

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS  
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA  
ESCOLA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES E HUMANIDADES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU EM  
LETRAS**

**MARCUS PAULO DE OLIVEIRA RODRIGUES**

**O RPG DE MESA COMO LABORATÓRIO FICCIONAL NA LITERATURA  
CONTEMPORÂNEA E O ESTATUTO DO NARRADOR**

**GOIÂNIA  
2021**

**Marcus Paulo de Oliveira Rodrigues**

**O RPG DE MESA COMO LABORATÓRIO FICCIONAL NA LITERATURA  
CONTEMPORÂNEA E O ESTATUTO DO NARRADOR**

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do título de mestre em Letras pelo Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Letras da Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

Área de concentração: Literatura e Crítica Literária

Orientadora: Profa. Dra. Elizete Albina Ferreira.

GOIÂNIA,  
2021

R696r Rodrigues, Marcus Paulo de Oliveira  
O RPG de mesa como laboratório ficcional na literatura contemporânea e o estatuto do narrador : Marcus Paulo de Oliveira Rodrigues.-- 2021.  
169 f.: il.

Texto em português com resumo em inglês  
Dissertação (mestrado) -- Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Escola de Formação de Professores e Humanidades, Goiânia, 2021  
Inclui referências, f. 164-166

1. Literatura fantástica. 2. Jogos de fantasia. 3. Ficção. I.Ferreira, Elizete Albina. II.Pontifícia Universidade Católica de Goiás - Programa de Pós-Graduação em Letras - 2021. III. Título.

CDU: Ed. 2007 -- 821.134.3(81)-312.9(043)



**PUC  
GOIÁS**



O RPG DE MESA COMO LABORATÓRIO FICCIONAL NA LITERATURA CONTEMPORÂNEA E O  
ESTATUTO DO NARRADOR

Dissertação de Mestrado do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Letras da  
Pontifícia Universidade Católica de Goiás, aprovada em 19 de março de 2021.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Dra. Elizete Albina Ferreira / PUC Goiás

---

Prof. Dr. Norival Bottos Júnior / UEMS

---

Profa. Dra. Maria Aparecida Rodrigues / PUC Goiás

---

Profa. Dra. Maria de Fátima Gonçalves Lima / PUC Goiás

---

Prof. Dr. Alexandre Bonafim Felizardo / UEG

Dedico este trabalho aos meus pais,  
irmão, e a minha vovó Didi.

## AGRADECIMENTOS

Aos meus professores, sem vocês nada disso seria possível.

Aos meus pais, irmão, avó e familiares, que deram todo apoio e torcida para que eu conquistasse o sonho de cursar um mestrado e perseguir a carreira acadêmica.

Aos meus colegas de mestrado, que trouxeram inúmeras alegrias, boas piadas e excelentes debates filosóficos, teóricos e sobre se o correto é bolacha ou biscoito; a eles só desejo sucesso, fraternidade, e que nosso companheirismo dure por muitos anos.

Aos meus amigos íntimos, que aguentaram toda minha falta de tempo para participar de conversas, ligações de vídeo e encontros, agradeço muito a paciência de cada um que me viu cada vez menos nos últimos dois anos e, ainda sim, continuaram sendo meus bons amigos.

A Eduardo Spohr e André Gordirro, dois excelentes escritores de literatura fantástica brasileira, que cederam parte do seu tempo para responder algumas de minhas dúvidas e forneceram dados importantes para minha pesquisa.

Por último, mas não menos importante, agradeço a mim mesmo, que tive de me lembrar diariamente dos conselhos dos professores, o apoio dos familiares, amigos e a persistir nessa dissertação tão amada e odiada por mim, impulsionada pelas risadas e ataques de ódio a cada beco sem saída, contudo, a jornada foi maravilhosa, e faria tudo de novo, e reviveria cada passo sem um pingão de arrependimento.

*“A arte existe porque a vida não basta.”*

Ferreira Gullar

*“A arte e nada mais que a arte! Ela é a grande possibilitadora da vida, a grande aliciadora da vida, o grande estimulante da vida”.*

Friedrich Nietzsche

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo lançar o olhar da crítica literária sob o RPG de mesa. Através de análises dos vários elementos constituintes do jogo, o trabalho inicialmente mostrará uma vertente das possíveis origens históricas do RPG de mesa, seu funcionamento como jogo de mesa, os elementos constituintes que o caracterizam como jogo e narrativa e de que maneira o jogo estimula a autoria narrativa e a criação de novas mídias; furtando-se de fontes online e de outro pesquisador que trabalha com o RPG. Na segunda parte das análises o foco segue para a teoria da crítica literária, na qual serão apontadas suas semelhanças e a relação com os elementos que constituem a narrativa, em especial, o romance; nessa discussão são utilizados os postulados de Joseph Campbell, Antonio Candido entre outros. Após as análises prévias, o trabalho seguirá para seu objetivo, traçar uma cartografia narrativa do estatuto do narrador que os RPGs de mesa oferecem à literatura contemporânea, enquanto discute a problemática da “morte do autor”; valendo-se da teoria de Roland Barthes, Walter Benjamin entre outros teóricos que discutem as categorias do texto narrativo.

Palavras-chave: RPG de mesa. Romance. Narrador. Estratégias narrativas. Laboratório Ficcional.



## **ABSTRACT**

This dissertation aims to take a look at literary criticism under the RPG. Through analysis of the various constituent elements of the game, the work will initially show an aspect of the possible historical origins of the table RPG, its functioning as a board game, the constituent elements that characterize it as a game and narrative and in what way the game stimulates the narrative authorship and the creation of new textual genres; using online sources and another researcher who works with RPG. In the second part of the analysis, the focus goes to the theory of literary criticism, in which its similarities and the relationship with the elements that constitute the narrative, especially the novel, will be pointed out; in this discussion the postulates of Joseph Campbell, Antonio Candido and others are used. After the previous analyzes, the work will continue towards its objective, to draw a narrative cartography of the narrator's status that the RPGs offer to contemporary literature, while discussing the issue of the "death of the author"; drawing on the theory of Roland Barthes, Walter Benjamin among other theorists who discuss the categories of the narrative text.

Key words: Role-Playing Game. Novel. Narrator. Narrative Strategies. Fictional Laboratory.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	8
<b>1 O ESTATUTO NARRATIVO DO JOGO DE RPG</b> .....	10
1.1 Jogo, ficção e literatura: interfaces .....	10
1.2 RPG: Para além do lúdico .....	25
1.3 O jogo de RPG e a autoria narrativa.....	33
<b>2 UM OLHAR DA CRÍTICA LITERÁRIA SOBRE O RPG</b> .....	<b>48</b>
2.1 O Enredo do RPG e sua relação com o Monomito e a Literatura.....	49
2.2 Os Personagens de RPG .....	66
2.3 O Cronotopo do RPG.....	88
<b>3 A NARRATIVA DO RPG E O ESTATUTO DO NARRADOR</b> .....	<b>99</b>
3.1 O Mestre, aquele que utiliza os artifícios da narrativa literária como um narrador.....	99
3.2 Dois elementos muito usados pelos mestres de RPGs: o fantástico e a estrutura dos contos de magia .....	116
3.3 O mestre, aquele que subverte algumas características do narrador literário .....	145
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	162
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	164

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho pretende analisar o estatuto do narrador no RPG de mesa, sigla para *Role-Playing Game*, modalidade de narrativa interativa, e como esse tipo de jogo pode se tornar uma espécie de laboratório ficcional para autores contemporâneos. Durante a escrita do trabalho foi sendo apontado um novo rumo que é o estatuto do narrador hipermoderno dos RPGs de mesa.

O primeiro capítulo lança luz sobre o *corpus*, apresentando várias características e elementos constitutivos do jogo, prosseguindo para a uma análise da versatilidade do RPG e sua contribuição para outros gêneros, e finaliza ao apontar a semelhança da estrutura do jogo com os elementos da narrativa: Narrador, Personagens, Tempo, Cenário e Enredo. Esse capítulo utiliza comentários e definições vindas da internet e várias figuras e trechos extraídos de alguns RPGs.

O segundo capítulo foca sua atenção nos elementos constituintes do jogo, mas com um enfoque mais próximo da crítica literária e outros campos científicos. A princípio será trazido um teórico que não é da crítica, Joseph Campbell, porque sua teoria do monomito é pertinente para o entendimento da estruturação do enredo de um RPG. Seguindo para a análise dos personagens, é preciso trazer teóricos como Antonio Candido, Anatol Rosenfeld e E. M. Meletinski para trazer a lume vários aspectos teóricos que delineiam o personagem de RPG e como ele se assemelha com a personagem das narrativas. Por fim, o segundo capítulo foca sua atenção no cronotopo do RPG, apontando, através da teoria de Mikhail Bakhtin, as características e origens que o espaço e tempo narrativo dos RPGs mais se apropriam.

O último capítulo focaliza sua atenção, exclusivamente, no narrador do RPG e seu estatuto, desta maneira, pretende realizar uma cartografia teórica sobre o estatuto desse narrador interativo. Num primeiro momento, é apontada a relação da narrativa do RPG com a narrativa da literatura em prosa, diante disso, será preciso recorrer a teóricos como Tzvetan Todorov, Walter Benjamin, Antonio Candido, Claude Bremond, Gérard Genette, e terá comentários de dois escritores contemporâneos, André Gordinho e Eduardo Spohr, acerca do auxílio que o RPG de mesa ofereceu na criação de seus mundos ficcionais. Após a delineação do narrador, é trazido outro elemento que o RPG e o narrador utilizam para a criação de narrativas, o fantástico;

nessa discussão será preciso trazer a teoria de Vladimir Propp e Tzvetan Todorov e utilizar alguns trechos e falas de Eduardo Spohr e André Gordinho, em uma palestra sobre a relação do RPG e a literatura fantástica, ministrada em 15 de março de 2017. Chegando ao objetivo do trabalho e capítulo final, será traçada a cartografia narrativa, apontando as diferenças do narrador do RPG em relação ao narrador da literatura em prosa e como ele subverte alguns aspectos do narrador literário por conta do seu caráter interativo, para isso, é preciso utilizar a teoria Tzvetan Todorov, Walter Benjamin, Antonio Candido, Claude Bremond, Gérard Genette e Roland Barthes para a construção de uma análise e compreensão satisfatória da figura do mestre.

