos e símbolos podem ser feitos como esboços em preto e branco, por exemplo, trazendo uma sensação de “título e subtítulo”, de modo que podemos manter a consistência no tom escolhido para retratar determinado cenário.

Figura 5 - Vulcão



Fonte: Atlas de Arton, 2023.

Mesmo que a indústria naturalmente trabalhe com padrões e tendências, não devemos encarar isso como o único meio válido de obter um bom resultado visual, especialmente quando trabalhamos de maneira independente e temos, seja para o bem ou para o mal, a liberdade criativa proporcionada por essa mesma independência de grandes editoras e estúdios.

O contexto do universo que será retratado pode ser o início de toda a escolha de ilustração e design da obra. [Nordeste Esquecido RPG](#) (figura 6, primeira versão), sistema criado por um grupo de amigos de Feira de Santana - BA, tem o visual inspirado nas xilogravuras nordestinas, especialmente gravuras que eram muitas vezes feitas para acompanhar os poemas de cordel, populares no sertão e que continham vários elementos regionais. A própria introdução carrega um cordel, apresentando ao público o Nordeste fantástico em que o jogo se passa.

Figura 6 - Nordeste Esquecido, página 07



Fonte: Nordeste Esquecido RPG v0.1. Disponível em:

<https://www.studocu.com/pt-br/document/eepsg-dep-salin-nadaf/jogos/sertao-esquecido-jogo-rapido-v1/114770316>. Acesso em: 27 nov. 2024

Figura 7 - "Moça Roubada", xilogravura de J. Borges



Disponível em: <https://www.recantodasletras.com.br/cordel/4105817>

Acesso em: 27 nov. 2024

A consistência e o teor artístico ganham maior importância conforme são entendidos como uma parte crucial na experiência imersiva dos jogos, fator quase indispensável desde a ascensão do foco narrativo na segunda fase dos RPGs.

Figura 8 - Carniçais e Cavaleiro da Morte

CARNÍCIAS

Carnícias regem pela noite em bandos, conduídas por uma força insustentável por dentro das trevas.

Decadência da carne. Como vergues ou beirutas de carnicaria, carniciais se desenvolvem em locais condutivos pelo decadência e morte. Um carnicial sustentado qualquer lugar que possa expor carne e virgins em decomposição. Quando não pode se alimentar dos cadáveres, ele percorre estruturas vivas e tenta torturá-las nos cadáveres. Embora eles não requeiram qualquer nutrição dos cadáveres que morrem, os carniciais são essencialmente por uma força instintivamente que os compõe sustentados a uma morte-viva de seu carnicial morto. Enquanto não morrem, eles não morrem, mas permanecem em uma cripta de morte por sua existência e não se alimentam.

Origem Alchimica. Carniciais surgem a partir das origens de Alchimia. Durante a primeira das épocas, foi um elfo adorado da Onca. Voltando-se contra seu próprio povo, ele fez um banquete de carne humana em honra ao Príncipe Desejado da Morte-Viva. Como recompensa por seu serviço, Onca transformou Desejado no primeiro carnicial. Durante esse Onca felicitou ao humano. Carniciais criados a partir dos outros servos do anjo demônio até uma Incarnação de Desejado, e Serpent-Ghost sustentados, carniciais Desejado de sua demônio abençoado. Quando Onca não intervém em nome dele, Desejado não se demônio oferece por submissão e não é tratado pelo deus e é agarrado a sequência de destruição certa. Desde então, ele não se tornaram imunes ao toque paralisante da mariposa.

Língua Onca. Os vivos, infans, incluem um carnicial com uma forte dose de energia alchimia, tornando-se línguas. Ao passo que carniciais não são mais que bestas selvagens, os línguas são capazes de poder imaginar um bando de carniciais a seguir seus comandos.

CARNÍCI

Morte viva, morte, cadáver e mau

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Resistência à Dano físico
Resistência à Dano mágico
Resistência à Dano espiritual
Resistência à Dano necromântico, envenenado, resado
Sustentado vivo no corpo de um morto, Percepção passiva 20
Idiomas: Onca, Língua Onca
Século de Desejado 1 (2000)

Ativos

Maldade. Ataque Corp-a-Corpo com Armas +2 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. Ataque 12 (+8) +2 de dano.

Garra. Ataque Corp-a-Corpo com Arma +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Ataque 12 (+8) +2 de dano cortante. Se o alvo for uma criatura diferente de um humano, o alvo não é mais sustentado vivo no corpo de um morto. Se o alvo não é mais sustentado vivo no corpo de um morto, ele não é tratado pelo deus e é agarrado a sequência de destruição certa. Desde então, ele não se tornaram imunes ao toque paralisante da mariposa.

CAVALIRO DA MORTE

Quando um paladino que vive em um designa morto sem buscar redenção, os poderes das trevas podem ser usados para criar um cavaleiro da morte. Um cavaleiro da morte é um detentor criativo morte-viva. Um cavaleiro da morte é um guerreiro especializado variado em uma variedade de poderes anormais. Embora de seu reino, pode-se ver a cabeça do cavaleiro com pontos luminosos indicados espalhados em seus orbitais.

Poder Mágico. O cavaleiro da morte mantém a habilidade de conjurar magias divinas. No entanto, nenhum cavaleiro da morte pode usar sua magia para conjurar magias de nível superior a 10. O cavaleiro da morte pode usar poderes inferiores, embora cavaleiros da morte que não são corruptidos podem usar poderes ou conjurar magias corruptas no lugar. Cavaleiros da morte geralmente utilizam uma variedade de poderes mágicos para destruir.

Imortal até ser Redimido. Um cavaleiro da morte pode não morrer até que ele seja redimido por uma vida de morte. Quando ele não é redimido por uma vida de morte, ele escapa do seu purgatório de morte-viva e, finalmente, permanece vivo.

Natureza Morte-Viva. Um cavaleiro da morte não é nem morto, nem, talvez no dorso.

Lívico

Paladino de Morte, cadáver e mau

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	17 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	8 (-1)

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 100
Deslocamento 10

FOR 13 (+1) **DES** 17 (+3) **CON** 13 (+1) **SAB** 10 (+0) **CAR** 13 (+1)

Resistência à Dano necromântico
Resistência à Dano espiritual
Resistência à Dano necromântico, envenenado, resado
Sustentado vivo no corpo de um morto, Percepção passiva 20
Idiomas: Onca, Língua Onca
Século de Desejado 2 (2000)

Ativos

Princípio contra Espalhar. O morto e qualquer carnicial a 10 metros dele não podem usar a morte de resuscitação de Fede. Qualquer criatura que estiver a uma distância de 1,5 metros dele não pode ser sustentado vivo no corpo de um morto. Se o alvo não é mais sustentado vivo no corpo de um morto, ele não é tratado pelo deus e é agarrado a sequência de destruição certa. Desde então, ele não se tornaram imunes ao toque paralisante da mariposa.

Princípio contra Espalhar. O morto e qualquer carnicial a 10 metros dele não podem usar a morte de resuscitação de Fede. Qualquer criatura que estiver a uma distância de 1,5 metros dele não pode ser sustentado vivo no corpo de um morto. Se o alvo não é mais sustentado vivo no corpo de um morto, ele não é tratado pelo deus e é agarrado a sequência de destruição certa. Desde então, ele não se tornaram imunes ao toque paralisante da mariposa.

CAVALIRO DA MORTE

Quando um paladino que vive em um designa morto sem buscar redenção, os poderes das trevas podem ser usados para criar um cavaleiro da morte. Um cavaleiro da morte é um detentor criativo morte-viva. Um cavaleiro da morte é um guerreiro especializado variado em uma variedade de poderes anormais. Embora de seu reino, pode-se ver a cabeça do cavaleiro com pontos luminosos indicados espalhados em seus orbitais.

Poder Mágico. O cavaleiro da morte mantém a habilidade de conjurar magias divinas. No entanto, nenhum cavaleiro da morte pode usar sua magia para conjurar magias de nível superior a 10. O cavaleiro da morte pode usar poderes inferiores, embora cavaleiros da morte que não são corruptidos podem usar poderes ou conjurar magias corruptas no lugar. Cavaleiros da morte geralmente utilizam uma variedade de poderes mágicos para destruir.

Imortal até ser Redimido. Um cavaleiro da morte pode não morrer até que ele seja redimido por uma vida de morte. Quando ele não é redimido por uma vida de morte, ele escapa do seu purgatório de morte-viva e, finalmente, permanece vivo.

Natureza Morte-Viva. Um cavaleiro da morte não é nem morto, nem, talvez no dorso.

CAVALIRO DA MORTE

Morte-viva, morte, cadáver e mau

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	21 (+5)	13 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	18 (+4)

Classe de Armadura 20
Pontos de Vida 130
Deslocamento 10

FOR 13 (+1) **DES** 21 (+5) **CON** 13 (+1) **SAB** 10 (+0) **CAR** 18 (+4)

Resistência à Dano necromântico
Resistência à Dano espiritual
Resistência à Dano necromântico, envenenado, resado
Sustentado vivo no corpo de um morto, Percepção passiva 13
Idiomas: Onca, Língua Onca
Século de Desejado 2 (2000)

Ativos

Imortalidade. O cavaleiro da morte não morre até que ele seja redimido por uma vida de morte. Quando ele não é redimido por uma vida de morte, ele escapa do seu purgatório de morte-viva e, finalmente, permanece vivo.

Imortalidade. O cavaleiro da morte não morre até que ele seja redimido por uma vida de morte. Quando ele não é redimido por uma vida de morte, ele escapa do seu purgatório de morte-viva e, finalmente, permanece vivo.

CAVALIRO DA MORTE

Quando um paladino que vive em um designa morto sem buscar redenção, os poderes das trevas podem ser usados para criar um cavaleiro da morte. Um cavaleiro da morte é um detentor criativo morte-viva. Um cavaleiro da morte é um guerreiro especializado variado em uma variedade de poderes anormais. Embora de seu reino, pode-se ver a cabeça do cavaleiro com pontos luminosos indicados espalhados em seus orbitais.

Poder Mágico. O cavaleiro da morte mantém a habilidade de conjurar magias divinas. No entanto, nenhum cavaleiro da morte pode usar sua magia para conjurar magias de nível superior a 10. O cavaleiro da morte pode usar poderes inferiores, embora cavaleiros da morte que não são corruptidos podem usar poderes ou conjurar magias corruptas no lugar. Cavaleiros da morte geralmente utilizam uma variedade de poderes mágicos para destruir.

Imortal até ser Redimido. Um cavaleiro da morte pode não morrer até que ele seja redimido por uma vida de morte. Quando ele não é redimido por uma vida de morte, ele escapa do seu purgatório de morte-viva e, finalmente, permanece vivo.

Natureza Morte-Viva. Um cavaleiro da morte não é nem morto, nem, talvez no dorso.

CAVALIRO DA MORTE

Morte-viva, morte, cadáver e mau

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	21 (+5)	13 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	18 (+4)

Classe de Armadura 20
Pontos de Vida 130
Deslocamento 10

FOR 13 (+1) **DES** 21 (+5) **CON** 13 (+1) **SAB** 10 (+0) **CAR** 18 (+4)

Resistência à Dano necromântico
Resistência à Dano espiritual
Resistência à Dano necromântico, envenenado, resado
Sustentado vivo no corpo de um morto, Percepção passiva 13
Idiomas: Onca, Língua Onca
Século de Desejado 2 (2000)

Ativos

Imortalidade. O cavaleiro da morte não morre até que ele seja redimido por uma vida de morte. Quando ele não é redimido por uma vida de morte, ele escapa do seu purgatório de morte-viva e, finalmente, permanece vivo.

Imortalidade. O cavaleiro da morte não morre até que ele seja redimido por uma vida de morte. Quando ele não é redimido por uma vida de morte, ele escapa do seu purgatório de morte-viva e, finalmente, permanece vivo.

Fonte: D&D 5E – Manual dos Monstros, páginas 38 e 39

Além disso, deve-se considerar cada ilustração como parte de um livro, já que serão feitas para um compêndio. Sua finalidade já muda em algum nível a abordagem e escolhas do artista, o que me levou também a considerar como os elementos são dispostos em cada página dos livros analisados. Na imagem acima (figura 8), podemos notar que cada figura foi feita considerando um determinado espaço, pois a presença do texto informativo exige essa padronização, além da preferência pelo fundo transparente (ou da mesma cor da página), causando menos conflito com o espaço disponível. Também pode-se observar a mesma abordagem com variações, como personagens com fundo transparente, porém com um chão delimitando seu espaço, o que cria um cenário parcial, como na imagem abaixo (figura 9).

Figura 9 - Moss Dwarf



Fonte: Dolmenwood, página 27

É evidente que a estética não é apenas um simples complemento visual, mas uma parte importante da narrativa proposta em muitos RPGs. As escolhas artísticas, desde o estilo das ilustrações até a disposição dos elementos nas páginas, desempenham um papel vital na construção da imersão e da atmosfera do universo apresentado ao público.

Como objetos de design, as ilustrações de RPG anunciam ou denunciam alguma visão de mundo que podem vir a influenciar o imaginário e, eventualmente, até mesmo o comportamento dos jogadores fora do contexto do jogo. (Bettocchi, 2000 p.13)

Como exemplificado com Nordeste Esquecido RPG e com os métodos narrativos presentes em algumas ilustrações do Atlas de Arton, essa visualidade também pode ser utilizada para apresentar aspectos culturais do universo. Assim, a arte no TTRPG não é meramente decorativa, mas um meio de influenciar na percepção e na imersão dos jogadores, que vão depender de suas próprias imaginações na maior parte do tempo.

CAPÍTULO 2 - O PRÓLOGO DE ALLEMERTH

Durante minha graduação, tendo como foco a evolução no desenho, especialmente no desenho digital, busquei diversas disciplinas que pudessem me auxiliar neste objetivo, tanto em teoria como em prática. Nessas matérias, tive oportunidades de trazer alguns pedaços do

mundo de Allemerth a vida: personagens, mapas e objetos deste universo foram ilustrados e utilizados em diversos trabalhos. Portanto, esse capítulo será dedicado a esses mesmos fragmentos, dando destaque aos trabalhos principais, onde senti uma profunda evolução no meu modo de pensar e fazer minhas ilustrações, especialmente compreendendo que estaria trabalhando com ilustrações de um mundo próprio, ainda totalmente desconhecido pelo público.

2.1. Allemerth: Fragmentos anteriores

Fragmentos de Allemerth já foram utilizados como inspiração não apenas para obras pessoais mas também para alguns trabalhos acadêmicos ao longo dos anos.

Durante a matéria de Arte Computacional, ministrada pelo professor Felipe Menegheti, uma das muitas tarefas dadas aos alunos foi justamente relacionada ao *character design*, e para esse tipo de trabalho resolvi ilustrar Kanra, uma importante maga de Allemerth e minha primeira personagem criada para esse mundo, ainda em 2014. Na ocasião, o professor pediu para que, primeiramente, escolhêssemos um personagem principal e um secundário já existentes, sem dar mais explicações. Depois, disse que deveríamos responder algumas questões sobre ele. Então, depois que finalizamos a primeira parte, deveríamos fazer o mesmo exercício com nosso próprio personagem.