## 1 O ESTATUTO NARRATIVO DO JOGO DE RPG

“O RPG DUNGEONS & DRAGONS é sobre contar histórias em mundos de espadas e magia.”

D&D – Livro do Jogador

O primeiro capítulo foca suas análises no *corpus*. Serão apontadas a origem do RPG de mesa, como chegou ao Brasil, quais são seus elementos característicos, os requisitos necessários para que o jogo ocorra, quais são os elementos da narrativa dentro do jogo, e como eles se assemelham com elementos da prosa narrativa.

Num segundo momento, serão apontadas todas as mídias influenciadas pelo RPG de mesa, desta maneira, demonstrando que o jogo já está além da ludicidade. Por fim, serão trazidos vários elementos e trechos do *corpus* que estimulam a autoria narrativa, e como o RPG proporciona aos jogadores mecanismos, bibliografias e estratégias narrativas para desenvolverem o processo de autoria em suas partidas.

### 1.1 Jogo, ficção e literatura: interfaces

“Brincar, jogar são ações inerentes aos seres humanos.”

Dra. Tania Mariza Kuchenbecker Rösing<sup>1</sup>

Neste subcapítulo, e início de todo o trabalho, será preciso detalhar melhor sobre o que é o *corpus* de estudo. A princípio será explicado o significado da sigla RPG, possíveis suposições da origem do jogo e uma plausível explanação de como o RPG chegou ao Brasil, de acordo com Edson Ribeiro Cupertino.

Depois de explanada e compreendida a origem do jogo, é explicado como o *corpus* foi obtido para esta pesquisa, quais são os termos básicos e necessários para

---

<sup>1</sup> Professora dos Programas de Mestrado e Doutorado em Letras (UPF e URI/FW), Coordenadora das Jornadas Literárias de Passo Fundo entre 1981 e 2015.

compreender o funcionamento do jogo. Após as explicações dos termos essenciais, são trazidos os itens físicos ou digitais necessários que um RPG, normalmente, requer em uma sessão de jogo. Em seguida, explicam-se quais as etapas que uma sessão de RPG segue e, por fim, os conceitos mais subjetivos de classificação sobre o que define um RPG de mesa, nas palavras do primeiro sistema de regras de RPG.

Após os itens acima serem explanados, é preciso finalizar o capítulo por meio de um paralelo entre o *corpus* e a literatura em prosa narrativa, para isso, são trazidas, de vários livros de regras de RPG, os elementos que se assemelham com as cinco noções básicas que constituem uma narrativa: Narrador, Enredo, Personagem(s), Tempo e Espaço.

Antes de o trabalho se aprofundar na questão do RPG de mesa e sua relação com a literatura, é necessário explicar o que significa esta sigla. “RPG” significa *Role-playing game* (em português, “jogo de interpretação de papéis” ou “jogo de representação”, mas, no jogo, seria a representação de personagens e não papéis). A partir dessa tradução, que ainda deixa uma definição vaga, faz-se necessário que o trabalho se aproprie das palavras dos blogs e sites, cujo conteúdo está voltado para o RPG e seus jogadores, neste caso, a explicação do “RPGMaisBarato Blog” é satisfatória:

Para explicar de forma simples o que é o RPG de mesa, vamos voltar no passado, quando éramos crianças. Se você é menina, certamente já brincou de casinha, e se você é menino, já deve ter brincado de polícia e ladrão. — *Mas o que isso tem a ver com RPG de mesa?* — Você deve estar se perguntando. Bom, tem tudo a ver. Essas brincadeiras têm a mesma ideia central, que é a de interpretar personagens. O RPG de mesa basicamente é um jogo em que os jogadores interpretam seus personagens como se fossem atores em um filme, novela ou teatro, com a diferença que no RPG de mesa não existe um roteiro para o personagem seguir, ele é livre para tomar suas decisões e fazer suas escolhas dentro do jogo.<sup>2</sup> (Grifos do autor)

Em poucas palavras, há o cerne do RPG e ele possui essa carga de interpretar personagens, mas não de maneira desordenada, pois cada sistema de RPG possui suas próprias regras de funcionamento, estrutura e encadeamento de situações diversas.

---

<sup>2</sup> Disponível em: <https://rpgmaisbarato.com/blog/rpg-de-mesa-origem-como-jogar/> Acesso em: 06 mar. 2020.

Contudo, antes de adentrar no funcionamento desse jogo, é preciso explicar o histórico de sua origem. Muitos dos aficionados deste *Board Game* (jogo de mesa) têm como referência que o RPG nasceu graças a Gary Gygax e Dave Arneson, autores de D&D (*Dungeons & Dragons* [tradução literal: Masmorras & Dragões]), é o caso da opinião da “*Woo Magazine*” ao falar sobre o assunto:

Em 1971, foi publicado o livro “*The Fantasy Game*”, que ensinava as pessoas a jogar estes tipos de jogos e é considerado por muitos como o primeiro manual de RPG da história, que viria a se tornar, alguns anos depois, em 1974, o imortal “*Dungeons&Dragons*” (*D&D*), que é o sistema de RPG mais famoso do mundo. “*Dungeons&Dragons*” é o RPG mais popular de todos os tempos, nele, os aventureiros interpretam personagens de uma temática medieval, inspirada nos clássicos de fantasia de dragões, masmorras e heróis.<sup>3</sup> (Grifos do autor)

Apesar dessa explicação, que é bem conhecida no meio, há outros que defendem que o RPG foi uma construção e evolução de vários fatores, como no caso do blog “RPGMaisBarato”: “O RPG de mesa tem sua origem nos chamados *WarGames* (jogos de guerra), que eram jogos de tabuleiro de estratégia militar, reais ou fictícios”. Outro expoente desta corrente deriva de um *podcast* chamado *NerdCast*. No *NerdCast* n° 155 (RPG – D&D e as regras da casa), no qual os apresentadores e convidados debatem sobre a origem do RPG de mesa, e cujas pesquisas apontam que seu surgimento veio a partir de dois fatores: primeiro, seria a influência dos *WarGames* (Jogos de guerra), que são uma das modalidades dos *Board Games* e de outros jogos de estratégia, e que, muitas vezes utilizam do imagético ao empregarem marcadores, miniaturas, ampulhetas e dados. Geralmente, são necessários dois jogadores (ou times de dois ou três para cada exército), enfrentando-se e utilizando grupos de soldados, ou mesmo impérios e/ou nações, como ocorre no famoso jogo *War*; o segundo fator seria por conta dos Livros-Jogos<sup>4</sup> que possuem um mecanismo simples de funcionamento:

A interação com esses produtos se dá através de escolhas que os jogadores ou leitores fazem quando começam sua leitura pelas linhas das obras. Em determinados momentos já pré-estabelecidos, o jogador se vê obrigado a escolher um caminho a seguir na leitura e esses caminhos levam a outras

<sup>3</sup> Disponível em: <https://woomagazine.com.br/historia-do-rpg-parte-1-o-rpg-de-mesa/> Acesso em: 06 mar. 2020.

<sup>4</sup> Um **livro-jogo** é uma obra de ficção ou uma novela interativa que permite ao leitor participar da história fazendo escolhas diversas. Também conhecidos como *gamebooks* ou *aventuras-solo*, esse gênero de livros tem diversas fontes de origens que podem ser encontradas buscando material na *Web*, porém se popularizou no fim da década de 60 na Inglaterra através da Puffin Books que publicou o primeiro livro-jogo que se tem notícia. Nos Estados Unidos, popularizou-se nos anos 70; no Brasil nos anos 80-90. (<https://meepledivino.blog.br/2018/01/o-que-e-um-livro-jogo/>. Grifos do autor)

escolhas, que levam a outros caminhos até chegar em algum “final” para o conto ou ainda para o personagem que o leitor possui.<sup>5</sup>

Então, juntou-se o mecanismo de *WarGames* ao protagonismo vivenciado em Livros-Jogos, nos quais o leitor participa ativamente da história, determinando seus caminhos e desfechos, e, graças a esses fatores, Gary Gygax e Dave Arneson chegaram ao famoso D&D. Não cabe a este trabalho dizer qual vertente é a correta, mas, para meios didáticos, o melhor caminho a se tomar é utilizar a mesma conclusão a que Edson Cupertino chega ao analisar o RPG de mesa.

Os RPGs estão intimamente ligados aos jogos de mesa, estes criados por militares no final do século XIX com finalidade de treinamento sob a forma de simulação de situações-problemas. Uma vez que estes *games* de mesa são expandidos e modificados em meados de 1970 unindo-se a elementos de fantasia baseada na trilogia de J.R.R. Tolkien, a simulação da vida adquire um caráter de representação, resgatando e reatualizando o universo medieval povoado por guerreiros, magos e dragões, em *Dungeons & Drangons* – primeiro *roleplaying game*. (CUPERTINO, 2008, p. 21) (Grifo do autor)

Independente das vertentes, é extremamente importante para qualquer aficionado de RPG conhecer a criação de *Dungeons & Dragons*, pois foi a partir deste sistema que todos os outros surgiram.

Para finalizar esse resgate histórico das origens do RPG, é preciso mencionar sobre a vinda deles para o Brasil, o que ocorreu na década de 80. Por meio das pesquisas de Cupertino, conclui-se que:

a década de 1980 será o palco para a proliferação dos *roleplaying game* no Brasil, com os primeiros exemplares desembarcando junto com a bagagem de estudantes de intercâmbio, que rapidamente se propagaram por meio da cultura do xerox. (CUPERTINO, 2008, p. 22) (Grifo do autor)

Depois que tomou o gosto do público brasileiro e também do público de outros países além dos Estados Unidos, seu lugar de origem, o RPG se tornou popular, ou como alguns dizem, entrou para a “cultura pop”. Nas décadas seguintes, editoras começaram a traduzir e lançar os RPGs em território nacional. Além da popularização do próprio D&D ao redor do mundo, começam a surgir novos títulos com seus próprios sistemas e regras como é o caso de: Chamado de Cthulhu (1981); GURPS (1986)<sup>6</sup>;

<sup>5</sup> <https://meepledivino.blog.br/2018/01/o-que-e-um-livro-jogo/> Acesso em 06 mar. 2020.