Características internas	Características externas
O que ele gosta de fazer?	O que ele é?
O que lhe dá medo?	O que ele veste?
Qual emoção sente com frequência?	Qual a primeira coisa que notariam ao vê-lo de longe?

Perguntas do tipo podem ser encontradas na fase de *briefing*³ de projetos reais. Segundo Seegmiller (2007), são relevantes questionamentos como “qual o tamanho do personagem com relação aos outros?”, “a silhueta do personagem é reconhecível?”, “quanto movimento o personagem terá?”, entre outros.

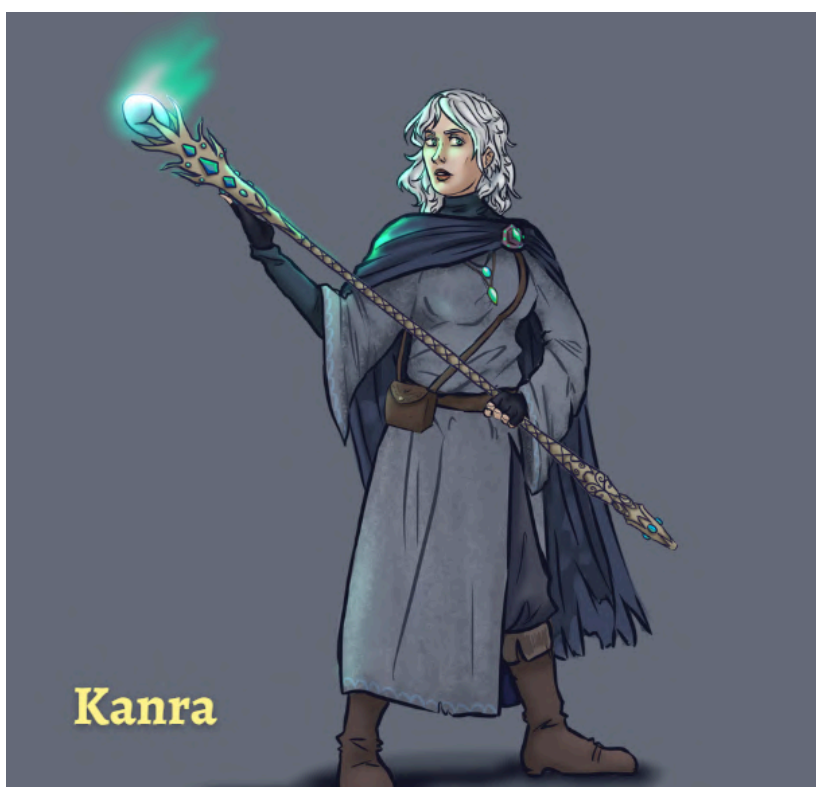
Não sabendo o que esperar da atividade, não escolhemos necessariamente personagens que se adequariam facilmente às perguntas, o que nos obrigou, de maneira

³ Fase onde se definem informações vitais para um projeto.

positiva, a refletir mais profundamente sobre suas características físicas e psicológicas.

Como protagonista escolhi Kuzco, do filme A Nova Onda do Imperador, e busquei destacar sua extroversão, confiança e egocentrismo já evidentes no design do personagem, desde suas vestimentas até suas poses e feições. Como secundário, escolhi Mayhew, do filme A Noiva Cadáver. Mesmo sendo um personagem com pouquíssimo destaque e tempo de tela, consegui extrair características importantes para a atividade, naturalmente destacando o clima mórbido do filme, sua falta de saúde física, personalidade já desanimada e melancólica e aparência desleixada, com uma silhueta marcante. Essa atividade me fez notar que, quando bem pensadas, as características podem apresentar um personagem de maneira muito satisfatória em pouquíssimos segundos. Não foi necessário que o filme me contasse muitas dessas coisas, pois foram evidenciadas no próprio Mayhew.

Figura 10 - Ilustração da maga Kanra



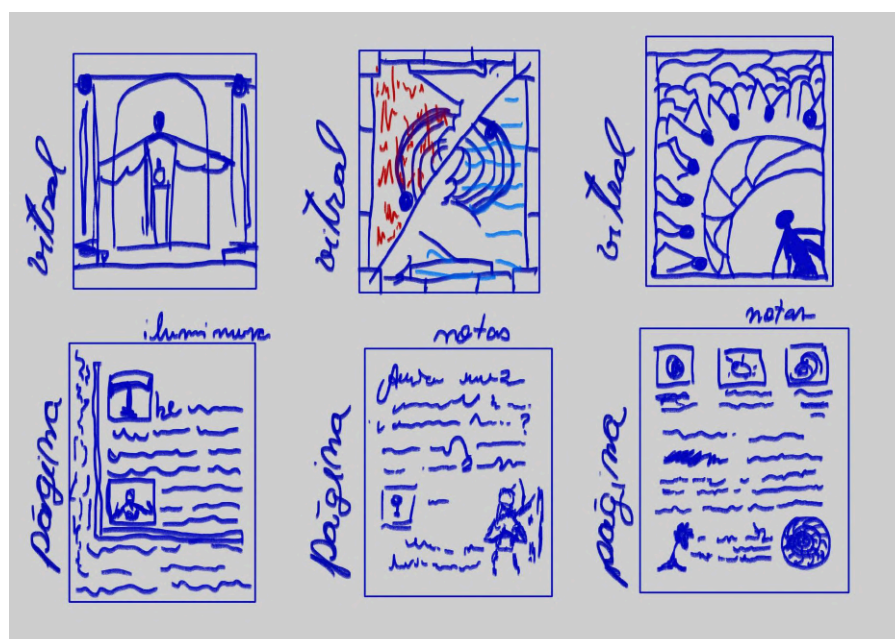
Fonte: Arquivo pessoal

Com isso em mente, avançamos para a segunda etapa da atividade. Ilustrei a maga Kanra, sendo ela um personagem que aparecia desde sua infância até a velhice na história. Decidi desenhar sua versão jovem adulta, por volta de seus 25 anos. Como adulta, Kanra já era mais confiante e seria, o que tentei evidenciar em sua postura firme e feição. Suas cores

de olho e cabelo são resultado de uma doença que — resumindo seus efeitos físicos — fazem com que o portador tenha cabelos brancos e que crescem em um ritmo acelerado, e olhos que vão do verde-água até a cores ainda mais incomuns, como o furta-cor. O crescimento acelerado do cabelo resulta nos diversos cortes desgrenhados de Kanra, que constantemente tem que cortá-lo sozinha. Sua aparência já chama muita atenção, e ela não busca mais com roupas chamativas. Também utilizei aprendizados muito anteriores, já da matéria de Cor e Composição, que experientei no início do curso: o uso de cores análogas frias, não muito saturadas, para uma personagem que esteve por muito tempo morando em um continente extremamente gelado me pareceu a escolha ideal para uma pessoa que não gostaria de ser notada. Posso dizer que esse foi meu primeiro contato com o estudo da chamada concept art no curso que é, essencialmente, o passo inicial para refinar suas ideias de maneira coerente e interessante⁴.

Os trabalhos abaixo foram igualmente produzidos durante o curso para diferentes ateliês.

Figura 11 - Rascunhos para o vitral e página



Fonte: Arquivo pessoal

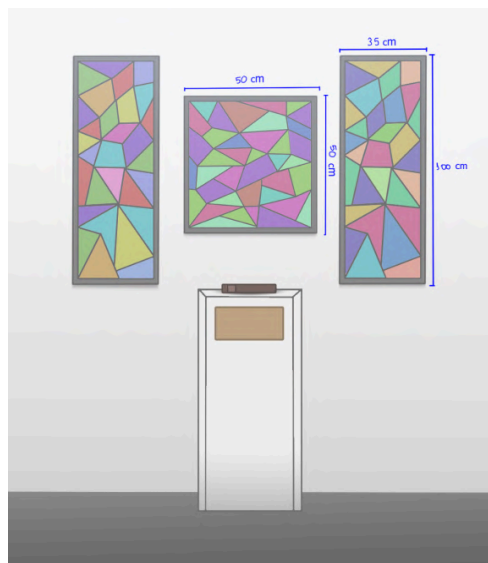
As *thumbnails*⁵ acima foram usadas como base para experimentar algumas possibilidades durante o ateliê de desenho, que contaria com uma exposição ao final do

⁴ RICHARDS, Paul. Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry. Autodestruct, 9 nov. 2009. Disponível em: <https://www.autodestruct.com/hacks.htm>. Acesso em: 30 mar. 2025.

⁵ Pequenos esboços preliminares. São especialmente usados para visualizar possibilidades de composição.

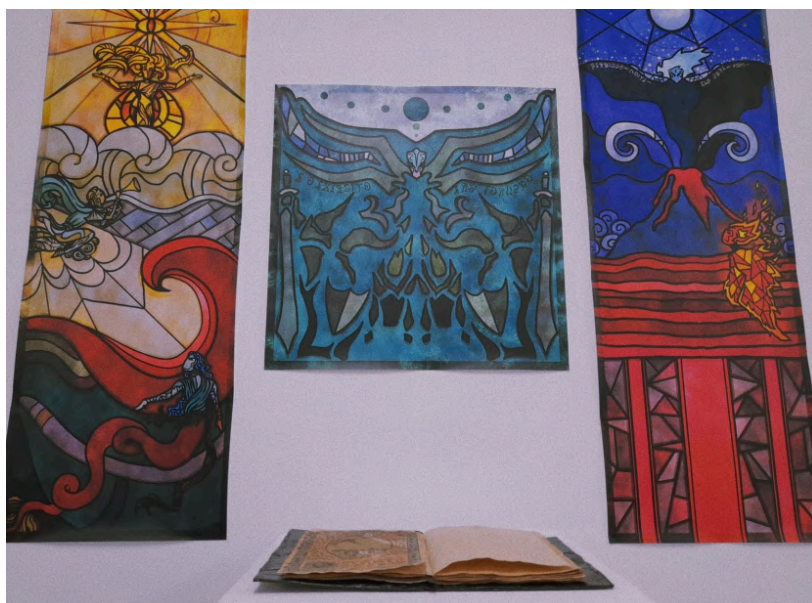
semestre. O tema era livre, e resolvi tentar algo que pudesse chamar a atenção e atizar a curiosidade do público. Como a exposição não era exclusiva, eu teria um pequeno espaço para o trabalho, e deveria buscar uma maneira de balancear isso com o fato de que iria mostrar ao público desenhos de um mundo fictício que ninguém conhece. Para isso, fiz um recorte. Apresentei algo muito específico desse mundo: uma de suas religiões. O trabalho seria composto de dois elementos principais, sendo eles um vitral e um diário.

Figura 12 - Composição final, com o espaço da galeria marcado



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 13 - Resultado final: desenhos de vitral e diário



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 14 - Detalhes do desenho do vitral



Fonte: Arquivo pessoal

Para a criação dos vitrais, tive que me desprender um pouco do que tinha em mente como um vitral religioso do nosso mundo, isto é, do que eu poderia ver na arte cristã. Queria poder fazer algo diferente, com a identidade visual típica do que poderia se encontrar em algumas regiões de Allemerth, mas que ainda pudesse ser entendido como um vitral. Decidi trabalhar com linhas mais grossas que separam quase todas as partes do desenho, simulando o estilo de mosaico e o corte que o vidro de um vitral teria. Os desenhos contam a história da criação de Allemerth (ao menos no contexto da religião baustemah, que existe neste mundo). Essa história é explorada no diário deixado no pilar.

Figura 15 - Páginas do diário



Fonte: Arquivo pessoal

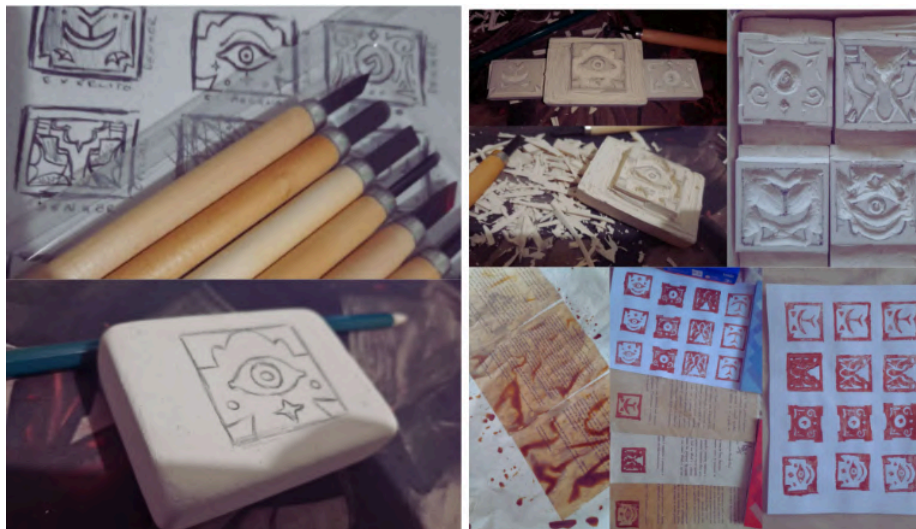
Esse diário seria utilizado especialmente como forma de contextualizar o público sem quebrar a imersão desejada para a obra. O nome da exposição, “Fragmentos de uma História”, seria o convite para que as pessoas despendessem um pouco de seu tempo para entender um pouco mais sobre o que estavam vendo.

O diário foi feito inteiramente por mim, desde a capa até as páginas, que foram envelhecidas com café e costuradas. Seu conteúdo mostra vários desenhos e anotações de um pesquisador de Allemerth que teria abandonado o diário naquele local (de acordo com as páginas, um templo). Esse personagem deixou diversas anotações sobre seus conhecimentos e a interpretação que tinha do então vitral recém descoberto.

A abordagem que decidi utilizar neste trabalho é inspirada no LARP⁶, e fiquei especialmente contente ao ver, no livro de visitas da exposição, um dos visitantes mencionar que este trabalho despertou sua curiosidade, fazendo pensar se o público deveria continuar essa história. E sim, o RPG espera esse tipo de interação! Existe um mundo, uma base, que deve despertar no jogador a vontade de explorá-lo e descobri-lo à sua maneira.

⁶ LARP, ou *Live Action Role-playing*, é uma forma de se jogar RPG. O LARP se aproxima ainda mais de um teatro, e os jogadores utilizam ambientes, figurinos e objetos personalizados de maneira ainda mais imersiva, como atores.