<sup>6</sup> Acrônimo de Generic and Universal Role Playing System e, como informa o nome, é um sistema de Role Playing Game genérico e universal, o que significa que ele pode ser tão complexo quanto se queira e pode ser usado para jogar em qualquer cenário histórico ou ficcional. ([https://en.wikipedia.org/wiki/Savage\\_Worlds](https://en.wikipedia.org/wiki/Savage_Worlds))



O Mundo das Trevas (1991)<sup>7</sup>; Desafio dos Bandeirantes (1992); Tormenta (1999); *Savage Worlds* (2003)<sup>8</sup>; Rastro de Cthulhu (2008); A Bandeira do Elefante e da Arara – A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis (2017), entre muitos outros títulos.

Atualmente, é um passatempo de adultos e crianças, há encontros internacionais, nacionais e regionais idealizados por fãs e editoras detentoras dos direitos dos RPGs, sendo também gerador de negócios que envolvem vários setores da economia, desde tradução, diagramação, confecção de miniaturas, suplementos dos livros de regras, e financiamentos coletivos em prol de manter abastecido e fomentado o mercado para este nicho de jogadores.

Com a origem esclarecida, faz-se necessário, agora, entender como funciona este RPG de mesa. O melhor é utilizar as palavras do próprio D&D, 5ª edição, a mais atual, mas antes é necessário deixar claro que a edição utilizada neste trabalho não é a edição traduzida pela “Galápagos Jogos”, detentora dos direitos autorais do jogo no Brasil. O livro utilizado nesta pesquisa é uma tradução não oficial, feita por fãs brasileiros, encontrada graças ao auxílio dos integrantes de um grupo de *Facebook*, chamado “RPG Goiano”. Esse mesmo grupo organiza eventos regionais, em Goiânia, para reunir jogadores e criar grupos de jogo e, com isso, disseminar a cultura do RPG na cidade.

Essa tradução paralela de D&D, como dito, foi feita por jogadores quando não havia a 5ª edição traduzida no Brasil, por isso, alguns jogadores se reuniram, traduziram-na e disponibilizaram gratuitamente para outros jogadores, e que ainda

---

<sup>7</sup> Mundo das Trevas (no original World of Darkness, abreviado WoD) é o nome dado a dois cenários de RPG, lançados pela WhiteWolf, sendo um o antigo mundo das trevas (WoD) e o novo mundo das trevas (nWoD). Estes cenários são focados em histórias de terror pessoal, com enfoque na interpretação de personagens, por isso também são conhecidos como “Storyteller” e “Storytelling”, respectivamente. (<http://www.obrigadopelospeixes.com/2014/10/27/mundo-das-trevas-rpg-de-mesa/>)

<sup>8</sup> É um sistema bem genérico. Cabe TUDO dentro deste jogo e quando eu digo tudo, é tudo mesmo! Piratas, fantasia medieval, aventuras como Indiana Jones, James Bond, Pulp, histórias de capa e espada, velho oeste, e tudo mais que sua imaginação quiser. Funciona mais ou menos como *Gurps*: tem regras gerais e maneiras genéricas de aplicar vários cenários. Assim como *Gurps*, funciona melhor de forma mais realista. É perfeito para quem gosta de adaptar filmes ao RPG, e é muito bom para jogos heroicos. (<http://tabulaquadrada.com.br/rapido-e-furioso-conheca-a-selvageria-de-savage-worlds/>) (Grifos do autor)

continua disponível pela internet. Neste trabalho, utilizam-se, prioritariamente, três livros: D&D 5ª edição, Livro do Jogador; Guia do Mestre; e Manual dos Monstros<sup>9</sup>.

Com a origem histórica do RPG e alguns fatos pertinentes sobre o contexto em que se encontra o jogo no Brasil determinados, segue-se a próxima etapa da pesquisa, o funcionamento de um jogo de RPG. No próprio D&D “Livro do Jogador”, há uma pequena explicação sobre como ele funciona:

No jogo de DUNGEONS & DRAGONS, cada jogador cria um aventureiro (também chamado de personagem) e se une a outros aventureiros (jogados por amigos). Trabalhando em conjunto, o grupo pode explorar uma escura masmorra, cidades em ruínas, castelos assombrados, um templo perdido nas profundezas de uma selva, ou uma caverna cheia de lava sob uma montanha misteriosa. Os aventureiros podem resolver enigmas, falar com outros personagens, combater monstros fantásticos e encontrar itens mágicos fabulosos e outros tesouros. Um jogador, porém, toma o papel de Mestre, o condutor da história do jogo e árbitro. O Mestre cria aventuras para os personagens que navegam por seus perigos e decidem os caminhos a explorar. [...] Então o Mestre determina os resultados das ações dos aventureiros e narra o que eles experimentaram. Como o Mestre pode improvisar uma reação para qualquer tentativa dos jogadores, D&D é infinitamente flexível e cada aventura pode ser excitante e inesperada. O jogo não tem um final real. Quando se finaliza uma história ou missão, outra pode começar criando um arco contínuo chamado de campanha. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 5.)

Nesse trecho, já são apresentados termos importantes para se compreender o RPG: Mestre, Aventureiros, Aventura e Campanha. Esses mesmos termos possuem variações em sistemas de RPGs diferentes, como é o caso de “Chamado de Cthulhu” e “Rastro de Cthulhu”, nos quais o Mestre é chamado de Guardiã; Aventureiros são os Investigadores; Aventura é o Cenário; e Campanha mantém o mesmo nome. No caso do sistema do RPG nacional, “A Bandeira do Elefante e da Arara”, Mestre é o Mediador; Aventureiros são os Participantes; Aventura e Campanha continuam com o mesmo nome. Apenas com estes sistemas já é possível entender que cada um tenta deixar sua marca com seus próprios termos. Para facilitar o andamento deste trabalho, optou-se por utilizar os termos Mestre, Personagens, Aventura *one-shot*<sup>10</sup> e Campanha.

---

<sup>9</sup> Além de trechos destes livros de regras, outros, eventualmente, serão utilizados neste trabalho.

<sup>10</sup> Termo muito utilizado entre jogadores, principalmente no grupo “RPG Goiano”, para classificar uma aventura que começa em um dia e termina no mesmo dia, possuindo um início, meio e fim definidos.

Com os termos básicos entendidos, passa-se aos itens necessários para jogar, sendo que quase todos os RPGs possuem consenso sobre isso. Um bom exemplo vem de uma lista do RPG “Chamado de Cthulhu”.

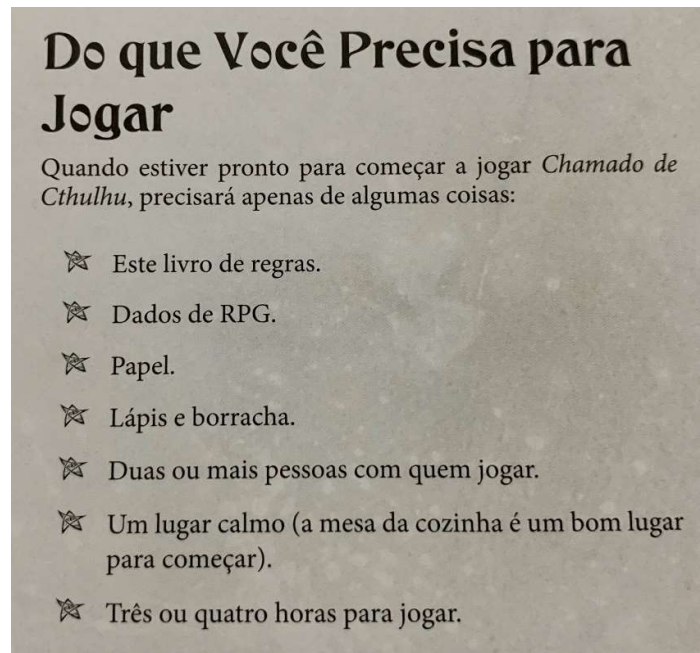


Figura 1<sup>11</sup>

Os dois primeiros itens são os mais técnicos, mas o restante tende a ser o mais comum, claro que o fator principal para qualquer indivíduo “jogar” é o de interpretar seu personagem e imaginar as cenas descritas pelo mestre.

Voltando ao primeiro item, o livro de regras, a temática desse dependerá de cada grupo de jogadores, pois é a partir do gosto pessoal do grupo que será definido qual livro de RPG escolher, por exemplo, fantasias medievais pedem o “D&D” e “Tormenta”, horror cósmico<sup>12</sup> pedem “Chamado de Cthulhu” ou “Rastro de Cthulhu”, *Dark Fantasy*<sup>13</sup> pedem “Mundo das Trevas”, temáticas com períodos históricos reais ou fictícios variados, desde o passado ou o futuro, pedem “A Bandeira do Elefante e da Arara”, “O Desafio dos Bandeirantes”, “GURPS” ou “*Savage Worlds*”. Os sistemas listados aqui são apenas os mais comuns, há inúmeros outros com temáticas

<sup>11</sup> PETERSEN, 2019, p. 17. (Grifo do autor)

<sup>12</sup> A ideia de horror cósmico na literatura lovecraftiana é melhor discutida na tese de doutorado de Daniel Iturvides Dutra, orientada pelo Prof. Dr. Michael Korfmann (O horror sobrenatural de H.P. Lovecraft: teoria e praxe estética do horror cósmico).

<sup>13</sup> É um subgênero de fantasia que na literatura incorpora elementos de horror e do gótico.

variadas, sistemas diferentes de regras e até mesmo alguns criados pelos próprios jogadores, que buscam uma temática específica ou contemplar uma situação muito particular.

O segundo item para o funcionamento de qualquer RPG de mesa é ter os dados específicos para o jogo, e este fenômeno foi herdado dos *WarGames*. Os dados são utilizados para deixar os resultados das ações serem determinados pela sorte. Há sete dados poliédricos, nem sempre todos são utilizados em um sistema de regras, mas há outros que empregam todos os sete, no caso de “D&D”. Os diferentes dados são referenciados pela letra “d”, seguido do número de faces: d4 (dado de quatro faces), d6 (dado de seis faces), d8 (dado de oito faces), d10 (dado de dez faces), d12 (dado de doze faces), d20 (dado de vinte faces) e o d100<sup>14</sup> (dado de dez faces, mas com a numeração em dezenas). Abaixo há uma imagem que ajuda a visualizar as formas dos dados poliédricos.



Figura

2<sup>15</sup>

Havendo todos os itens indicados pelo livro de regras “Chamado de Cthulhu”, passa-se ao funcionamento de um RPG de maneira técnica e, de acordo, com as regras de D&D 5ª edição do “Livro do Jogador”, o mestre descreve o ambiente e as ações dos jogadores e, por fim, narra o resultado das ações dos aventureiros.

<sup>14</sup> O d100 é um dado de dez faces, mas que suas faces indicam dezenas, não unidades e ele é lançado junto com o d10. Sua utilidade é conseguir um resultado totalmente aleatório como adquirir penalidades ou receber prêmios, mas sempre mantendo o grau de aleatoriedade. Às vezes ele também é usado como um dado de porcentagem de sucesso ou falha de determinada ação.

<sup>15</sup> Dados poliédricos do pesquisador. Os dados pretos com números dourados são comuns, enquanto os pretos com números e símbolos brancos são temáticos do RPG “Chamado de Cthulhu”.

O funcionamento ensinado pelo “Livro do Jogador” de D&D 5ª edição é simples: primeiro o mestre descreve o ambiente, trazendo qualquer informação relevante para o jogador decidir seu curso de ação naquele ambiente; em seguida, os jogadores descrevem o que querem fazer, em grupo ou um de cada vez, como quais ações cada um desempenha e com que personagem desejam conversar; por fim, o mestre narra os resultados das decisões tomadas pelos Jogadores.

Esse é o funcionamento básico do D&D e que, por consequência, se tornou a base para qualquer outro sistema de regras, pois a maioria seguirá este modelo de três passos. Além desta organização de funcionamento, a maioria dos RPGs seguirá o que é chamado em D&D de “Os três Pilares da Aventura”. O primeiro pilar é a “Exploração”, em que os jogadores ficam livres para explorar o ambiente em que estão e o que desejam fazer nele; o segundo pilar é a “Interação Social”, que ocorre a partir dos diálogos dos jogadores com o Mestre, entre si e com os personagens interpretados pelo Mestre; o terceiro e último pilar é o “Combate”, no qual os jogadores utilizarão a mecânica do jogo por meio dos dados poliédricos e enfrentarão os “inimigos” e desafios durante a jornada do jogo.

No entanto, uma transcrição do RPG “A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papeis” tornará mais claro os conceitos apresentados.

**EXEMPLO DE UMA SESSÃO**

*Nesta situação, temos quatro participantes: João, Maria, Henrique e Antônio. João é o mediador (narrador) da aventura. Maria está atuando como uma guerreira cabocla (meio Tupinambá) chamada Uira, Henrique como um mercenário alemão chamado Franz Klein, e Antônio como um marinheiro português chamado Gaspar Gonçalves. Os três personagens se encontraram na selva baiana e formaram uma aliança precária, para chegarem com mais segurança em Porto Seguro.*

João (Mediador): A floresta se abre à beira de um rio. A correnteza não é muito forte, mas o rio tem pelo menos cem metros de largura.

Antônio (Gaspar): Acho arriscado atravessar. Vamos seguir o sentido da correnteza. O rio deve nos levar até o mar.

Maria (Uira): Parece razoável.

Henrique (Franz): Estou de acordo.

João (Mediador): Vocês seguem o rio. Depois de dez minutos, vocês ouvem um grito de desespero. No meio do rio, avistam uma mulher indígena agarrada a uma pedra.

Maria (Uira): Temos que salvá-la!

Antônio (Gaspar): Não sei nadar.

Maria (Uira): Você não é marinheiro?

Antônio (Gaspar): Sou, sim, mas eu trabalho dentro no navio, e não no fundo do mar.

Maria (Uira): *(Ela olha para Henrique)* E você, alemão?

Henrique (Franz): Salvar uma índia? Não tenho nada a ganhar com isso.

Maria (Uira): Que vergonha que são vocês! *(Ela olha para João para descrever as ações da sua personagem.)* Vou largar meu equipamento na margem e entrar no rio para salvá-la.

João (Mediador): Qual é a sua habilidade em Natação?

Maria (Uira): Nível 2. *(Nota: este valor representa o nível de competência da personagem naquela habilidade. Neste caso, 2 quer dizer nível intermediário.)*

João (Mediador): Para chegar até ela, vai ser necessário fazer um teste de façanha fácil de Natação.

*Os testes de façanha são feitos com três dados. Para testes considerados "fáceis", o participante precisa tirar 12 ou mais no teste, e a personagem Uira ganha um bônus de +6, por possuir nível 2 de Natação. Maria joga três dados. Eles caem nos lados 5, 4 e 1, somando 10 pontos. Dez pontos mais seu bônus de 6 dá um total de 16, bem maior do que 12, o valor mínimo necessário para sucesso.*

João (Mediador): Sucesso! Você chega até ela. Ela para de gritar, porém parece nervosa com a sua chegada.

Maria (Uira): Vou falar em Tupi com ela; "Acalme-se!"

João (Mediador): Parece que ela não entende Tupi. Você nota que ela tem desenhos estranhos, pintados em tinta verde, por toda sua pele. Você não os reconhece.

Maria (Uira): Não importa. Vou fazer gestos para ela entender que vou levar ela de volta para a margem.

João (Mediador): Parece que ela entendeu. Ela lhe oferece um braço.

Maria (Uira): Agora volto com ela.

João (Mediador): Logo depois de sair da pedra, ela entra em pânico. Vai ser difícil levar ela assim. Faça um teste intermediário de Natação.

Maria (Uira): Intermediário!

*Para realizar uma façanha de nível intermediário, Maria precisa somar 15 ou mais no teste. Ela joga os três dados e recebe 1, 3 e 4, soma de 8 pontos. Com seu 6 de bônus, dá um total de 14, menor que o valor de 15 necessário para sucesso.*

João (Mediador): Pela metade do caminho, ela escorrega dos seus braços e some sob a água turva. O que vocês vão fazer agora?

Figura 3<sup>16</sup>

A partir dessa transcrição do “A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis”, demonstra-se a existência de inúmeros outros elementos abordados pelo livro, como o sistema de testes e disputas, criação de personagens, dicas e guias para mestres iniciantes. Todos os livros de RPGs terão essas seções, em que se ensina como criar personagens com seus atributos, classes, raças, profissões, antecedentes, personalidades, e muitos outros aspectos para deixá-los mais verossímeis, assim como instruções aos mestres iniciantes acerca de como jogar.

<sup>16</sup> (KASTENSMIDT, 2018, p. 14)

São nestes aspectos de criação de personagens, criação de uma aventura, no sistema de testes e disputas que encontramos os elementos da narrativa sendo delineados neste jogo.

São cinco elementos básicos que constituem a narrativa: Narrador, Enredo, Personagem(s), Tempo e Espaço. Estes cinco elementos constituintes da narrativa são consenso em toda obra literária em prosa. Por isso, é necessário delimitar uma sequência de elementos que serão trazidos do *corpus* de estudo para demonstrar estes cinco elementos. A melhor maneira é seguir a mesma ordem em que ocorre a construção de uma “sessão” de um RPG (Narrador, Espaço, Enredo, Tempo e Personagem(s)).

O narrador é o elemento que vai ser os olhos e a perspectiva que o leitor ou ouvinte terá sobre determinada narrativa. No RPG, este narrador possui outros nomes, já mencionados neste trabalho, por isso, para demonstrar que o mestre é um narrador de fato, faz-se necessário o que se diz nos livros de regras sobre mestre/narrador. No “Guia do Mestre” de D&D diz o seguinte:

O Mestre é a força criativa por trás de um jogo de D&D. O mestre cria um mundo para os outros jogadores explorarem e também cria e mestra aventuras que conduzem a história. Uma aventura geralmente se desdobra na conclusão bem-sucedida de uma busca e pode ser tão curta quanto uma única sessão de jogo. Aventuras mais longas podem envolver os jogadores em grandes conflitos que requerem diversas sessões de jogo para serem resolvidos. Quando são conectadas, essas aventuras formam a campanha atual. Uma campanha de D&D pode incluir dezenas de aventuras e durar meses ou anos. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 4)

Em “Rastro de Cthulhu” há uma advertência aos que desejam “mestrar”<sup>17</sup> aventuras e campanhas:

Narrar uma aventura de Rastro de Cthulhu começa com a construção de uma aventura de Rastro de Cthulhu. Chamamos este jogo de “horror investigativo”, e é importante manter um controle sobre a investigação e o horror, o que significa dizer que uma aventura deve ter uma estrutura e deve ter uma sensação. A estrutura, ou esqueleto, permite o movimento e a sustentação da história. A sensação ou a atmosfera permitem que a história viva e respire. Ambos são necessários, e cada um deve informar o outro. (HITE, 2010, p. 191)

O RPG “Chamado de Cthulhu” complementa ainda mais:

quando atua como Guardiã, você se torna o moderador do jogo. Seja usando um cenário publicado ou criando o seu próprio, só você conhece o

---

<sup>17</sup> O mesmo que narrar.

enredo, os resultados e prováveis soluções. Seu trabalho é apresentar os mistérios e a história durante o jogo, desempenhando o papel de monstros e pessoas sinistras ou comuns que os investigadores encontram. Você tem a responsabilidade de preparar e narrar o cenário de forma neutra. Acima de tudo, você deve ouvir seus jogadores e reagir ao que eles dizem e fazem. (PETERSEN, 2019, p. 184)

“A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis” chega a utilizar o termo “narrador”:

Para realizar uma sessão de interpretação de papéis, é necessário que uma pessoa assuma a função de mediador. O mediador serve como “narrador” da aventura, e controla os acontecimentos do mundo em que os participantes interagem. A mediação engloba várias responsabilidades diferentes. (KASTENSMIDT, 2018, p. 88)

Esses são apenas alguns exemplos sobre o papel do Mestre, e quase todos eles possuem uma similaridade com o narrador literário, pois são a resposta gerada pelo processo semiótico de apropriação que o RPG faz dos elementos do universo literário. Este mestre/narrador é o mesmo que um contador de histórias ou deus deste universo narrado e que, em outras palavras, é o narrador. Sua função é a de descrever ambientes, cenas e resultados das ações dos jogadores/personagens, convertendo-se, basicamente, no que a voz narrativa faz no universo ficcional.