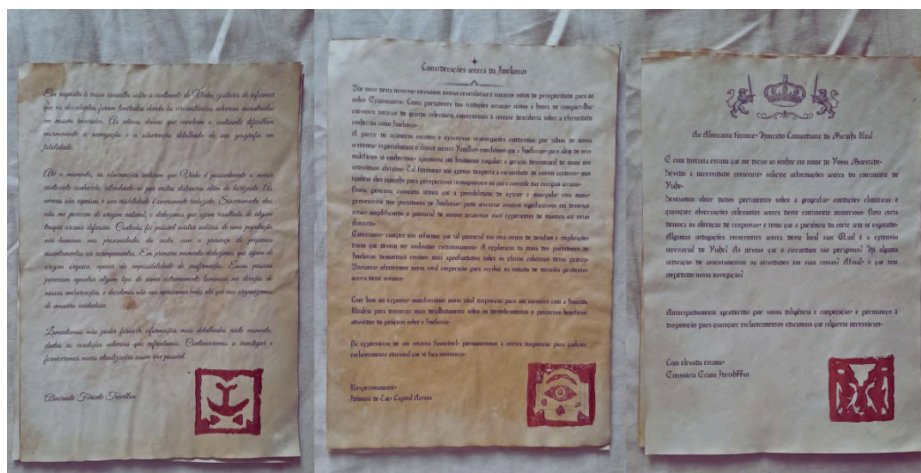
Figura 16 - Processo de criação e teste dos carimbos



Fonte: Arquivo pessoal

Também pude utilizar Allemerth como inspiração para meus trabalhos durante o ateliê de Processos Gráfico, ministrado pela professora Priscila Arantes Rampin. Esse foi um ateliê interessante, não apenas pelo fato de que tive a matéria Processos Gráficos durante a pandemia (ou seja, aprendi apenas a teoria) e utilizei o ateliê como uma oportunidade de finalmente compreender melhor a parte prática, mas também porque foi uma das matérias que cobrou uma racionalização maior das minhas obras, o que não considero fácil. Deveríamos pensar em quais assuntos aparecem em nossos trabalhos, quais ações reforçam esses mesmos assuntos, quais noções adjacentes a esses assuntos estão presentes e que elementos de identificação fazem parte da atmosfera, contexto ou campo de produção dessas obras.

Figura 17 - Documentos de Allemerth prontos



Fonte: Arquivo pessoal

CAPÍTULO 3 - ALÉM DE ALLEMERTH

Allemerth é um mundo extenso, e para o início deste projeto, que futuramente será um compêndio completo, eu precisava trabalhar com uma certa quantidade de ilustrações, de modo que a forma (ou prévia) do material futuro fosse satisfatória. Por isso, decidi fechar dois assuntos principais, desenhando todas as raças e um local notório em cada continente, apresentando um total de 22 ilustrações principais. Além disso, o trabalho conta com três mapas: um mapa-múndi, um mapa continental e um mapa regional.

As 7 raças representadas são: humanos, elfos, orcs, deganos, thirgos, gargos e inaquanus. As três primeiras são amplamente conhecidas, existindo em obras populares como O Senhor dos Anéis e jogos como World of Warcraft, por exemplo. As demais foram criadas especialmente para Allemerth, apresentando elementos familiares a raças fantásticas já existentes, como halflings (ou hobbits) e tieflings, porém contendo particularidades próprias de seu mundo. Os 8 continentes são: Bencrouva, Duableu, Nákthu, Pruk, Saizash, Sankhar, Viahe e Yuaber.

Para que esse projeto assumisse a forma de um livro, tomei algumas decisões para garantir uma certa padronização e lógica no seu formato. Todas as ilustrações foram feitas considerando que estariam em uma folha A4, que tem 2480 x 3508 pixels. No caso dos personagens, o tamanho do canvas⁷ escolhido foi 1500 x 2400 pixels, com uma resolução de 300 dpi. Essa escolha foi feita baseada nos testes que fiz (figura 18), me inspirando em como outros livros de RPG apresentam seus personagens. Segundo o tipógrafo Robert Bringhurst, “quando o trabalho envolve ilustrações importantes, são elas que geralmente decidem a forma da página” (BRINGHURST, 2005, p. 177). Este projeto tem seu foco total nas ilustrações propostas, o que me levou a considerar algumas possibilidades de disposição das imagens nas páginas. Elas devem dar espaço ao texto, mas sem perder seu protagonismo.

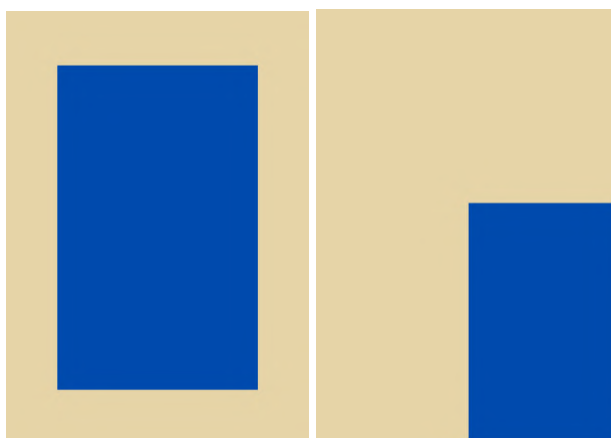
Como cada ilustração seria a de um personagem com um fundo transparente, e de forma alguma ocupariam todo o espaço do canvas (o espaço extra seria usado para uma maior flexibilidade na hora de criar poses, por exemplo, com um braço aberto, ou empunhando uma arma grande), o tamanho seria ideal para duas escolhas: apresentar os personagens no meio da folha, com o texto ao redor, ou apresentá-los nos cantos, com o

⁷ Área onde o usuário pode fazer e manipular suas ilustrações em um programa de desenho, semelhante a uma tela.

canvas tomando mais ou menos $\frac{1}{4}$ do espaço. Em todos os casos, a mesa digitalizadora utilizada para a criação das ilustrações foi a One by Wacom, e o software de desenho, Clip Studio Paint.

Para a ilustração dos locais, utilizei como base exatamente o tamanho da folha A4, criando duas divisões para o espaço do desenho (figura 19): em verde, o que deve ser o chão e, em azul, o que deve ser o céu, com a possibilidade de ultrapassar o tamanho limite (céu) apenas com elementos simples, que não ocupam muito espaço e não atrapalham o texto (como no caso da ilustração de Duableu, com a fumaça de um dos vulcões). Os blocos em laranja seriam o espaço dos textos.

Figura 18 - Testes (disposição dos elementos na página de personagens)



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 19 - Teste (disposição dos elementos na página de cenário)



Fonte: Arquivo pessoal

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec nec ipsum sed ante ultrices sollicitudin sed nec est. In dapibus, massa sed eleifend consequat, massa massa tristique nulla, sodales interdum dui velit quis purus. Quisque sit amet est eu ex gravida imperdiet. Fusce condimentum sapien in maximus fringilla. Nulla facilisi. Sed sit amet tincidunt metus. Integer nec luctus purus, ut accumsan lacus. Mauris sed fermentum felis, eget lobortis elit.

Ut eleifend sodales augue, eleifend gravida nulla aliquam quis. Suspendisse efficitur risus eget hendrerit varius. Aenean egestas, purus suscipit commodo blandit, mauris ante dignissim justo, et luctus elit ipsum a ante. Donec a dolor ut arcu aliquet faucibus. Cras nibh purus, viverra eu porttitor eu, tristique feugiat arcu. Donec malesuada leo augue, sed pretium urna suscipit aliquam. Nulla facilisi. Sed sit amet tincidunt metus. Integer nec luctus purus, ut accumsan lacus. Mauris sed fermentum felis, eget lobortis elit.



Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur
adipiscing elit.

Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur
adipiscing elit.



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec nec ipsum sed ante ultrices sollicitudin sed nec est. In dapibus, massa sed eleifend consequat, massa massa tristique nulla, sodales interdum dui velit quis purus. Quisque sit amet est eu ex gravida imperdiet. Fusce condimentum sapien in maximus fringilla. Nulla facilisi. Sed sit amet tincidunt metus. Integer nec luctus purus, ut accumsan lacus. Mauris sed fermentum felis, eget lobortis elit.

Ut eleifend sodales augue, eleifend gravida nulla aliquam quis. Suspendisse efficitur risus eget hendrerit varius. Aenean egestas, purus suscipit commodo blandit, mauris ante dignissim justo, et luctus elit ipsum a ante. Donec a dolor ut arcu aliquet faucibus. Cras nibh purus, viverra eu porttitor eu, tristique feugiat arcu. Donec malesuada leo augue, sed pretium urna suscipit aliquam. Curabitur scelerisque dui ut leo pellentesque faucibus. In vulputate lectus a iaculis sodales. Cras id nulla augue. Ut rhoncus ante vitae massa fringilla commodo.

Pellentesque tincidunt, neque sit amet tincidunt tempus, est tortor efficitur nisl.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec nec ipsum sed ante ultrices sollicitudin sed nec est. In dapibus, massa sed eleifend consequat, massa massa tristique nulla, sodales interdum dui velit quis purus. Quisque sit amet est eu ex gravida imperdiet. Fusce condimentum sapien in maximus fringilla. Nulla facilisi. Sed sit amet tincidunt metus. Integer nec luctus purus, ut accumsan lacus. Mauris sed fermentum felis, eget lobortis elit.

Ut eleifend sodales augue, eleifend gravida nulla aliquam quis. Suspendisse efficitur risus eget hendrerit varius. Aenean egestas, purus suscipit commodo blandit, mauris ante dignissim justo, et luctus elit ipsum a ante. Donec a dolor ut arcu aliquet faucibus. Cras nibh purus, viverra eu porttitor eu, tristique feugiat arcu. Donec malesuada leo augue, sed pretium urna suscipit aliquam.



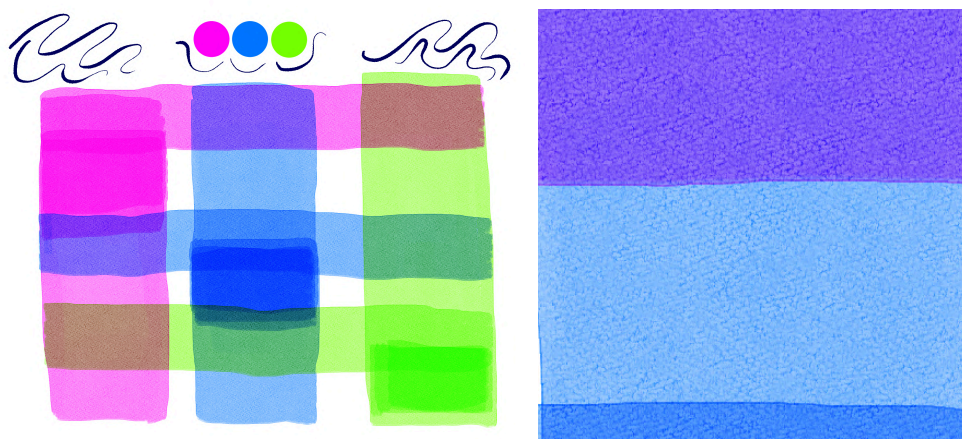
É importante lembrar que Allemerth, sendo um mundo criado há anos e com uma boa base de conteúdo escrito, não depende hoje de um processo tão longo de pesquisa para ser ilustrado, pois possuo diversos documentos e anotações feitas ao longo dos anos que detalham aparências, histórias, origens, lugares e motivações. Isto é, não sou obrigada a criar tudo do zero: eu sei que a população humana se encontra majoritariamente em determinados locais, e sei das mudanças culturais de um lugar para o outro, por exemplo.

Essa complexidade foi uma questão importante na produção das ilustrações. Sendo este um mundo grande e diverso, eu e meu amigo Gustavo Gonçalves, co-criador do mundo, sempre demos muita importância aos aspectos culturais dele. Inicialmente, eu havia considerado fazer apenas uma ilustração para cada raça, mas decidi que o ideal seriam duas, um homem e uma mulher, para trabalhar melhor algumas das diferenças culturais e regionais. Do mesmo modo, busquei retratar cada continente com um estilo de arte diferente, representando um local de destaque ilustrado com base no estilo tradicionalmente encontrado por lá.

3.1. Personagens

Todas as ilustrações de personagens foram feitas com dois brushes⁸ principais: Real G-Pen tamanho 6.0 para a lineart, e Flat Watercolor para as cores, um brush que simula as interações e texturas da aquarela, como demonstrado na imagem abaixo (figura 20). A atuação desse brush pode ser observada facilmente, como observado na figura 21. Para rascunhos, geralmente utilizo um brush simples de marcador ou giz.

Figura 20 - Demonstração de brushes utilizados e textura ampliada



⁸ Brushes, ou pincéis, são ferramentas presentes em programas de desenho e edição de imagem. São utilizados para desenhar, pintar, entre outras funcionalidades.

Fonte: Arquivo pessoal

Figura 21 - Detalhes de textura

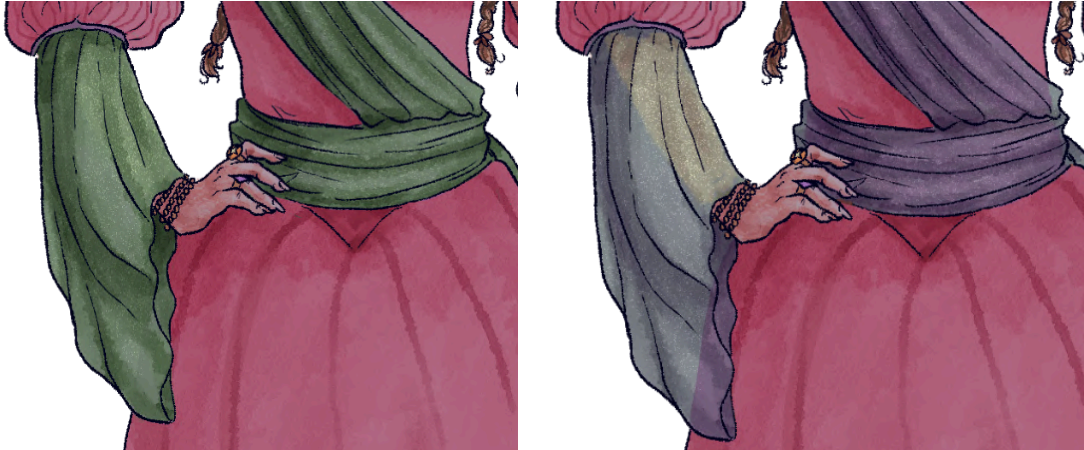


Fonte: Arquivo pessoal

Durante todo o processo de criação dos personagens, nenhum rascunho foi feito no mesmo dia que o outro. Costumo focar inteiramente na finalização de uma ilustração antes de partir para a próxima, o que pode resultar em uma leve mudança de abordagem. Minhas primeiras ilustrações foram da humana e da elfa, e, nos dois casos, não estava decidido o uso de todas as cores ainda nessa etapa (no caso da humana, nem mesmo o penteado). Comecei a resolver quase todas as decisões na terceira ilustração, do homem humano.