Com o jogador escolhido para assumir o papel de mestre/narrador, agora é preciso que ele estipule qual será o espaço definido ou, melhor dizendo, qual será o cenário utilizado em seu RPG. A escolha do espaço/cenário depende de qual sistema de regras o mestre/narrador escolheu, uma vez que:

Além de preparar aventuras com enredos, outra estratégia de mediação é montar um **ambiente**. Neste caso, o mediador inventa uma região e seus habitantes: por exemplo, uma cidade e seus moradores ou uma selva perigosa. Normalmente, o mediador começa com um mapa detalhando a região e descrições aprofundadas dos habitantes. Se o mediador detalhar bem a área, os personagens podem explorá-la livremente e dá para interpretar os encontros de forma espontânea, criando um tipo de enredo improvisado. Também existe a possibilidade de criar outros **cenários**. Chamamos aqui de cenário uma aplicação de regras deste livro em um contexto fora do que é oferecido neste volume (período histórico de 1500 a 1650). Moderá-los de outros cenários podem ser algo tão simples como uma época diferente (antes da chegada dos portugueses por exemplo), como um mundo ainda mais fantasioso (uma história alternativa onde os chineses chegaram antes à América do Sul). As possibilidades são infinitas. (KASTENSMIDT, 2018, p. 89)

O livro “Guia do Mestre” de D&D, também, deixa várias seções de capítulos para a criação do cenário.



SEU MUNDO É O CENÁRIO PARA A SUA CAMPANHA, o lugar onde as aventuras acontecem. Mesmo que você use um cenário existente, como o dos Reinos Esquecidos, ele se torna seu conforme você estabelece suas aventuras nele, cria personagens para habitá-lo e faz mudanças nele ao longo de sua campanha. Este capítulo é todo sobre como construir seu mundo e, então, criar uma campanha para ocorrer nele. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 9)

Como foi dito pelos dois livros de regras, o jogo deixa claro que, caso seja usado um mundo criado ou não, o importante é que o cenário/espço seja totalmente do mestre/narrador para delimitá-lo, ampliá-lo e povoá-lo. O cenário/espço pode vir a ser fantasioso ou ocorrer no “mundo real”, como no caso de RPGs criados a partir da mitologia lovecraftiana, que tem o costume de ocorrer na década de mil novecentos e trinta. O cenário/espço no RPG é muito importante, porque determina muitas questões do enredo, como quais tipos de situações vão ocorrer durante uma sessão de RPG.

Agora que o mestre já escolheu o cenário em que ocorrerá sua sessão de jogo, é preciso um enredo, seja ele já pronto ou criado. A questão do enredo é de matéria exclusiva do mestre/narrador, pois é ele quem conduz e decide que elementos, características e situações serão mostrados ou não. De acordo com “D&D Guia do Mestre”, o enredo/aventura *one-shot*/campanha é:

Essencialmente [...] uma aventura compartilha muitas das características de um romance, filme e assuntos de quadrinhos ou episódio de um programa de TV. Séries de quadrinhos e séries dramáticas de TV são comparações particularmente boas, dada a forma como as aventuras individuais são limitadas em escopo, mas agrupadas para criar uma narrativa mais ampla. Se uma aventura é um assunto ou episódio único, uma campanha é a série como um todo. Se você está criando suas próprias aventuras ou se está usando aventuras oficiais, você encontra conselhos nesse capítulo para ajudá-lo a criar uma experiência divertida e memorável para seus jogadores. Criar uma aventura envolve mesclar cenas de exploração, interação social e combate em um todo unificado que atenda às necessidades dos jogadores e da sua campanha. Mas é mais que isso. Os elementos básicos de uma boa narrativa deveriam guiar você através desse processo, assim, seus jogadores vivem a aventura como uma história e não como uma série de encontros desconexos. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 71)

“A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis” também dá dicas importantes sobre a questão do enredo:

Quando falamos em preparar uma aventura, a ideia é criar um tipo de enredo para os personagens seguirem. Metas bem definidas como buscas ou resgates podem ser utilizadas para guiar os participantes ao longo de um caminho. Alternativamente, o mediador pode simplesmente criar “encontros planejados”, que acontecem em certos momentos ao longo da jornada. [...] É importante ressaltar que “aventura”, neste contexto, nem sempre quer dizer

ação e perigo. Você pode narrar aventuras de intriga, política, comércio e outras situações que não apresentam risco nenhum. Por exemplo, uma aventura pode ser um grupo tentando erguer e governar uma pequena vila. Outra pode ser uma missão de espionagem. As possibilidades são ilimitadas. [...] Para mediadores que não querem gastar muito tempo na preparação de sessões, existem materiais disponíveis. Um exemplo são as aventuras prontas, pequenos livros com um enredo definido para ser mediado. O mediador deve ler a aventura antes da sessão, mas não terá que fazer maiores preparações além disso. Da mesma forma, há livros de cenários e suplementos. (KASTENSMIDT, 2018, p. 88-89)

Com estes dois exemplos, percebe-se que um RPG também não funciona sem a presença de um enredo, pois é a partir deste que os jogadores/personagens vão vivenciar o jogo e todos os seus elementos.

A questão do enredo em um RPG é estabelecida de duas maneiras: a primeira, que os próprios livros de regras já venham com enredos prontos, ou seja, para que iniciantes vivenciem o máximo de regras e situações possíveis para experimentar o jogo; a segunda, que o mestre/narrador crie seu próprio enredo.

O elemento do tempo em um RPG segue da mesma maneira que em uma narrativa, a partir de uma das três divisões de tempo narrativo convencionais (histórico, psicológico ou cronológico). Quando o cenário/espço são escolhidos, o tempo narrativo será determinado, pois, se for um cenário fictício, será cronológico, em que a estrutura do enredo determinará sua linearidade ou não, isso depende do mestre/narrador; se for um RPG com um cenário/espço histórico, nos casos de RPGs lovecraftianos, por exemplo, há o tempo histórico, e o mestre/narrador poderá dispor de analepses e prolepses, *flashback* e *flashforward*<sup>18</sup>, assim, poderá romper com a ordem linear do tempo se assim desejar; o tempo psicológico não é tão utilizado, pois o RPG foca mais na ação do jogo e interatividade verbal e não nos pensamentos dos jogadores/personagens. Outra questão relativa ao tempo da narrativa dentro do RPG de mesa, é que ele só será experienciado durante a sessão do jogo.

Depois de todos os elementos trazidos acima, resta apenas o elemento narrativo dos personagens. Eles são divididos desta forma: personagens secundários são controlados e criados pelo mestre e os personagens principais são controlados e, às vezes, criados pelos jogadores. Em alguns casos a criação de personagens vem toda pré-definida pelo mestre, essas são as aventuras com personagens prontos. Há esses dois tipos de aventuras: de personagens prontos ou de personagens criados.

---

<sup>18</sup> São respectivamente a analepse, *flashback*, e a prolepse, *flashforward*, mas os termos em inglês foram mais difundidos por conta do Cinema e de Séries de TV norte-americanas.

Mas as regras de criação de personagens protagonistas são as mesmas, tanto para o mestre quanto para os jogadores.

Antes de se chegar aos personagens protagonistas, é preciso focar primeiramente nos periféricos, os personagens secundários, que ficam a encargo do mestre. No RPG “Chamado de Cthulhu”, afirma-se que “o Guardião controla todos os outros indivíduos do mundo do jogo, conhecidos como personagens não-jogadores. Estes podem aparecer no jogo de várias maneiras” (2019. p. 189). Em D&D “Guia do Mestre”, há dizeres parecidos sobre estes personagens controlados pelo mestre.

UM PERSONAGEM DO MESTRE É UM PERSONAGEM controlado pelo Mestre. Os PdMs podem ser inimigos ou aliados, pessoas comuns ou monstros com nome. Eles incluem o taverneiro local, o velho mago que vive na torre na periferia da cidade, o cavaleiro da morte destruindo o reino e o dragão contando ouro em seu covil cavernoso. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 89)

Em “A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis”, também há indicação e instruções sobre a criação de personagens secundários.

O mediador, como os participantes, tem que interpretar personagens. Porém, o mediador não controla um único personagem, o mediador controla todos os personagens que aparecem ao longo das viagens do grupo. Chamamos aqui estes personagens de **personagens secundários**. (KASTENSMIDT, 2018, p. 90) (Grifo do autor)

Os livros de RPGs, em português, tendem a chamar esses personagens secundários de PdMs ou PNJs (Personagens do Mestre ou Personagens Não-Jogadores), mas, para facilitar o andamento da pesquisa, optou-se por NPC (*non-player character*), uso mais difundido na comunidade dos aficionados por RPG de mesa<sup>19</sup>. Como demonstrado, o elemento narrativo do personagem fica boa parte sob a tutela do mestre/narrador, mas os personagens dos jogadores, que são os protagonistas da aventura, seja *one-shot* ou Campanha, também são peças essenciais para o RPG.

Os personagens protagonistas, dos jogadores ou do mestre, recebem uma atenção mais “especial”, pois todo livro de RPG deixa reservado mais de um capítulo

---

<sup>19</sup> Em algumas comunidades on-line, os aficionados do RPG se denominam: rpgistas. Como o termo é algo muito presente em comunidades de RPG, este trabalho usará o termo para designar os aficionados por RPG em vários pontos da dissertação.

ou até mesmo um livro inteiro para a criação deles. O próprio D&D possui um livro apenas voltado para o jogador criar seu personagem que instrui o seguinte:

SEU PRIMEIRO PASSO PARA JOGAR UMA AVENTURA em DUNGEONS & DRAGONS é imaginar e criar um personagem para você. O personagem é uma combinação de estatísticas de jogo, ganchos de interpretação e imaginação. Você escolhe uma raça (como humano ou halfling) e uma classe (como guerreiro ou mago). Você também inventa a personalidade, a aparência e os antecedentes do personagem. Depois de concluído, o personagem serve como seu representante no jogo, seu avatar no mundo de DUNGEONS & DRAGONS. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 89)

Na seção de “Rastro de Cthulhu” sobre criação de personagens, há o seguinte para complementar:

Em Rastro de Cthulhu, seu personagem é chamado de “Investigador” porque é isso que personagens fazem: investigam os (muitas vezes horríveis) mistérios ocultos que escondem a verdade do Mythos de Cthulhu. Os Investigadores podem ser profissionais, tais como detetives, policiais ou agentes do governo, ou não. Independentemente da carreira escolhida, para um Investigador, revelar os segredos do Mythos tornou-se o trabalho de sua vida. (HITE, 2010, p. 9)

Não importa o tipo de sistema, há sempre personagens, pois eles são a parte do jogo que interpreta e vivência, os “avateres” criados e que são o motivo para o nome *Role-playing game*. Os Personagens e o Mestres são os elementos mais importantes em um RPG, porque, ainda antes de se pensar em criar uma Aventura *one-shot* ou uma Campanha, é preciso notar que a finalidade do jogo é que Jogadores/Personagens joguem essas “aventuras”. Assim como na literatura, o RPG necessita de Personagens para que o Enredo tenha movimento, dê continuidade aos eventos apresentados e, como foi mostrado na questão de funcionamento do RPG, é a partir dos Personagens dos Jogadores que se dá a interação, que é marca de qualquer jogo de tabuleiro, além do entretenimento proporcionado.

## 1.2 RPG: Para além do lúdico

*“A simulação de um personagem dentro de um contexto lúdico, me permite testar e experimentar o que levaria anos e muitos tropeços se fosse na vida real. Tentar viver e sentir o que é ser um herói, um antagonista, um ladrão ou um paladino, todas essas foram oportunidades de colocar em prova aquilo que queria ser como ser humano na vida real.”*

Saulo Camarotti<sup>20</sup>

O RPG de mesa foi um produto, a princípio, de um nicho pequeno de apreciadores, mas é graças ao empenho de vários aficionados que este gênero prosperou e acabou sendo parte da cultura pop. Graças a isso, o RPG começa a influenciar diversas mídias ao “emprestar” seus mecanismos e universo ficcional para outros gêneros e, desta maneira, criar um novo subgênero do RPG ou um outro gênero, já existente, que incorpora os mecanismos e universo ficcional dos RPGs para enriquecer a si mesmo.

Com o jogo de RPG explanado em seu funcionamento, pré-requisitos para ocorrer uma partida e a presença de elementos da narrativa, faz-se necessário ver o jogo para além do lúdico. Como foi dito, o RPG faz uso da semiótica para se apropriar de elementos da literatura, mas essa característica de apropriação é repassada para os “descendentes” do RPG. Tudo que é gerado a partir dos RPGs faz o mesmo que ele fez ao se apropriar da literatura e jogos de tabuleiro, pois várias outras mídias e esferas se apropriam de um RPG, ou de um RPG e outro gênero, e geram algo novo.

O exemplo mais conhecido de todos é o desenho “Caverna do Dragão”, criado em 1983, por Kevin Paul Coates, Mark Evanier e Dennis Marks. Cada um dos personagens do desenho animado representa uma das classes presentes em D&D (os nomes usados no trabalho serão os mesmos utilizados pela dublagem brasileira). Para facilitar mais ainda a associação de RPG, o desenho e a literatura, o presente trabalho tentará trazer uma associação entre as classes de D&D e personagens criados por Tolkien, em “Senhor dos Anéis” e “Hobbit”, para que fica evidente a questão de apropriação semiótica. Fique claro, aqui, que a associação feita entre as classes de D&D e personagens de Tolkien é a mais difundida pelos *rpgistas*.

Hank é o *Ranger* (patrulheiro ou guarda, depende da tradução, mas o comum é usar o termo em inglês) e muitos o associam a Aragorn e Legolas, personagens de “Senhor dos Anéis”, como um excelente exemplo de *Ranger* na literatura de Tolkien. Eric é o Cavaleiro ou Guerreiro (novamente depende da tradução) e sua figura

---

<sup>20</sup> Fundador de Behold Studios, estúdio criador dos premiados games “Knights of Pen & Paper” e “Chroma Squad”.

associa-se com Boromir, personagem de “Senhor dos Anéis”. Diana é a acrobata, mas, na realidade, é uma subclasse da classe ladino que se chamava, nos D&Ds anteriores às edições 3.5, ladrão-acrobata, nos livros de Tolkien não há uma contraparte, por conta do fato de sua personagem ser uma subclasse, mas, nos D&Ds mais recentes, muitos a associam à classe de Monge. Sheila é a Ladina, sua imagem associa-se com o hobbit Bilbo Bolseiro. Presto é o Mago, associado ao Gandalf, personagem de “Senhor dos Anéis” e de “O Hobbit”. Bobby é o Bárbaro, sendo que muitos gostam de associá-lo a Gimli e aos anões de “O Hobbit”.

Esses foram os personagens principais, mas as correlações entre o desenho e D&D, não mais na literatura de Tolkien, continuam em mais alguns personagens secundários. Mestre dos Magos é o Mestre de RPG (*Dungeon Master*). Uni, o filhote de unicórnio, é o NPC. Em qualquer jogo de RPG, há um no grupo, mesmo que em momentos breves. Por fim, o último personagem secundário que aparece na animação, vindo de D&D, é Tiamat, a mãe dos dragões, deusa maligna dos dragões que possui uma deidade benévola, Bahamut, para ser sua contraparte; os comentários sobre Tiamat aparecem no “Livro do Jogador” e no “Manual de Monstros” de D&D 5ª edição.

O RPG, depois da animação “Caverna do Dragão”, começou a se popularizar para vários setores, criando a demanda de um novo mercado, ou seja, o RPG acabou fomentado negócios para que *rpgistas* pudessem incrementar suas sessões de jogo. A maneira de incrementar as sessões de RPG deu-se através do imagético, em que jogadores começaram a utilizar miniaturas, marcadores<sup>21</sup>, matrizes de cenário e *props* (em uma tradução livre, *props* seriam adereços cenográficos).

As miniaturas e marcadores davam ao jogo uma maior fidedignidade, pois, com elas, os jogadores veem claramente certos aspectos do jogo. Em “Chamado de Cthulhu”, há uma parte que discorre sobre as miniaturas.

Você pode achar, no entanto, que miniaturas, contadores ou marcadores ajudam a visualizar a ação, denotando onde cada investigador está posicionado durante uma cena de combate ou determinando quem está na frente ao vasculhar catacumbas antigas e outras situações do tipo. Independente de miniaturas serem ou não usadas, os jogadores geralmente

---

<sup>21</sup> São imagens imprimidas ou símbolos representativos em algum tipo de papel.

acham útil quando o Guardião faz um esboço do local onde estão em papel milimetrado ou comum. (PETERSEN, 2019, p. 19)

Essas miniaturas e marcadores foram se apropriando dos elementos característicos de cada sistema de regras para a representação em miniaturas e desenhos.



Figura 4<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Miniaturas do pesquisador adquiridas via negócios on-line.

Figura 5<sup>23</sup>

Além das miniaturas acima, há as matrizes de cenários que servem para definir de maneira mais precisa a localização de jogadores, itens e o cenário como um todo, e elas são confeccionadas em papéis com painéis quadrados, cada um representando um movimento do jogador ou o local que ele ocupa na cena de jogo.

Junto de miniaturas, marcadores e matrizes de cenários, há os *props*, adereços mais usados em RPGs investigativos, interpretativos e lovecraftianos, que fogem um pouco da fantasia medieval. “Chamado de Cthulhu” também cita essa tendência crescente, em que algumas mesas de RPG aderem aos *props*, mas também apresenta ressalva sobre seu uso.

Do mesmo modo, alguns grupos gostam de usar acessórios em seus jogos, como estatuetas, cartas, livros ou até mesmo tabuletas de argila. Tais itens, se preparados com cuidado, podem ajudar a criar drama e atmosfera durante o jogo. Entretanto, eles também podem acabar parecendo bobos se forem apresentados em más condições. Alguns jogadores podem não acreditar que um bloco de poliestireno seja qualquer outra coisa que não um bloco de poliestireno; mesmo que o Guardião tenha passado horas entalhando-o para se parecer com o “Obelisco Negro de Thantos”! A melhor maneira de decidir se adereços funcionam com seu grupo é vocês conversarem sobre isso e decidirem se todos sentem que eles valem o tempo e o esforço necessários. (PETERSEN, 2019, p. 19)

<sup>23</sup> <https://www.eamb.org/brasil/projetos/miniaturas-para-impressao-pdf-gratuito/>



A RetroPunk Publicações, uma das editoras que publicam alguns RPGs em âmbito nacional, dá dicas sobre a criação de *props* ao explicar o que são e como fazê-los, quando usar e onde buscar referências para criá-los. Logo abaixo há a imagem de alguns *props* descritos em um post da editora.



Figura 6<sup>24</sup>

O determinante no uso dos *props* é a verossimilhança e a fidedignidade com o que ele transmite o “espírito” do RPG, no caso de sistemas lovecraftianos, é a sensação de horror, estranheza e a autenticidade, seja histórica, alienígena ou qual for o “sentimento” que se deva evocar.

Os *props*, miniaturas, marcadores e matriz de cenários não são os únicos meios de se deixar uma sessão de RPG mais envolvente. Alguns sistemas aconselham o uso de música para que os jogadores fiquem mais imersos na trama durante a sessão.

Uma música adequada tocando baixinho ao fundo pode ser uma ótima forma de criar um clima. Evite músicas de pop e rock, já que a familiaridade e as mudanças repentinas no ritmo e no volume podem atrapalhar você. Busque músicas clássicas ou música eletrônica atmosférica. Músicas lançadas especialmente para jogos de RPG de terror também podem ser compradas. Músicas de época (apropriadas para o cenário) também podem ajudar, como jazz dos anos vinte tocando em um volume baixo. (PETERSEN, 2019, p. 185)

<sup>24</sup> <https://retropunk.com.br/editora/criando-props-para-rastro-de-cthulhu/>

A música traz o mesmo efeito que os *props*, ao oferecer autenticidade e imergir mais os jogadores no “tom” do jogo. Como mencionado em “Chamado de Cthulhu”, há músicos que compõem trilhas sonoras específicas para um sistema de regra. É o caso de “Rastro de Cthulhu”, em que a RetroPunk Publicações, detentora dos direitos do sistema no Brasil, vende uma seleção de músicas para serem usadas durante a sessão de jogo<sup>25</sup>.