Em alguns casos, como na ilustração da elfa, foram necessárias diferentes tipos de camadas para alterar a interação das cores, sendo essa uma das ferramentas disponíveis no Clip Studio Paint. No exemplo (figura 22), a camada de mesclagem de cores foi utilizada no modo overlay, simulando um tecido mais fino e transparente. Na prática, o modo overlay atua como uma mistura dos modos multiply e screen: o modo multiply resulta em uma cor mais escura, e o screen, em uma cor mais clara. No overlay, cores claras ficam mais claras, e cores escuras ficam mais escuras. De modo geral, o multiply também foi utilizado em áreas de sombra, com a opacidade da camada entre 30% e 60%.

Figura 22 - Camada normal e overlay



Fonte: Arquivo pessoal

O processo na criação de cada ilustração de personagens foi o mesmo: rascunho, geralmente já contendo todas, ou quase todas as cores; Lineart e definição da cor base, que serve de cor de fundo na interação com o brush de aquarela; Cores definitivas e sombras básicas; E, por fim, sombra, luz e detalhes menores finalizados.

Figura 23 - Rascunho, lineart, cores e detalhes



Fonte: Arquivo pessoal

3.1.1. Humanos

Figura 24 - Rascunhos de humanos



Fonte: Arquivo pessoal

Nos rascunhos acima, escolhi ilustrar humanos de lugares muito diferentes.

A humana, representando a elite arcana da Kilista (um grande território no continente de Sankhar), tem um semblante sério e um pouco cansado, com uma expressão corporal contida. Suas roupas não tem um corte chamativo, mas seus tecidos são finos, com pequenos detalhes bordados em dourado. O que mais deve chamar atenção em um mago de elite é a quantidade de pedras de mana⁹ que ele carrega — objetos caros e de extrema importância para um mago, funcionando como um estoque extra de mana e dando ao usuário a possibilidade de conjurar feitiços poderosos. Essas pedras brilhantes estão presentes nos braceletes, brincos, colares, anéis e até mesmo no cinto da maga.

O humano tem uma origem bem menos confortável. Sendo de Tenebrosa (uma área desértica e extremamente perigosa de Nákthu), decidi deixá-lo com uma aparência mais hostil (que se intensificou um pouco mais na versão finalizada da ilustração, figura 22). Sua túnica de mangas rasgadas é velha e manchada, com tons amarronzados que são ainda menos saturados na versão final. A feição pode ser mais descontraída, mas ele faz com a

⁹ Um tipo de energia mágica muito presente em RPGs, funcionando como recurso para a utilização de habilidades de classes como a dos magos e feiticeiros. Normalmente, quanto maior é a utilização de mana para lançar determinado feitiço, mais poderoso ele é.

mão levantada um gesto de desafio, como se estivesse chamando outra pessoa, enquanto segura seu machado. O homem possui, além de algumas bandagens em áreas machucadas, algemas com correntes que foram quebradas, e tatuagens pelo corpo, em tom vermelho escuro para simular sangue.

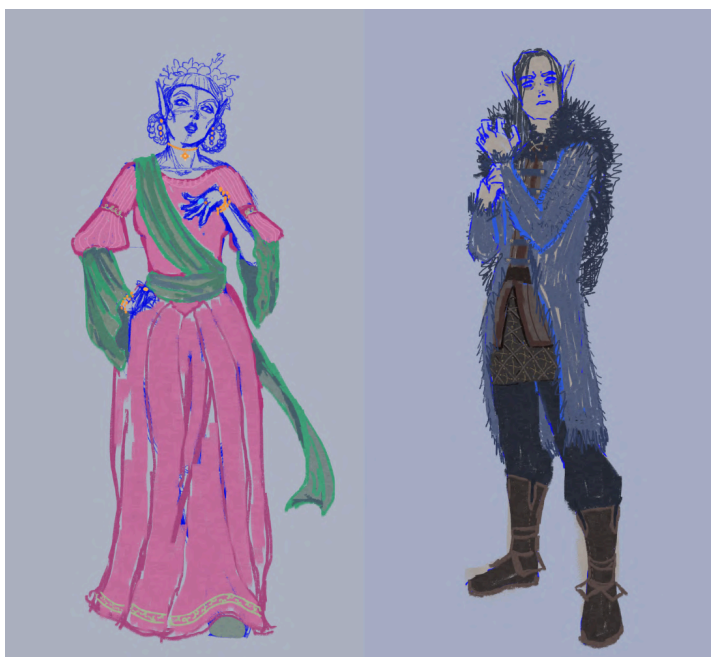
Figura 25 - Humanos



Fonte: Arquivo pessoal

3.1.2. Elfos

Figura 26 - Rascunhos de elfos

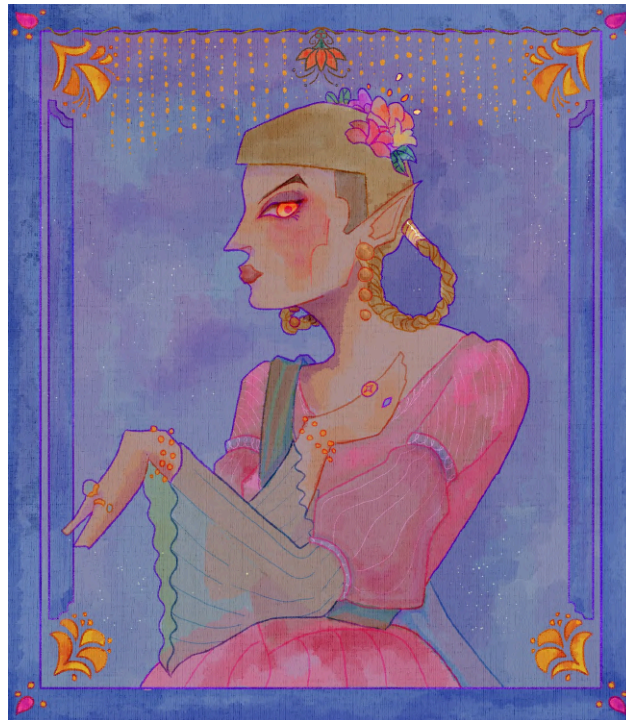


Fonte: Arquivo pessoal

Elfos são uma das raças presentes não apenas em Allemerth, mas em muitos folclores, livros, filmes e jogos. Na 5ª edição do Livro do Jogador de D&D, são descritos como “um povo mágico de graça sobrenatural, que vive em lugares de beleza etérea”. Assim eram os elfos de Allemerth, povo que atualmente passa por uma crise. No passado, haviam poderosas famílias élficas espalhadas pelo mundo. Hoje, notam sua influência sendo substituída especialmente por humanos e thirgos.

A elfa foi feita a partir de um desenho anterior, nomeado “Rainha da Primavera” (figura 24), feito por mim como um modo de pensar no estilo de arte dos povos de Allemerth. Ela não representa uma rainha de fato, mas uma musa, carregando a vaidade típica da aristocracia élfica no continente de Yuaber, nas Terras do Sol. Tem um olhar confiante, e sua postura foi feita para parecer leve e graciosa, como se estivesse posando para ser admirada. Ela é uma figura com características do que se esperaria de uma mulher tipicamente feminina nos moldes ocidentais. Suas vestes e adereços remetem à temática das flores, com um vestido rosa com detalhes bordados em amarelo envolto por um tecido transparente semelhante a gaze de seda de cor verde, assim como seu sapato, e joias douradas. A elfa também possui uma coroa de flores, e seu cabelo tem o estilo “pigtail loop braids” (figura 25), que seria algo como “maria-chiquinha com tranças em laço”, penteado feminino popular durante a década de 40 nos Estados Unidos.

Figura 27 - “Rainha da Primavera”



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 28 - Penteado ilustrado na capa da revista Ladies' Home Journal, março de 1943



Fonte: Chronically Vintage. Disponível em:

<https://www.chronicallyvintage.com/2011/01/vintage-365-slideshow-celebrates-125.html>.

Acesso em 12 mar. 2025

O elfo, por outro lado, representa o estado atual da maioria dos elfos, que não mais usufruem de uma soberania expressiva. O personagem retratado é parte da população élfica que imigrou para o continente gelado de Saizash. Esses elfos são em sua maioria exploradores, e o pouco contato com o calor do Sol altera o humor e a aparência da população originária de Yuaber. Sua pele é pálida e ele tem olheiras evidentes, além do cabelo levemente desgrenhado, que parece fraco. As cores presentes no personagem são frias e pouco saturadas, e ele tem uma expressão corporal fechada, não possuindo nenhum luxo além do casaco de pele, que em seu contexto é uma necessidade.

Figura 29 - Elfos



Fonte: Arquivo pessoal

3.1.3. Orcs

Figura 30 - Rascunhos de orcs



Fonte: Arquivo pessoal

Para o par de orcs, busquei evidenciar duas coisas: a primeira, é que orcs podem sim ter uma personalidade agressiva, como geralmente é esperado de um. A segunda é que eles não estão restritos a isso. Quando olhamos para D&D, especialmente no passado, vemos que orcs possuíam um papel voltado justamente a sua força bruta. No artigo “*On the influence of J.R.R. Tolkien on the D&D and AD&D games*”, 95ª edição da revista Dragon, Gary Gygax comenta sobre a presença dos orcs no jogo.

"Orc" (de Orcus) é outro termo para uma criatura ogra ou semelhante a um ogro. Sendo um recurso útil para as fileiras dos vilões, monstros semelhantes aos orcs de Tolkien também estão presentes em ambos os jogos." (Gygax, 1985)

Quando Allemerth estava sendo moldada, ainda em 2014, os orcs já eram parte do mundo, porém de uma maneira genérica e puramente bruta. Em pouco tempo isso mudou, quando começamos a dar uma maior complexidade para o mundo. De minha parte, muito do desejo de representar orcs com diversas personalidades e aspectos culturais partiu da

minha admiração por Thrall (figura 28), um orc do MMORPG¹⁰ World of Warcraft, um dos meus jogos favoritos na infância e adolescência. Thrall possui uma história de vida repleta de altos e baixos, passando por uma juventude difícil e violenta como gladiador até a sua liberdade, quando se reconectou a sua tribo e ao xamanismo¹¹.

Figura 31 - Thrall



Fonte: Alex Horley via DeviantArt

Disponível em: <https://www.deviantart.com/alexhorley/art/Thrall-315713626>

Acesso em: 13 mar. 2025

A primeira figura representa uma orquisa já em sua meia idade, que possui um semblante gentil e é uma experiente sacerdotisa típica do norte do Pruk, o menor continente de Allemerth. Seu cajado em formato de borboleta é símbolo de sua crença (dual-fa'na, uma crença extremamente ligada à natureza). Ela possui longos cabelos, que estão ficando grisalhos, e suas vestes são confortáveis e alegres, carregadas de cores quentes inspiradas nas borboletas-monarca (figura 29), que cercam a sacerdotisa, sendo bem-vindas e

¹⁰ *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, ou MMORPG, é um jogo online no estilo RPG, feito para suportar uma grande quantidade de jogadores no mundo simultaneamente.

¹¹ Em World of Warcraft, xamã é a classe voltada aos espíritos e forças dos elementos naturais como água, fogo, terra e ar. O xamã age como um guia espiritual com a capacidade de trazer equilíbrio a esses elementos, utilizando-os para auxiliar aliados ou derrotar inimigos.

convidadas a pousar.

Figura 32 - Borboletas-monarca



Fonte: Borboletário de São Paulo

Disponível em: <https://borboletariodesaopaulo.com.br/borboleta-monarca/>

Acesso em: 12 mar. 2025

O orc, no entanto, representa um guerreiro típico, do qual muitos jogadores optam na hora de criar um personagem focado em batalha: é forte, bruto e nada convidativo. Guerreiros orcs como ele, um Coletor de Ossos, são facilmente encontrados em nas áreas costeiras de Viahe (um continente quase inteiramente desconhecido pelos outros povos, cercado de uma densa e sobrenatural neblina) e trabalham incansavelmente para afastar forasteiros, sendo pouco abertos ao diálogo. Suas vestes são mais escuras e amarronzadas, se mesclando com a estranha névoa do ambiente onde vive. Esse orc perdeu a visão de um dos olhos por um ferimento evidentemente causado em batalha, considerando a grande cicatriz em sua face.

Figura 33 - Orcs



Fonte: Arquivo pessoal

3.1.4. Deganos

Figura 34 - Rascunhos de deganos



Fonte: Arquivo pessoal

A maioria dos deganos são pacíficos e carismáticos. Foram parcialmente inspirados nos hobbits (figura 32) no início de sua criação, mas são bem diferentes hoje. De todas as 7 raças são os menores, com sua altura indo de 1,40m a 1,60m.

Figura 35 - O hobbit Frodo Bolseiro



Fonte: Enciclopédia da Terra-Média

Disponível em: https://terramedia.fandom.com/wiki/Frodo_Bolseiro

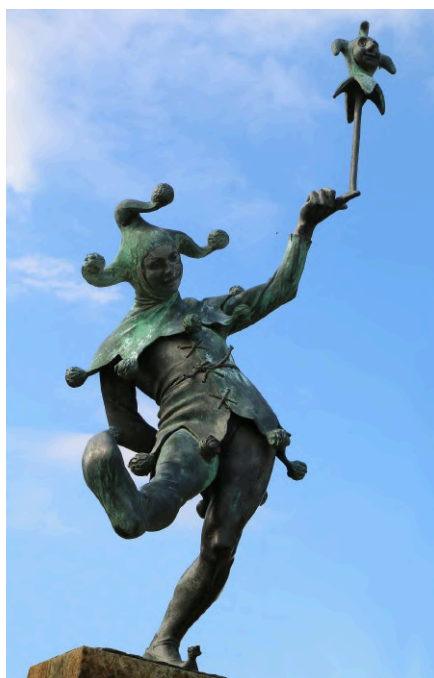
Acesso em: 14 mar. 2025

Carinhosamente apelidados de “dentinhas” por conta de suas presas proeminentes,

seus olhos são expressivos e tem a íris maior do que as demais raças (com exceção dos gargos), com diversas cores, além dos pequenos pontos coloridos nas pupilas. É em meio aos deganos onde se encontram as pessoas mais espirituosas e de bom humor. São notavelmente festeiros, amam todo tipo de arte (sendo creditados na criação da arte circense de Allemerth e tendo, inclusive, artistas muito conhecidos no meio da pintura, literatura, música, teatro e até culinária). Uma das características mais marcantes na personalidade degana é sua curiosidade.

A primeira degana, representando o espírito artístico de seu povo, está em sua roupa de bobo-da-corte em meio a uma apresentação. Ela usa cores fortes e tem sua roupa repleta de sinos, que anunciam sua chegada por onde passa. A ideia da representação de uma degana com esse estilo veio especialmente após ver a estátua “The Jester” (figura 33), que fica em Stratford-upon-Avon, na Inglaterra, cidade de nascimento e morte de William Shakespeare.