O RPG também acabou sendo incorporado ao advento da internet, pois alguns veículos da cultura *nerd*, maiores conhecedores e propagadores do RPG, acabaram por “rádio-novelizar” partidas de RPG em *podcasts*. Foi o caso do site Jovem Nerd, em que “novelizaram” uma aventura de fantasia medieval<sup>26</sup>, aventura *cyberpunk*<sup>27</sup> e aventura *lovecraftiana*<sup>28</sup>. Todos os episódios são “novelizados” ao inserirem sonoplastia, diálogos mais elaborados, mas sem perder a essência do RPG, quer seja, o rolar de dados, os comentários e as piadas durante a partida. Elementos que fugiriam a uma radionovela convencional, ou seja, a apropriação do RPG de mesa e seus elementos, acabou passando para essas “radionovelas” modernas<sup>29</sup>.

Além da própria possibilidade de “novelizar” RPGs em *podcasts*, há uma vertente de *rpgistas* que gostam de dramatizar os jogos. Encontrou-se dois casos de dramatização, o primeiro se chama LARP<sup>30</sup> (*live action role-playing* ou jogo de interpretação ao vivo em português), e ocorre quando os jogadores “jogam” presencialmente, fantasiados e caracterizados como seus personagens, desta maneira, a interpretação de papéis toma quase que um sentido literal e assim as fichas e dados são deixados de fora do jogo; o segundo tipo ocorre quando elementos do RPG, como classes, raças, características e clichês do jogo, acabam sendo roteirizados e apresentados em webséries, a exemplo do que se deu na série “Desaventureiros”<sup>31</sup>, do canal Maré Geek no YouTube.

<sup>25</sup><https://retropunk.com.br/loja/rastro-de-cthulhu/70-as-quatro-sombras-musica-para-rastro-de-cthulhu.html>.

<sup>26</sup> <https://jovemnerd.com.br/playlist/especial-rpg-cronicas-de-ghanor/>

<sup>27</sup> <https://jovemnerd.com.br/playlist/rpg-cyberpunk/>

<sup>28</sup> <https://jovemnerd.com.br/playlist/rpg-call-of-cthulhu/>

<sup>29</sup> O paralelo entre radionovelas e *podcasts* foi trazido aqui apenas como comparação entre mídias, não sendo essa discussão objetivo deste trabalho.

<sup>30</sup> Para mais informações sobre LARP acessar os links: <https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/no-larp-o-live-action-de-rpg-sem-dados-ou-fichas-o-publico-e-o-artista-afirma-pesquisador/>; <https://hobbiatown.com.br/larp-saiba-o-que-e/>.

<sup>31</sup> Canal Maré Geek: <https://www.youtube.com/channel/UCqfRS6YLhGXr1yxBI5GSTRQ/playlists>.

Nesse meio de dramatização ou “radionovelização”, mestres acabam por incorporar a sonoplastia como um elemento oferecido de ambos exemplos. Na internet, há ferramentas diversas que auxiliam mestres a fazerem uso desse elemento em seus jogos. Há aplicativos de celulares, como no app de IOS “RPG Sounds: Cthulhu”, e ferramentas on-line, que trazem vastas bibliotecas de sons para todo tipo de situações, desde sons de ambiente, objetos, veículos, gritos e muitos outros.

É importante mencionar também que o RPG acabou por se tornar, além das situações mencionadas, também uma ferramenta de escrita criativa. Alguns escritores contemporâneos acabam por utilizar o RPG como exercício criativo, e até consideram o jogo como um “aperfeiçoador” da escrita. Viltoreis<sup>32</sup>, em seu site, publicou “5 Perguntas que um escritor se faz ao jogar RPG”<sup>33</sup>, em que traz questionamentos sobre personagens profundos, relação de personagem e trama, consequências das decisões dos personagens, aleatoriedade na trama literária e narração.

Outro autor contemporâneo brasileiro que também defende ser o RPG uma boa ferramenta literária, é Eduardo Spohr, autor de “A Batalha do Apocalipse” e da trilogia “Filhos do Éden”. Em seu blog, Filosofia Nerd, há uma apostila de “Estrutura Literária”<sup>34</sup> para auxiliar novos autores que diz o seguinte em um trecho:

**RPG como laboratório.** O RPG (especialmente quando você atua como Mestre) nos dá a prática de criar e apresentar histórias em tempo recorde e testar situações. O curioso é que as melhores histórias nascem assim, da improvisação. É a analogia do relógio. Aqui, você é OBRIGADO girar a corda. E sempre acaba conseguido, de uma forma ou de outra.<sup>35</sup>

Foi a partir dessas análises que o RPG já está para além do jogo em si, novas mídias, negócios e cursos se apropriam dele da mesma maneira que o jogo também se apropriou dos elementos da literatura, do cinema, das séries, da cultura e da história humana. Por ser um jogo que proporciona diversão e socialização, cria uma gama de aficionados, o que claramente demonstra a fala de Eduardo Spohr, nos depoimentos iniciais de “A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis”:

*“O RPG teve grande influência tanto no meu trabalho quanto na minha vida pessoal. Os role-playing games sempre foram, para mim, um excelente*

<sup>32</sup> Autor do romance “Um gato chamado Borges” (<https://viltoreis.com/sobre-mim/>).

<sup>33</sup> <https://viltoreis.com/jogar-rpg/>.

<sup>34</sup> <http://filosofianerd.blogspot.com/p/cursos.html>.

<sup>35</sup> [http://filosofianerd.com.br/pdf/estrutura\\_literaria\\_apostila.pdf](http://filosofianerd.com.br/pdf/estrutura_literaria_apostila.pdf). (Grifo do Autor)

*laboratório para testar as minhas histórias, e de modo colaborativo, obtendo um feedback na hora. Para um escritor, o RPG serve como uma inesgotável fonte de referência, auxiliando na criação de personagens únicos, diferentes. Nos ensina, também, a ter visão de conflito e estimula a nossa capacidade de improvisação. Fora isso, os jogos de RPG me ajudaram a aprender inglês e – mais importante – me apresentaram aos meus melhores amigos. Devo muito ao hobby. Só me trouxe coisas boas, então recomendo a todos.”* – **Eduardo Spohr**, jornalista, escritor, professor, blogueiro e podcaster. Autor de *A Batalha do Apocalipse* e da trilogia *Filhos do Éden*. (KASTENSMIDT, 2018, p. 5) (Grifo do autor)

A partir dessa relação entre literatura e RPG, feita por autores contemporâneos, que o trabalho segue para sua próxima etapa: discutir como o RPG auxilia na autoria narrativa.

### 1.3 O jogo de RPG e a autoria narrativa

*“Para um escritor, o RPG serve como uma inesgotável fonte de referência, auxiliando na criação de personagens únicos, diferentes. Nos ensina, também, a ter visão de conflito e estimula a nossa capacidade de improvisação.”*  
Eduardo Spohr

O RPG, através de sua versatilidade, demonstrou que seus mecanismos podem ser utilizados nas mais diversas mídias, traz outra aplicabilidade, quiçá, de forma não intencional. Através de vários exemplos foi demonstrado que o RPG já ultrapassou apenas seu uso lúdico e se tornou fonte para outras mídias e artistas, porém é preciso focalizar no meio literário, que é o gênero que mais pode usufruir das estratégias narrativas oferecidas pelo RPG.

Neste capítulo o trabalho traz do *corpus* bibliografias, ofertadas pelos livros de regras, para que o jogador possa aperfeiçoar seu estilo de narrar uma sessão de jogo, apêndices que ofertam estratégias narrativas para a construção de elementos que concernem ao enredo, personagens e espaços narrativos. A autoria narrativa não é gerada pelo sistema de RPG, mas o jogo fornece estratégias narrativas para que o jogador construa autoria narrativa de um mestre/narrador.

Como apresentado, o jogo de RPG espalhou-se para vários campos, mas é no terreno da literatura que consegue traçar uma relação mais próxima. Muitos

aspectos dessa relação ocorrem através do auxílio à autoria narrativa fornecido pelo jogo, e que pode ser aproveitado na literatura. O RPG de mesa estimula para que autoria narrativa ocorra mesmo quando se utiliza uma aventura pronta, oficial ou não.

SEU MUNDO É O CENÁRIO PARA A SUA CAMPANHA, O lugar onde as aventuras acontecem. Mesmo que você use um cenário existente, como o dos Reinos Esquecidos, ele se torna seu conforme você estabelece suas aventuras nele, cria personagens para habitá-lo e faz mudanças nele ao longo de sua campanha. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 9)

Desta maneira, não importa se é uma aventura ou campanha pronta ou criada pelo Mestre, mas o que qualquer RPG deixa claro é que o mundo criado para as sessões de jogo é de autoria do mestre/narrador. Desse modo, cada jogo é único a sua maneira e impossível de ser recriado por outro indivíduo ou da mesma forma.

O primeiro passo para a criação de uma autoria narrativa pode ocorrer a partir da apropriação de leituras de livros inspirados nos RPGs. Há dois casos no Brasil em que jogadores podem ver como são dois sistemas de RPG na literatura. São os romances de D&D, vendidos aqui pela Jambô Editora<sup>36</sup>, e os romances de “Tormenta”, propriedade intelectual também da Jambô Editora. Esses livros servem para que os RPGs não sejam apenas sistemas de regras, mas também um mundo que possui histórias próprias, heróis consagrados, lendas e outros elementos para que jogadores se inspirem e se apropriem.

Contudo, antes de existirem literaturas oficiais de sistemas de RPGs, houve primeiro as inspirações de literaturas prévias. D&D “Guia do Mestre”, em um de seus inúmeros apêndices, traz toda uma seção dedicada à “Inspiração do Mestre”.

AQUI ESTÃO DIVERSAS OBRAS INSPIRADORAS QUE podem ajudar você a se tornar um narrador, escritor, ator e cartógrafo melhor. Essa não é, de forma alguma, uma lista exaustiva, mas sim uma coletânea de títulos escolhidos por jogadores que testaram o jogo e pelo time de criação de DUNGEONS & DRAGONS. Para mais leitura inspiradora, veja o apêndice E do Livro do Jogador. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 321)

Isso demonstra que o RPG oferece um auxílio de pesquisa para os mestres se tornarem mais “fiéis” ao universo que pretendem narrar. Em D&D “Livro do Jogador”, há outra bibliografia, entretanto, essa traz apenas livros de literatura e não de referência que ajudam jogadores e mestres a buscarem inspirações literárias para elementos do fantástico, maravilhoso ou estranho [Tzvetan Todorov]. Essas

<sup>36</sup> <https://jamboeditora.com.br/categoria/literatura/>

bibliografias fazem emergir a “atmosfera” do jogo, suprindo-lhes as informações que os livros de regras não trazem.