Figura 36 - Estátua “The Jester”, Stratford-upon-Avon, Inglaterra



Fonte: Barry B via Tripadvisor

Disponível em:

https://www.tripadvisor.com.br/Attraction_Review-g186399-d564981-Reviews-The_Jester-Stratford_upon_Avon_Warwickshire_England.html

Acesso em: 15 mar. 2025

O degano, que possui uma expressão mais seria e preocupada, não tem roupas tão

alegres e bonitas, e mais parece que o jovem se vestiu com diversas peças que encontrou pelo caminho. Ele é um típico Explorador, nômades deganos muito ligados à cartografia. O personagem carrega consigo mochilas e bolsas cheias, além de um mapa que ele mesmo criou. Esses deganos também são grandes mercadores, e é com eles que se pode encontrar os artefatos mais exóticos de Allemerth.

Figura 37 - Deganos



Fonte: Arquivo pessoal

3.1.5. Thirgos

Figura 38 - Rascunhos de thirgos



Fonte: Arquivo pessoal

Os thirgos são um dos povos que mais vem tomando lugares de poder e grande influência em Allemerth nos dias atuais. A rivalidade, que antes era focada nos elfos, agora está entre thirgos e humanos, com figuras extremamente orgulhosas de ambos os lados.

Se deganos são os menores em Allemerth, thirgos são os maiores, facilmente ultrapassando os 2 metros de altura, sem contar seus chifres. A aparência thirga foi inspirada nos tieflings (figura 36), ou seja, humanóides com chifres, e elfos noturnos (figura 37), com suas grandes orelhas, sendo elas bem maiores que a dos elfos. A aparência de thirgos, que poderia ser encarada como algo “demoníaco”, no entanto, não é associada a isso em Allemerth. Acredita-se que thirgos e gargos compartilham um ancestral em comum: os dragões.

Figura 39 - Tiefling em D&D



Fonte: D&D 5E - Livro do Jogador

Figura 40 - Elfos noturnos em World of Warcraft



Fonte: Glenn Rane via ArtStation

Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/X8gdy>. Acesso em: 16 mar. 2025

A thirga à esquerda é uma ladina. Ela empunha uma adaga e sua feição é confiante e destemida, como se tivesse acabado de conseguir o que queria enquanto carrega algum ouro. Suas vestes não são exatamente finas, mas tem sua beleza, e ela possui adereços dourados, dificilmente adquiridos por ela. É uma personagem com uma certa vaidade.

O thirgo é, assim como a elfa ilustrada para esse projeto (figura 23), um personagem já existente. Diferente da elfa, esse thirgo existe para além de sua aparência: seu nome é Ahborel Zuryvein, e ele foi um grande líder do reino de Epharda, além de um dos responsáveis pela ascensão dos thirgos.

Como este é um personagem já existente, me ative a sua descrição física e a sua história para criar essa ilustração: Ahborel é um thirgo de pele cinza com tons rosados/avermelhados, tendo orelhas menores que a de outros thirgos, porém de chifres maiores. Ele tem cabelos brancos e olhos cinza, seu rosto é fino e lhe falta um dos chifres. É fácil notar as cicatrizes que colecionou ao longo dos anos, sendo a maior próxima ao chifre que perdeu. Ahborel está trajado com vestes finas, além de uma bela armadura e capa. Tem uma feição séria e sua expressão corporal está caída. Decidi desenhá-lo no momento em que perdeu seu chifre — um importante símbolo de poder e status — em batalha. Ele foi um thirgo muito influente, habilidoso, e que teve seu orgulho ferido.

Figura 41 - Thirgos



Fonte: Arquivo pessoal

3.1.6. Gargos

Figura 42 - Rascunhos de gargos



Fonte: Arquivo pessoal

Gargos, assim como os inaquanus, são conhecidos pelo seu mistério: seu povo é tão antigo quanto os demais, porém, raramente são vistos, e pouco se sabe sobre seus costumes ou idioma, pois escolhem deliberadamente não ter contato algum com quem vem de fora. A maioria dos gargos só podem ser encontrados nas montanhas espalhadas por Viahe, que atualmente é inacessível. Os registros da aparição de gargos são muito antigos, dos dias em que o continente de Viahe não era coberto pela névoa. Fora isto, existem em grupos muito pequenos, ou até sozinhos, morando em altas montanhas de Allemerth.

Como mencionado anteriormente, gargos possuem algum parentesco com dragões, assim como thirgos. A inspiração para o visual dessa raça veio das gárgulas, considerando sua aparência mais conhecida, isto é, as estátuas de demônios com asas. Em Allemerth, a lógica se inverte, pois as estátuas de gárgulas encontradas em templos foram feitas a partir dos relatos de avistamentos de gargos.

Figura 43 - Gárgula em entrada de apartamento de Silver City, Novo México



Fonte: Everywhere Once

Disponível em: <https://everywhereonce.com/2012/06/02/photo-of-the-day-gargoyle/>

Acesso em: 13 mar. 2025

A garga à esquerda está caçando, com suas garras abertas e ensanguentadas. Gargas são um pouco maiores que gargos, especialmente considerando o tamanho de suas asas, além de possuírem garras enormes e muito afiadas. Elas raramente usam armas, pois consideram não haver necessidade em seu uso. As vestes são simples se comparadas com o corte de algumas roupas humanas, mas possuem um toque muito mais decorativo que as que os demais gargos geralmente utilizam em suas próprias roupas, com penas e tranças, o que sugere uma posição de maior status em seu grupo.

O gargo, por sua vez, empunha uma foice dupla, sem garras evidentes. Suas asas são menores, e ele também carrega uma simplicidade maior, com poucas roupas, que nem sequer são decoradas. Ele é um soldado comum, e as pinturas em seu corpo comunicam a qual grupo pertence.

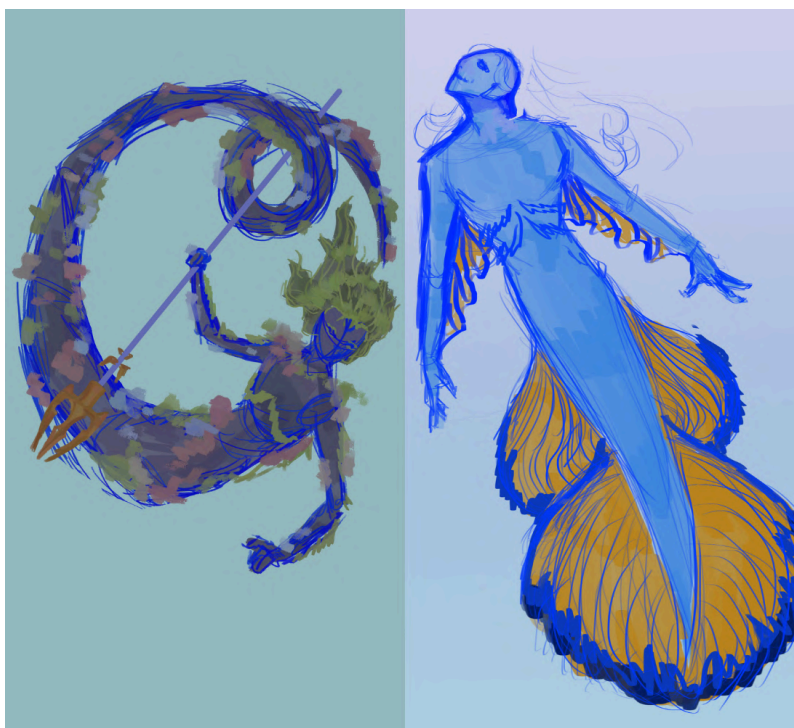
Figura 44 - Gargos



Fonte: Arquivo pessoal

3.1.7. Inaquanus

Figura 45 - Rascunhos de inaquanus



Fonte: Arquivo pessoal

Por fim, o par de inaquanus. Essa raça é muito diferente das outras, sendo exclusivamente aquática, e possuindo duas variantes muito distintas. Eles, apesar de preferirem o isolamento (assim como gargos), se comunicam com os povos da terra quando necessário, e só aparecem quando querem. Essa interação, no entanto, é mais comum com inaquanus de água doce, muitas vezes sendo fatal quando feitas por seus pares do mar.

A figura à esquerda, da mulher inaquanus, representa os naturais da água salgada. Esse tipo de inaquanus têm uma aparência semelhante a das moreias (figura 43), são esguios e apresentam diversos pontinhos em seus corpos. Eles também são um tanto maiores que inaquanus de água doce e, por algum motivo, muito mais ferozes e agressivos. São eles os responsáveis por parte das lendas que referenciam o desaparecimento de homens e mulheres em alto-mar.

Figura 46 - Moreia



Fonte: Science Photo Library

Disponível em: <https://www.sciencephoto.com/media/376797/view/fine-spotted-moray-eel>

Acesso em: 12 mar. 2025

O homem inaquanus representa o povo da água doce. Suas cores são mais vivas, e sua aparência — assim como a de todos os outros membros de seu grupo — é inspirada nos peixes betta. A dele, especificamente inspirada no tipo halfmoon (figura 44), que tem esse nome por conta de sua cauda meia lua. Diferente da mulher inaquanus, ele não porta nenhuma arma, além de possuir leveza em seus movimentos.

Figura 47 - Peixe Betta Halfmoon, ou Meia-Lua



Fonte: The Aquarium Life

Disponível em: <https://www.ouraquariumlife.com/fish/halfmoon-betta-fish/>

Acesso em: 12 mar. 2025

Figura 48 - Inaquanus



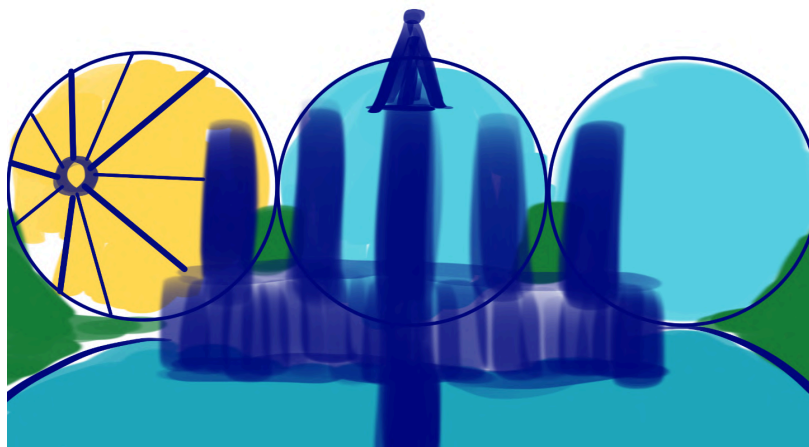
Fonte: Arquivo pessoal

3.2. Continentes

As ilustrações dos continentes, ao contrário das ilustrações de personagens, são frequentemente feitas de maneira distinta pois, como mencionado anteriormente, não devem apenas mostrar um lugar, mas também refletir o estilo artístico da cultura local apresentada. Essa abordagem resultou no uso de brushes e técnicas específicas para cada ilustração, sendo algumas ilustrações baseadas em conteúdos anteriores produzidos para Allemerth, e outras sendo diretamente inspiradas por lugares e expressões artísticas do mundo real.

3.2.1. Bencrouva

Figura 49 - Rascunho de Bencrouva



Fonte: Arquivo pessoal

Bencrouva é o segundo maior continente de Allemerth, onde se encontram dois dos Onze Grandes Reinos. Seguindo o estilo de arte definido durante o Ateliê de Desenho, onde fiz vitrais encontrados em um templo de Bencrouva (figura 13), decidi ilustrar o Castelo Central no reino de Lorhian nesses moldes, consolidando esse tipo de arte como algo tradicional da região. O vitral foca tanto na figura do maior castelo de Lorhian quanto nas belezas naturais da região, muitas vezes ensolarada, com morros e grandes campos verdes ao seu redor. Em tempos de paz, o reino é muito conhecido por suas belezas.

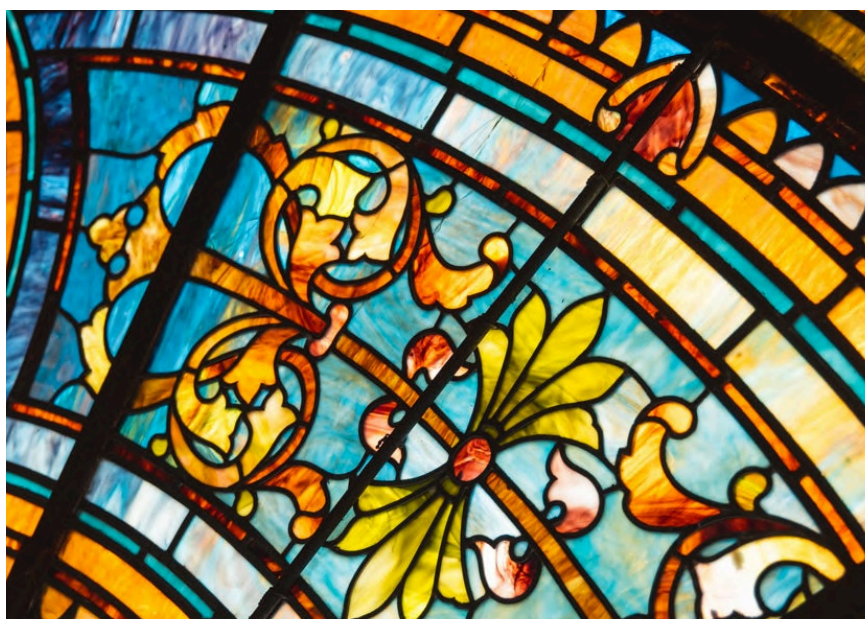
Figura 50 - Bencrouva (detalhe)



Fonte: Arquivo pessoal

Considerando que a ilustração de Bencrouva simula um vitral, e a arte de vitrais são, como grandes mosaicos de vidro, carregadas de cores fortes, texturas específicas e tem sua própria interação com o ambiente (pois mudam de acordo com a luz), utilizei brushes bem específicos para a sua criação.

Figura 51 - Vitral na Igreja Memorial de Stanford, Califórnia



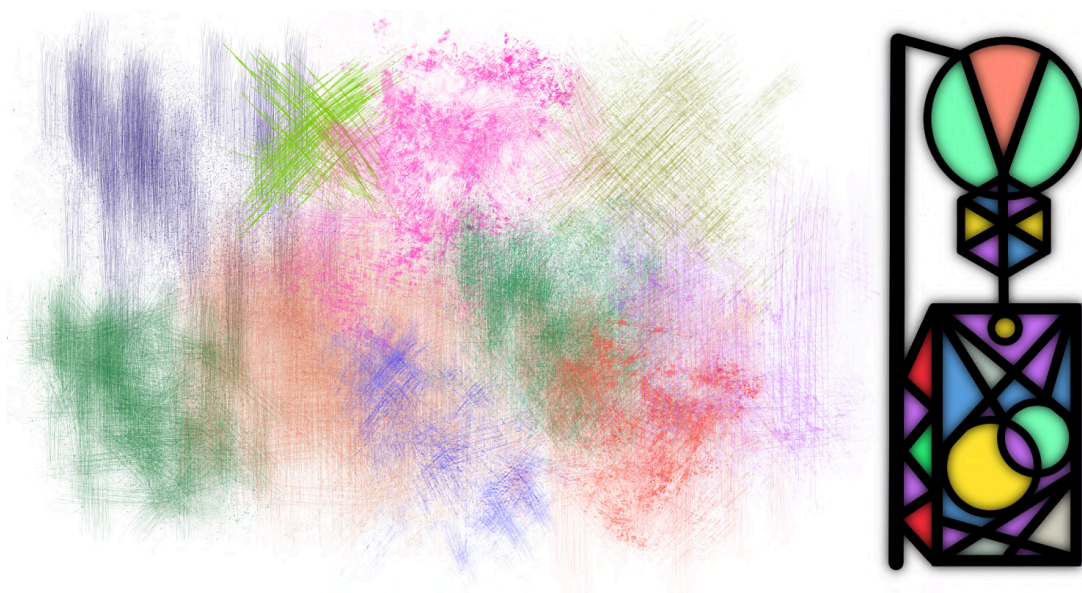
Fonte: Andrew Brodhead

Disponível em:

<https://news.stanford.edu/stories/2021/11/stanford-memorial-church-stained-glass-returned-original-beauty-vandalization>. Acesso em: 17 mar. 2025

O trabalho feito para a exposição do ateliê de desenho e a ilustração de Bencrouva foram feitos utilizando os brushes abaixo. À esquerda, diversos brushes para a textura do vidro. À direita, brushes de linhas e formas básicas, utilizados para criar o aspecto de mosaico e simular as linhas de cobre que unem as peças de vidro. Essas linhas foram duplicadas, e a camada abaixo recebeu o efeito de desfoque, criando a sensação de sombra que existe graças a presença dos fios de cobre. Essa mesma camada foi feita no modo multiply para melhor interação entre a sombra e as cores do vidro.

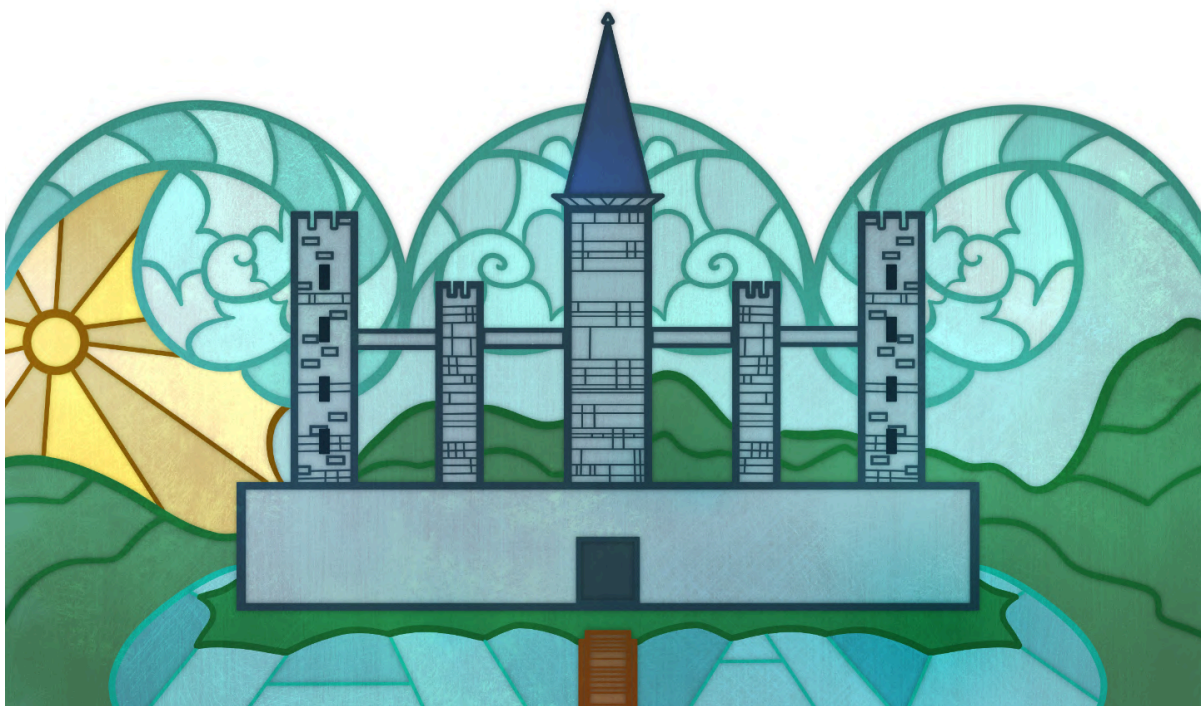
Figura 52 - Demonstração de brushes utilizados em Bencrouva



Fonte: Arquivo pessoal

Por fim, o resultado dessas interações pode ser visto abaixo, com o vitral do castelo finalizado.

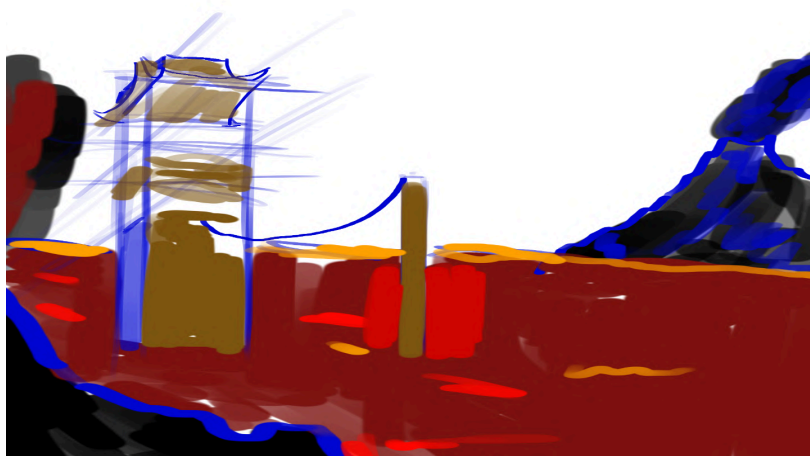
Figura 53 - Bencrouva



Fonte: Arquivo pessoal

3.2.2. Duableu

Figura 54 - Rascunho de Duableu



Fonte: Arquivo pessoal

Duableu, o “continente thirgo”, é o terceiro menor de Allemerth. Epharda, um dos Onze Grandes Reinos, está localizado aqui. Além do próprio reino de Epharda, Duableu conta com um arquipélago singular, sendo o território escolhido para a ilustração: as Ilhas

de Fogo. Essas ilhas abrigam uma pequena população de thirgos e elfos, que se consideram povos independentes.

O fenômeno chamado “mar de lava” acontece em algumas das ilhas do arquipélago em certas épocas do ano, e para a ilustração do fenômeno tive como inspiração a obra “Pandemonium” do artista inglês John Martin (figura 55). Durante esse período, tais ilhas são evitadas pela população. As poucas construções existentes são sustentadas por magos que residem nas ilhas vizinhas. Elas são especialmente usadas para fins de defesa, visto que as Ilhas de Fogo já sofreram diversas tentativas de anexação, que são rejeitadas pelos povos livres.

Figura 55 - “Pandemonium”, por John Martin

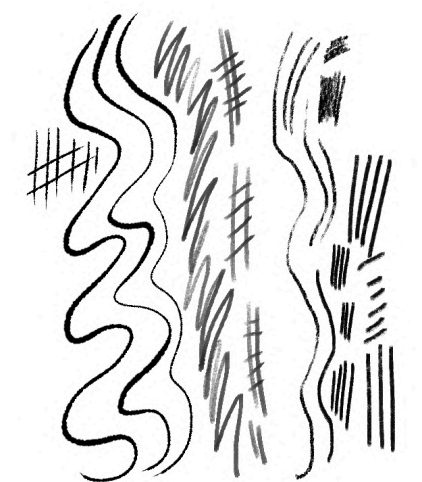


Fonte: Art Renewal Center

Disponível em: <https://www.artrenewal.org/artworks/john-martin/pandemonium/41735>

Acesso em: 17 mar. 2025

Figura 56 - Demonstração de brushes utilizados em Duableu



Fonte: Arquivo pessoal

Os brushes acima foram utilizados em tamanhos muito variados. O brush mais nítido, que está na esquerda, foi utilizado para a lineart. Os demais brushes foram utilizados tanto para detalhes quanto para a pintura do cenário. Abaixo é possível ver o resultado final da ilustração.

Figura 57 - Duableu



Fonte: Arquivo pessoal

3.2.3. Nákthu

Figura 58 - Rascunho de Nákthu



Fonte: Arquivo pessoal

Nákthu, o grande continente conhecido por suas vastas regiões desérticas. O continente como um todo não é apenas deserto, sendo lá onde se encontram grandes reinos e importantes cidades conhecidas especialmente por seu comércio. Porém, o local escolhido para a ilustração foi a região de Tenebrosa, o ponto mais isolado e perigoso de Nákthu. Tenebrosa, anteriormente chamada de Madienna, é uma região que hoje abriga diversas ruínas — vestígios de sua antiga glória — e Condenados, que são, na prática, qualquer pessoa que desagradou fortemente o reino de Murpolís (o mais importante de Nákthu, e um dos Onze Grandes Reinos). Um Condenado pode ser desde um criminoso terrível até uma pessoa com desavenças com a elite do reino, e carrega esse nome porque ser abandonado em Tenebrosa é, essencialmente, ser condenado à morte.

Essa região já havia sido ilustrada por mim anteriormente (figura 59), então fiz apenas um trabalho de adaptação no estilo, considerando a proposta de criar uma arte específica para Nákthu e que seguisse o padrão das demais, e pensando em sua posição no final de uma folha A4. Para essa adaptação, decidi deixar seu estilo mais horizontal.

Figura 59 - Tenebrosa, em Nákthu



Fonte: Arquivo pessoal

Para o estilo artístico de Nákthu, me inspirei especialmente nas obras abaixo. Inicialmente, procurei por algumas obras do Oriente Médio, porém as obras destes dois artistas japoneses me chamaram a atenção.

Figura 60 - Play bills of Kumazaka, de Torii Kiyomasu e Paisagem de Inverno, de Sesshū Tōyō



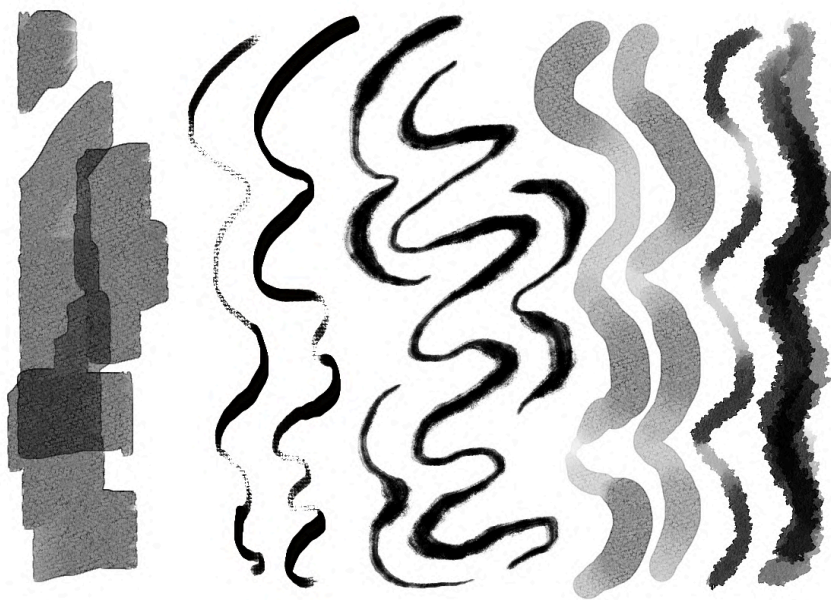
Fonte: Harvard Art Museums e Smarthistory

Disponível em:

<https://harvardartmuseums.org/collections/object/208219?position=9&context=person&id=26900> e <https://smarthistory.org/theme-nature/>. Acesso em: 16 mar. 2025

Novamente, utilizei brushes que simulassem a tinta (figura 61). O primeiro já foi utilizado anteriormente na pintura dos personagens, sendo o brush de aquarela, que tem um efeito interessante quando usado em camadas, além da sua textura. Os demais aparecem aqui para dar uma certa leveza aos traços, especialmente a névoa de Tenebrosa. Procurei fazer com que os traços exteriores fossem mais grossos, enquanto os traços mais finos aparecem dentro das figuras, como o rosto da estátua.

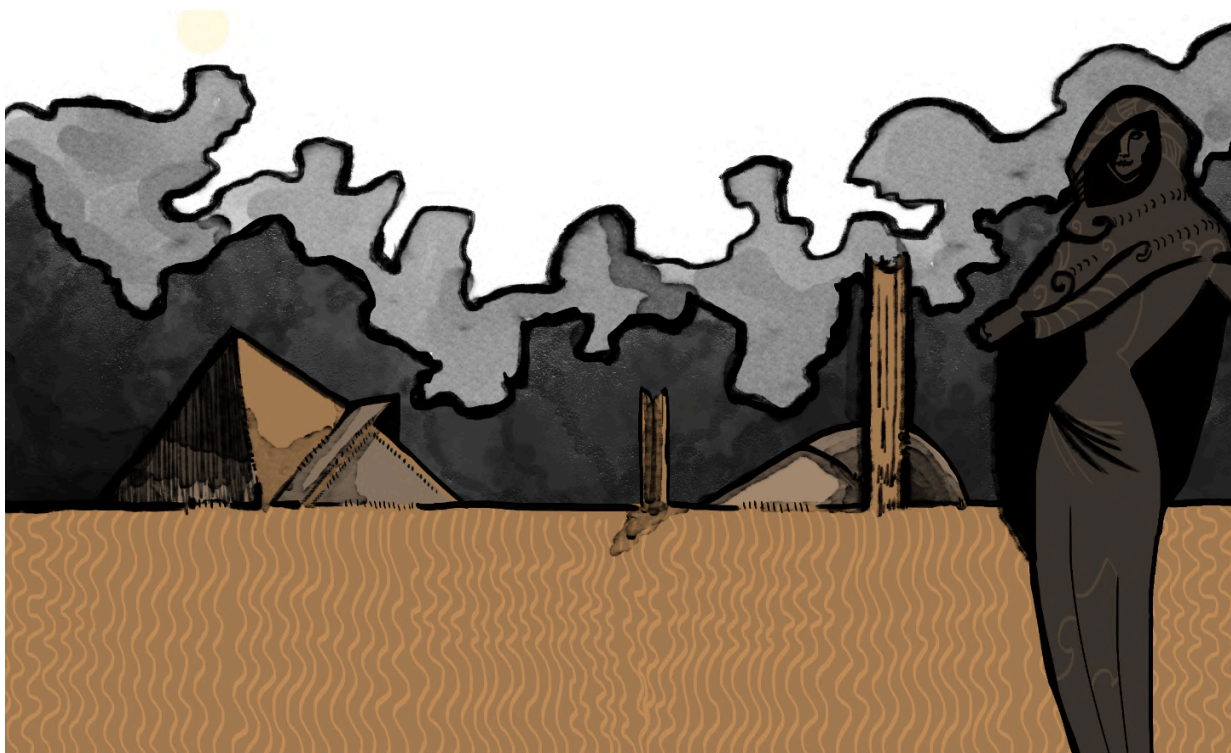
Figura 61 - Demonstração de brushes utilizados em Nákthu



Fonte: Arquivo pessoal

Abaixo, a ilustração da região de Tenebrosa, em Nákthu, já finalizada.

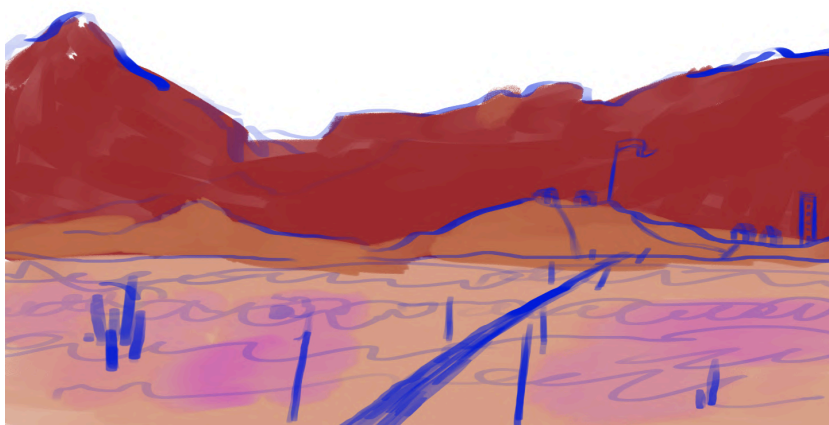
Figura 62 - Nákthu



Fonte: Arquivo pessoal

3.2.4. Pruk

Figura 63 - Rascunho de Pruk



Fonte: Arquivo pessoal

Pruk, o menor continente de Allemerth, é um lugar de climas quentes ao norte e regiões frias ao sul. Esse continente abriga uma rica diversidade cultural, com uma população majoritariamente orc no norte, parte oriunda do misterioso continente Viahe,

além de possuir uma expressiva população humana e thirga espalhada pelo seu território.

Figura 64 - Deserto do Atacama durante a primavera



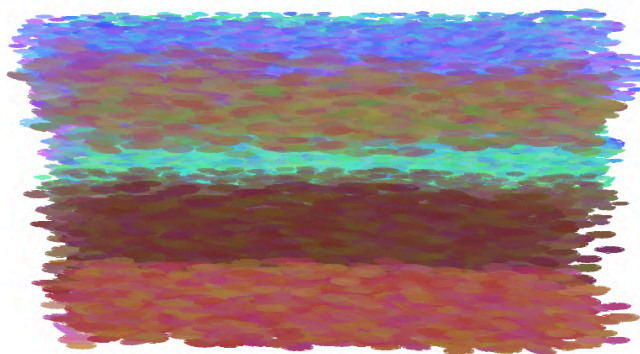
Fonte: Martin Bernetti

Disponível em: <https://dobrasilparaomundo.com/blog/quando-visitar-deserto-atacama/>.

Acesso em: 20 mar. 2025

A região de Luma-zan, ilustrada para este projeto, se encontra no norte de Pruk. Seria o local de onde a orquídea ilustrada (figura 30) vem, e foi inspirada no deserto do Atacama, mais especificamente na ocasião do fenômeno conhecido como “deserto florido”. Nele, as sementes que estão anos abaixo do solo florescem após um período de chuva, formando grandes áreas floridas.

Figura 65 - Demonstração de brushes utilizados em Duableu

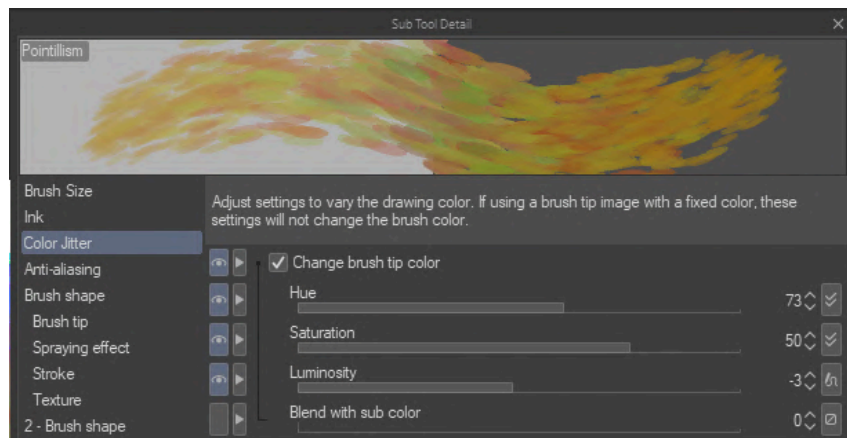


Fonte: Arquivo pessoal

Para a ilustração final, busquei deixar diversas marcas e impressões de cores diferentes no cenário, dando um certo movimento em algumas áreas. Inicialmente pensei em um estilo semelhante a clássicos do impressionismo, porém acabei me atendo apenas às

“pinceladas” características. Esse efeito acontece graças à escolha do brush Pointilism (figura 62) e da configuração dele. O Clip Studio Paint permite que o usuário configure seus brushes de diversas maneiras, sendo uma delas utilizando a ferramenta Color Jitter (figura 63). Com ela, podemos dizer que nosso pincel pode ter mais de uma cor, e que essas cores devem variar de acordo com saturação e luminosidade, por exemplo. Também é possível ajustá-lo de modo que, a cada pincelada, sua cor mude.

Figura 66 - Configurações da ferramenta



Fonte: Arquivo pessoal

Abaixo, o resultado final da ilustração de Pruk.

Figura 67 - Pruk



Fonte: Arquivo pessoal

3.2.5. Saizash

Figura 68 - Rascunho de Saizash



Fonte: Arquivo pessoal

Saizash, conhecido como "O Continente Congelado", é um dos continentes mais importantes de Allemerth. Lá se encontra um dos Onze Grandes Reinos, Denhör. A ilustração retrata o castelo da realeza de Denhör, uma grande estrutura em meio a neve que chama a atenção pelos domos, semelhante aos encontrados na arquitetura russa. Para o estilo dessa ilustração, busquei inspiração nas cerâmicas russas de Gzhel, que sempre utilizam o branco e o azul em suas pinturas.

Figura 69 - Cerâmica de Gzhel



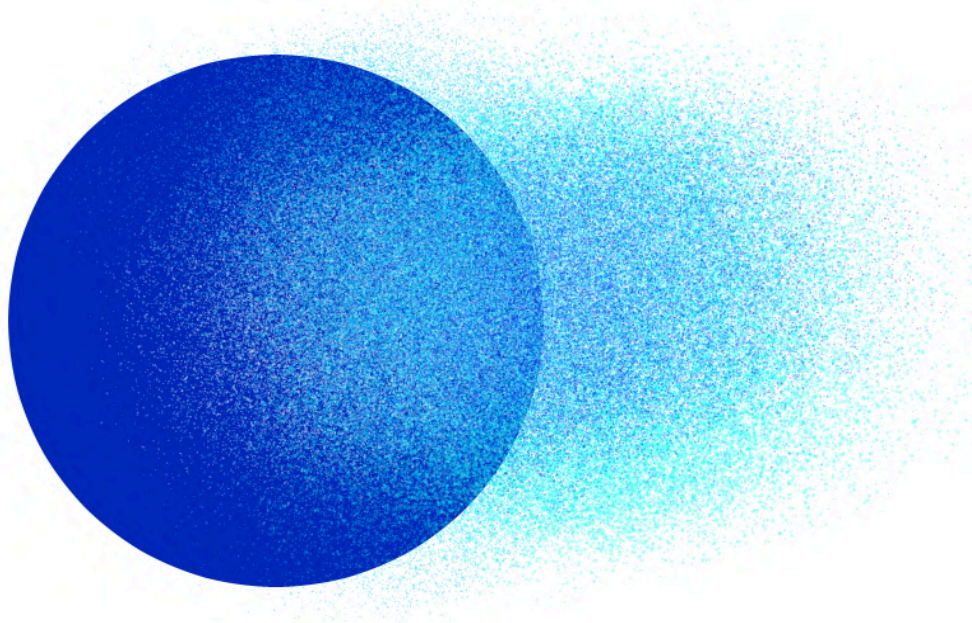
Fonte: Russian Legacy

Disponível em: https://russianlegacy.com/Gzhel-Ceramics_c_591-5-13.html.

Acesso em: 22 mar. 2025

Os brushes utilizados na ilustração foram, em primeiro lugar, a G-pen comum, que não possui nenhuma transparência nem textura por padrão. A textura foi aplicada utilizando o brush de spray. Para isso, toda a lineart foi feita com a G-pen e, em seguida, a camada teve seus pixels transparentes bloqueados, o que me permite modificar apenas a área preenchida pela lineart. Com isso, o efeito abaixo pode ser visto na ilustração final.

Figura 70 - Demonstração de brushes utilizados em Saizash



Fonte: Arquivo pessoal

Abaixo, o resultado final da ilustração do castelo de Denhör, em Saizash.

Figura 71 - Saizash



Fonte: Arquivo pessoal

3.2.6. Sankhar

Figura 72 - Rascunho de Sankhar



Fonte: Arquivo pessoal

Sankhar, apelidado de "O Grande Continente", tem uma vasta extensão territorial e se destaca não apenas pelo tamanho, mas pela diversidade de culturas e povos presentes em

quase todos os cantos. Esse continente é quase como um mosaico de nações. A Capital, um importante centro urbano, é onde a Confederação se reúne, unind governantes importante de diversos lugares de Allemerth.

Figura 73 - “O Pescador”, por Tarsila do Amaral (1925)



Fonte: Educador

Disponível em: <https://educador.com.br/tarsila-do-amaral/>. Acesso em: 30 mar. 2025

Para as últimas ilustrações, decidi que não daria mais destaque a castelos e palácios. Logo, considerando que Sankhar tem importantes centros comerciais e de troca entre pessoas comuns, achei que seria a escolha ideal representar esse local de encontro.

A arte típica de Sankhar foi inspirada nas obras de Tarsila do Amaral, o que considero ter funcionado bem para capturar sua essência tropical, ilustrando um cenário do cotidiano de maioria das pessoas daquela região. Apenas ao fundo é possível ver a fortaleza onde a Confederação se reúne, mas ela não é o foco desse cenário.

Figura 74 - Brush utilizado na ilustração de Sankhar



Fonte: Arquivo pessoal

O brush utilizado foi o Gouache (figura 71), em diferentes tamanhos. Ele pode fazer cores sólidas ou misturá-las facilmente apenas utilizando a pressão da caneta da mesa digitalizadora. Tentei fazer com que a pintura fosse de certa forma simples, porém ocupada, focando nas casas e comércios locais e na vegetação presente.

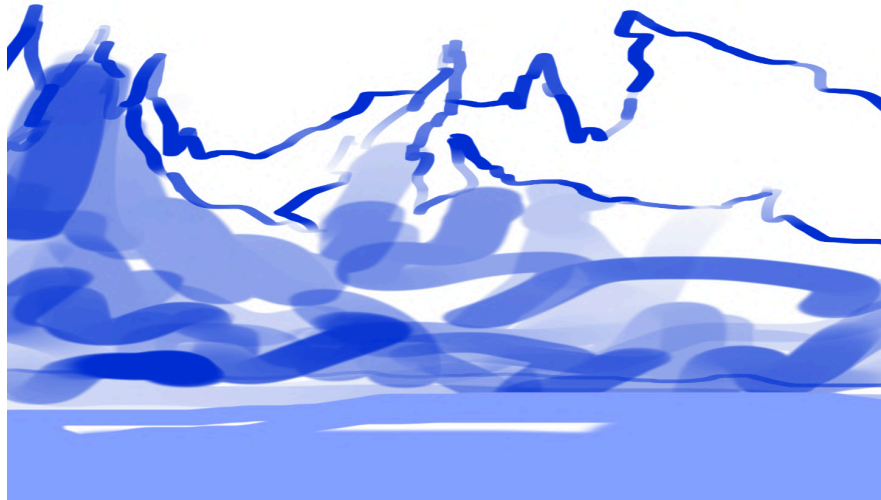
Figura 75 - Sankhar



Fonte: Arquivo pessoal

3.2.7. Viahe

Figura 76 - Rascunho de Viahe



Fonte: Arquivo pessoal

Viahe, situado no extremo Oeste de Allemerth, é um continente misterioso e inexplorado. Pouco se sabe sobre suas terras e habitantes, pois experientes guerreiros orcs guardam parte da costa que não está completamente envolta em névoa. A outra parte é simplesmente perigosa demais, e todos que decidiram tentar adentrar Viahe por aqueles caminhos nunca retornaram. A presença de gargos é confirmada aqui, e em grandes grupos, diferentes dos poucos gargos solitários avistados nos demais pontos de Allemerth. O fato é que há mais especulações do que certeza quando se trata sobre a verdadeira natureza deste continente.

Figura 77 - Figuras em caverna do Alabama



Fonte: CNN

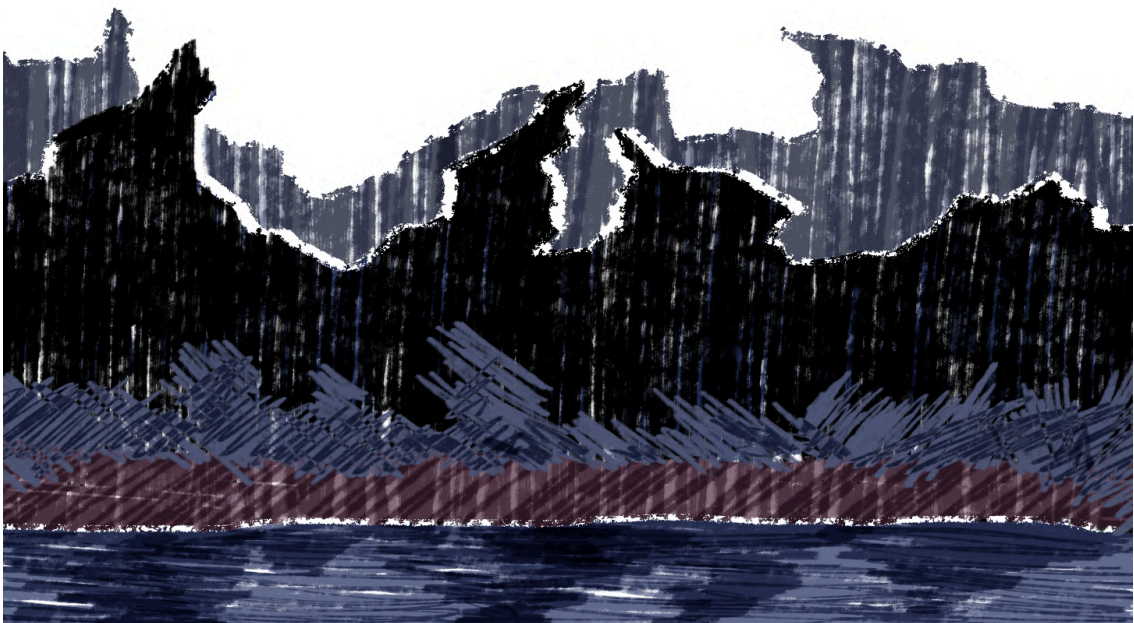
Disponível em:

<https://edition.cnn.com/2022/05/07/world/native-american-cave-science-newsletter-wt-scn/index.html>. Acesso em: 30 mar. 2025

Para uma ilustração de Viahe com um estilo próprio e local, queria especialmente criar algo que remetesse ao povo gargo. Considerei, primeiramente, que o local representado deveria ser justamente a costa, mostrando as altas montanhas e a névoa. Eu não poderia fazer algo para além das costas rochosas, pois seriam áreas além do que se deve conhecer do continente, ao menos para o jogador.

Como a arte seria tipicamente garga, quis algo trabalhado em pedras, talvez uma gravura. Disso, busquei referências da arte rupestre, com figuras encontradas em cavernas. A imagem acima mostra uma de várias figuras encontradas em cavernas no Alabama, e serviu como inspiração para a ilustração final. A arte garga deveria ser feita em pedras, além de possuir um aspecto veloz e afiado. Utilizei o mesmo brush de tinta de Nákthu, e a diferença nessa ilustração foi criada pelos movimentos, que foram rápidos.

Figura 78 - Viahe



Fonte: Arquivo pessoal

3.2.8. Yuaber

Figura 79 - Rascunho de Yuaber



Fonte: Arquivo pessoal

Yuaber, conhecido como Terras do Sol, é um continente que encanta diversos povos por suas belezas naturais e tem a predominância de elfos em sua extensão. Este território, famoso por possuir um calor quase sobrenaturalmente relaxante, é um destino turístico cobiçado por muitos.

A ilustração retrata uma das grandes florestas de Yuaber, e foi feita no estilo élfico definido na ilustração "Rainha da Primavera" (figura 24). Ela mostra, além da floresta, diversas tendas postas para a observação de pequenas casinhas faéricas.

Figura 80 - Floresta do Canto Eterno, em World of Warcraft



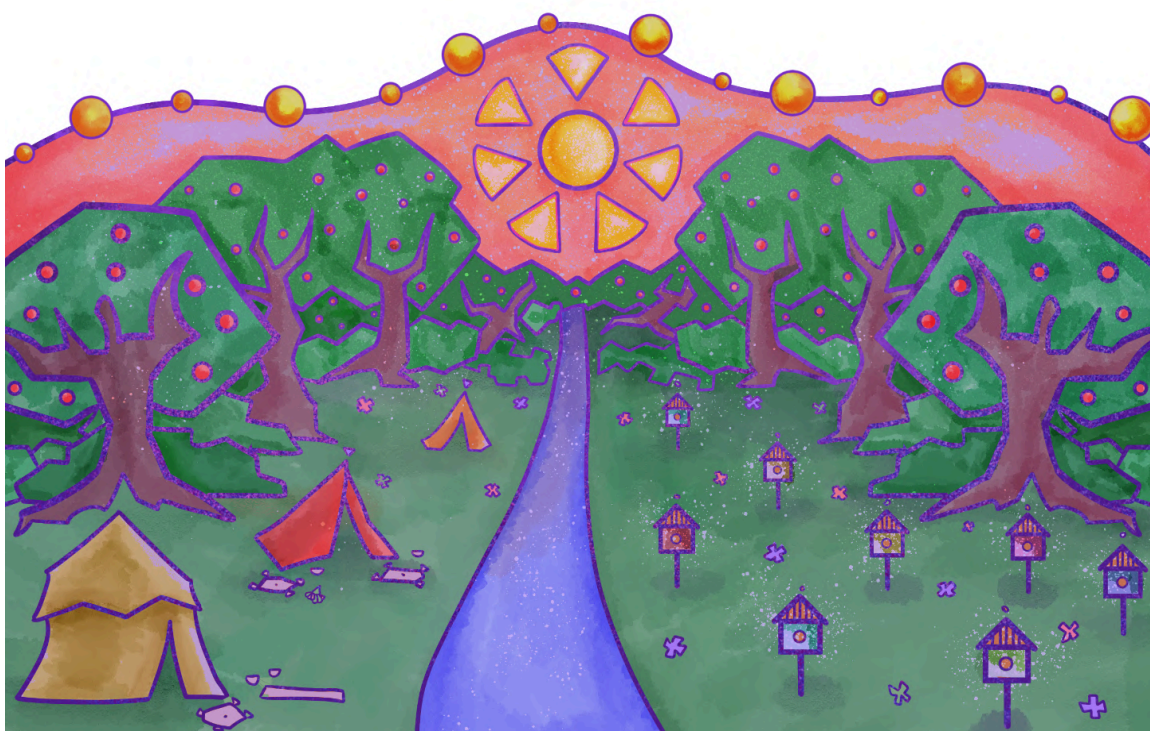
Disponível em:

<https://www.wowhead.com/pt/zone=3430/floresta-do-canto-eterno#screenshots:id=628073>.

Acesso em: 30 mar. 2025

Essa parte do continente teve sua estética em grande parte inspirada na Floresta do Canto Eterno, território élfico do MMORPG World of Warcraft. Abaixo, a versão finalizada de Yuaber.

Figura 81 - Yuaber



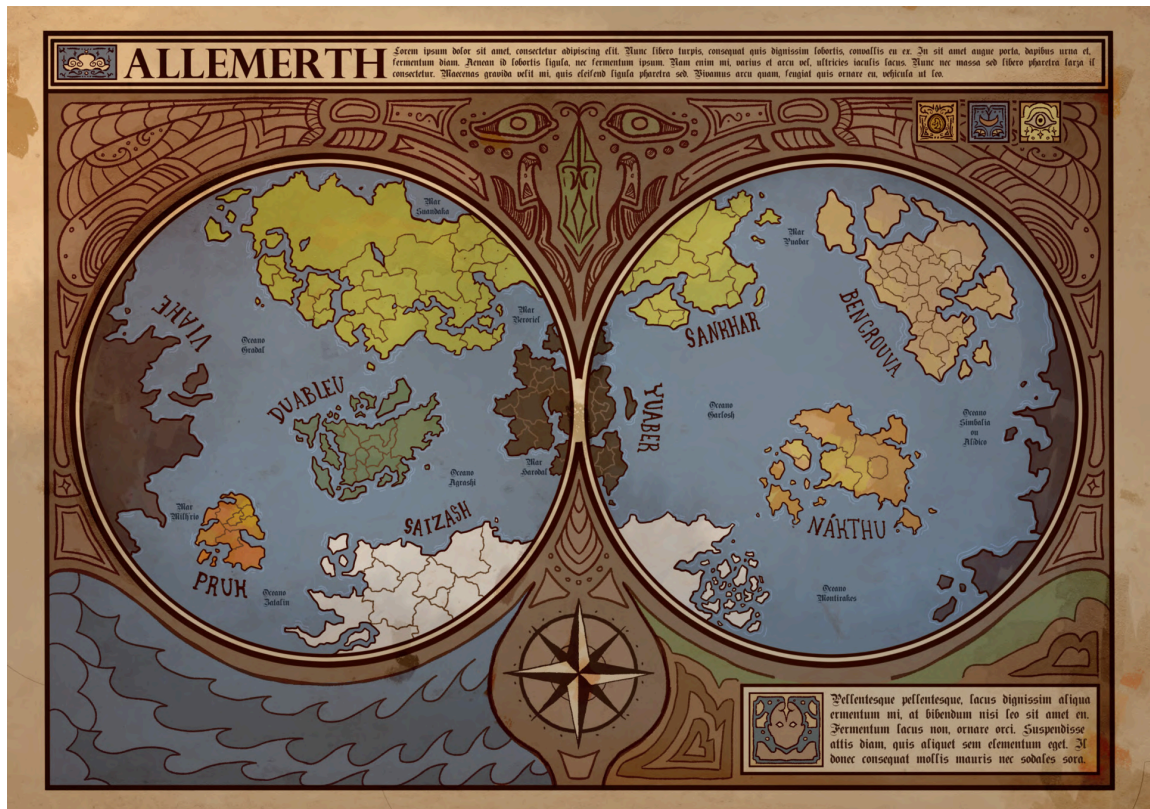
Fonte: Arquivo pessoal

3.4. Mapas

Finalizando a série de ilustrações desse mundo, trago três mapas. Dois deles foram feitos durante a graduação, e o último foi planejado durante o TCC.

Primeiramente, os mapas antigos, feitos durante o Ateliê de Arte Computacional. São dois mapas que possuem o mesmo estilo, sendo um mapa-múndi e um mapa continental, representando o continente de Saizash.

Figura 79 - Mapa-múndi



Fonte: Arquivo pessoal

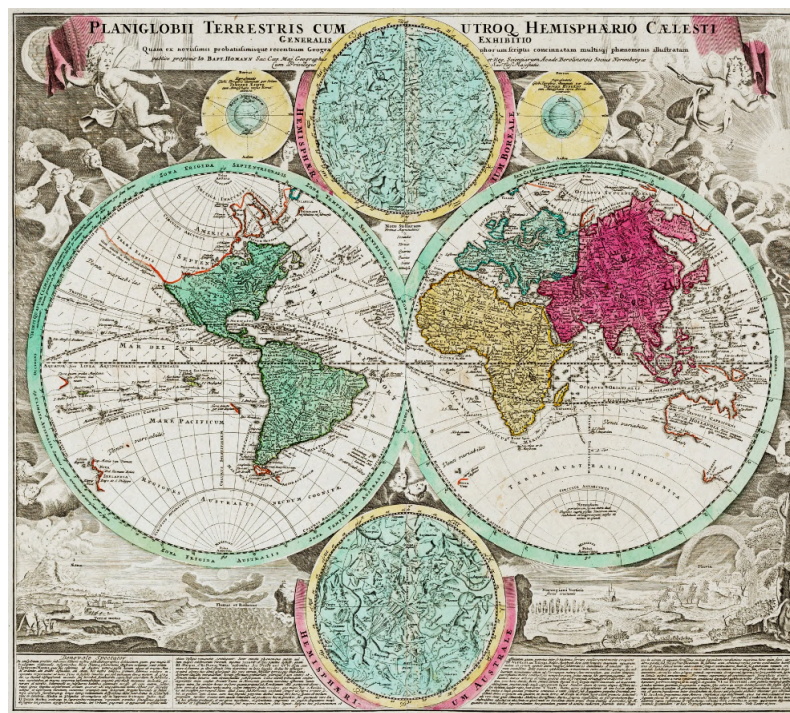
Figura 80 - Mapa de Saizash



Fonte: Arquivo pessoal

O mapa-múndi foi especialmente inspirado em alguns mapas de Johann Baptist Homann, dos quais estava especialmente interessada na época.

Figura 81 - Mapa-múndi de Johann Baptist Homann



Fonte: Götzfried Antique Maps

Disponível em:

<https://www.vintage-maps.com/en/antique-maps/world-maps/homann-world-and-continents-1720::11811>. Acesso em: 01 abr. 2025

O último mapa, feito durante o TCC, teve sua estética pensada a partir dos exploradores deganos. Como visto no degano ilustrado (figura 34), os Exploradores costumemente criam seus próprios mapas à medida que exploram determinadas regiões, e estes mapas podem ser trocados entre seu próprio grupo ou até vendidos. Mapas criados durante rápidas passagens não são especialmente detalhados, e seu foco está em pontos-chave da região explorada.

Essa ilustração foi feita utilizando dois brushes principais, sendo o de aquarela (utilizado na coloração do mapa e nas marcas da folha) e o de giz de cera em tamanhos reduzidos para as linhas do desenho.

Figura 82 - Mapa regional degano



Fonte: Arquivo pessoal

ALLEMERTH

Locum ipsum dolor sit amet, consetetur adipiscing elit. Nunc libero turpis, consetetur quis dignissim lobortis, convallis eu ex. In sit amet augue porta, dapibus urna et, fermentum diam. Aenean id lobortis ligula, nec fermentum ipsum. Nam enim mi, varius et arcu vel, ultricies iaculis lacus. Nunc nec massa sed libero pharetra larya it consetetur. Pharetras gravida velit mi, quis delectand ligula pharetra sed. Vivamus arcu quam, feugiat quis ornare eu, vehicula ut leo.



Pellentesque pellentesque, lacus dignissim aliqua ermentum mi, at bibendum nisi leo sit amet eu. Fermentum lacus non, ornare orci. Suspendisse atis diam, quis aliquet sem elementum eget. In donec consequat mollis mauris nec sodales sora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, busquei não apenas desenvolver ilustrações para o compêndio de Allemerth, mas também consolidar a trajetória acadêmica e artística que percorri ao longo dos últimos anos. O projeto se tornou um reflexo de minhas experiências adquiridas, sendo o momento onde pude unir teoria e prática na construção visual de um universo que vem sendo moldado desde 2014 através da escrita.

Graças a pesquisa e análise de diversas obras já existentes, tive a oportunidade de não apenas expandir meu repertório neste assunto que tanto me interessa, mas também de olhar com mais cuidado cada obra que já conhecia. Depois desse estudo, é quase impossível não analisar e apreciar, mesmo que inconscientemente, as escolhas artísticas de cada uma.

Não considero a criação de cada ilustração deste projeto apenas como um exercício técnico. Elas são, essencialmente, parte de uma jornada iniciada ainda em minha pré-adolescência, a partir de um enorme desejo de criar. Criar personagens, escrever histórias, moldar mundos e compartilhar essa realidade com todos que possam se interessar em conhecê-la.

Espero que este trabalho sirva como uma fonte de inspiração para outros ilustradores e criadores que desejam explorar suas próprias narrativas. Com a documentação do meu processo de criação completo, busco contribuir para um entendimento mais amplo sobre as possibilidades artísticas dentro do TTRPG, e espero ter destacado especialmente como as escolhas visuais podem enriquecer a experiência do jogador e a narrativa de nossos jogos. Termina a primeira parte deste compêndio contente com o resultado final, e estou animada para dar continuidade ao projeto. Allemerth é um grande mundo, e ainda há muito a ser explorado.

REFERÊNCIAS

BETTOCCHI, Eliane. A linguagem visual no Role-playing Game. Estudos em Design, Rio de Janeiro, v. 8, 2000.

BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

GYGAX, Gary. On the influence of J.R.R. Tolkien on the D&D and AD&D games. Dragon, v. 95, p. 13, 1985.

RICHARDS, Paul. Hints and Hacks For Doing Conceptual Art in the Video Game Industry. Autodestruct, 09 nov. 2009. Disponível em: <https://www.autodestruct.com/hacks.htm>. Acesso em: 25 mar. 2025.

SEEGMILLER, Don. Digital Character Painting Using Photoshop CS3. Boston: Charles River Media, 2007.