Muitas vezes essas bibliografias indicam que há os jogos que nasceram da inspiração de livros diversos, que convergiram no jogo, como D&D, e os que vieram de universos literários, do cinema, da TV ou dos quadrinhos, como RPGs lovecraftianos e da série de livros “A Bandeira do Elefante e da Arara”. No primeiro caso, os jogos trarão em seus apêndices bibliografias que auxiliam mestres e jogadores para mergulharem na “atmosfera” do jogo. No segundo caso, os RPGs trarão livros de determinado universo literário para auxiliarem seus “narradores” a encontrarem o toque certo de “atmosfera” do jogo.

Por exemplo, o RPG “Rastro de Cthulhu” apresenta, em suas últimas páginas, uma lista de contos essenciais de H. P. Lovecraft para ampararem mestres e jogadores a compreenderem melhor qual é a atmosfera ficcional que o jogo evoca.

Se você já leu quaisquer cinco destes contos, já possui um bom começo para o trabalho como Guardião. Jogadores não familiarizados com o Mythos deveriam ao menos ler *O Chamado de Cthulhu* ou *O Horror de Dunwich* para ter uma ideia do que o gênero implica. (HITE, 2010, p. 230) (Grifo do autor)

Outro RPG que faz o mesmo que “Rastro de Cthulhu” é “A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis”, que exhibe uma bibliografia que vai além dos livros de Christopher Kastensmidt, autor dos livros e do RPG, elencando crônicas brasileiras escritas nos séculos XVI e XVII, livros sobre a história e a cultura brasileira da época colonial, o folclore brasileiro, ficções históricas, histórias em quadrinhos, filmes ambientados na época colonial e até mesmo de outros RPGs com ambientação similar.

Essas bibliografias literárias, fílmicas, da TV ou dos quadrinhos são o primeiro passo para a autoria narrativa de qualquer mestre/narrador, pois é a partir de uma referência que se produzirá algo novo, nesse caso, uma aventura *one-shot* ou campanha de RPG. A literatura ou outros gêneros, para o RPG, servem no sentido de que os jogadores possam se inspirar ou entender que tipo de “atmosfera” o jogo evoca. A cada nova leitura, o narrador torna-se mais “preparado”, munindo-se de mais informações, ritmo narrativo, organização estrutural de uma “história”, além de auxiliar na concepção dos personagens. Toda obra, seja literária ou não, ajuda a apurar a autoria narrativa do mestre/narrador, podendo, no futuro, render até dinheiro, pois

alguns mestres cobram para “mestrar”, isso ocorre quando um mestre proporciona um excelente jogo para seus jogadores e sua “fama” se espalha pela comunidade de *rpgistas*.

Além dessas referências bibliográficas, há apêndices que auxiliam um mestre/narrador a criar elementos de suas aventuras. A exemplo do “Guia do Mestre” de D&D:

ESTE APÊNDICE AJUDA VOCÊ A CRIAR UMA masmorra rapidamente. As tabelas funcionam de forma interativa. Primeiro, role uma área inicial, então role para determinar as passagens e portas encontradas na área. Uma vez tendo as passagens e portas iniciais, determine o local e natureza das passagens, câmaras e escadas subsequentes, assim por diante – cada uma gerada por rolagens em tabelas diferentes. Seguir essas instruções pode levar a extensos complexos que preenchem mais de uma única folha de papel quadriculado. Se uma característica exceder as margens de uma página, reduza-a. Um corredor pode fazer uma curva ou chegar a um beco sem saída na borda do mapa, ou você pode fazer uma câmara menor para encaixar no espaço vazio. Alternativamente, você pode decidir que as passagens que levam para fora da borda do mapa são entradas adicionais da masmorra. Escadas, veios e outras características que normalmente poderiam levar a níveis que você não planejou no mapa podem servir a um propósito similar. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 291)

Esse primeiro apêndice auxilia mestres a produzirem uma masmorra aleatória (espaço da narrativa), que será decidida pelo rolar de dados, por isso, as tabelas trazem um número e o que cada um significa. Antes de o trabalho adentrar de maneira mais detalhada na estruturação de espaços narrativos, que ele se detenha, aqui, para a construção de um local simples como inspiração para outros locais. O que D&D proporciona é a construção aleatória para que cada masmorra seja única e represente a visão do mestre/narrador para seus fins narrativos e, desta maneira, auxilie na autoria narrativa de cada sessão ou prelúdio de uma ficção. Todo este apêndice traz a construção dos vários tipos de áreas e que tipos de desafios ou recompensas os personagens encontrarão.

Mesmo que o jogo estimule a criação de cenários do zero, há também a possibilidade de utilizar cenários prontos e dar um “toque” autoral do mestre.

CRIAR UM MAPA PARA UMA AVENTURA É UM esforço divertido, desafiador e que requer tempo. Porém, a não ser que você tenha algo específico em mente, é melhor você guardar seu tempo e energia dando um novo propósito a um mapa existente. Aventuras oficiais e a Internet são fontes incríveis de mapas. Alguns exemplos de mapas estão inclusos aqui também. Use-os como desejar! (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 315)

Aqui um dos mapas disponibilizados pelo jogo, nesse caso, uma masmorra. O mapa oferece legendas, códigos e escala gráfica para que um mestre possa se preparar e organizar o cenário de aventura antecipadamente e esse mesmo mapa serve, ou um esboço em papel quadriculado, de apoio imagético sobre o que os personagens/jogadores estão vendo.



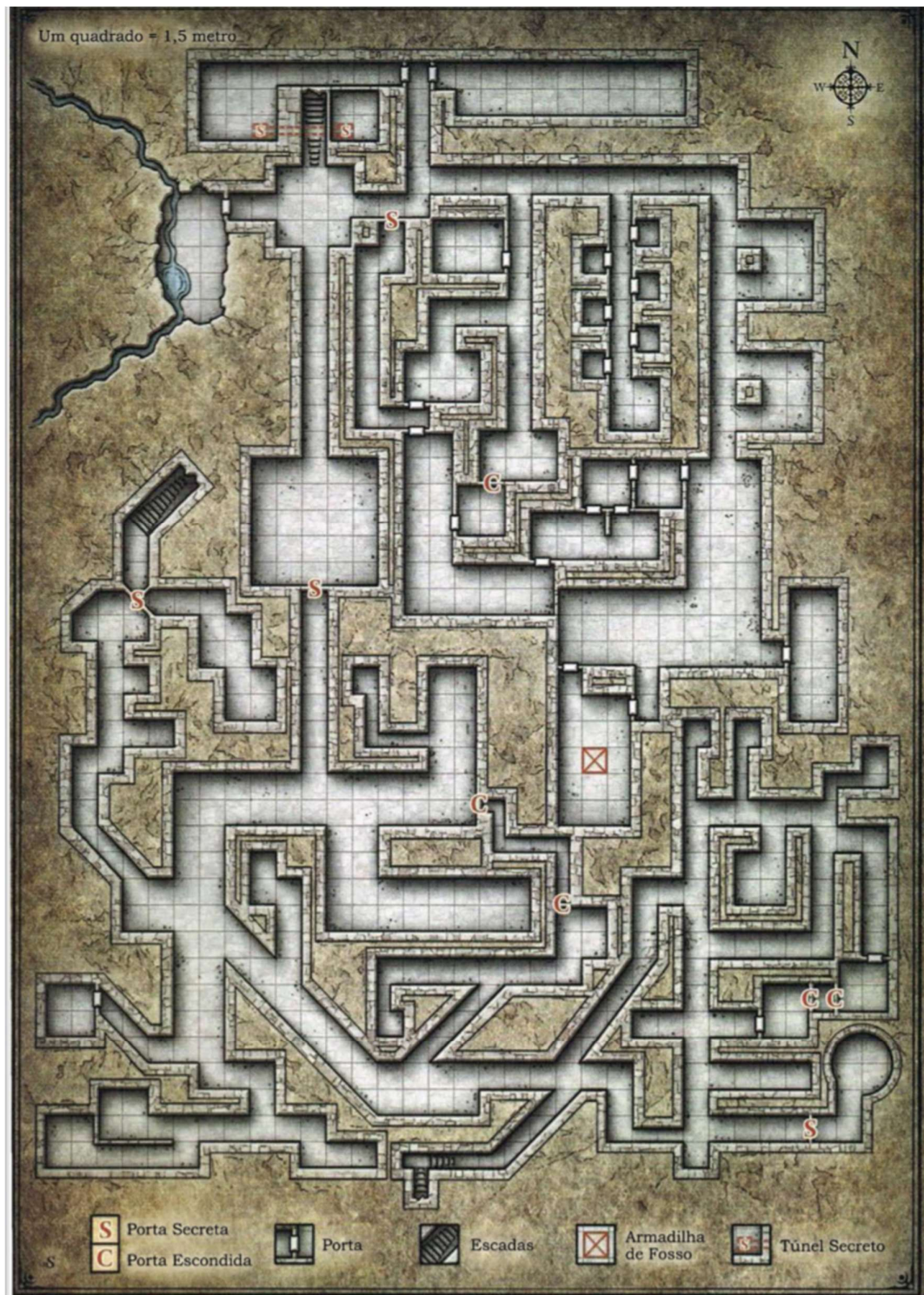


Figura 7<sup>37</sup>

Constata-se que os RPGs estimulam a autoria do mestre/narrador na criação de espaços narrativos menores pela criação de locais aleatórios, com auxílio de dados

<sup>37</sup> (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 316)

poliédricos, e por meio da utilização de “locais pré-existent” e moldando eles ao gosto do mestre. São a partir dessas ferramentas que espaços narrativos são criados de maneira única.

Além da construção de cenários, o D&D traz ainda outro auxiliar narrativo: as condições temporárias ou permanentes. Essas “condições” são impostas aos personagens dos jogadores ou os NPCs e que determinam algum aspecto físico, psicológico ou mágico nesse personagem. Há um apêndice no “Livro do Jogador” de D&D que exemplifica o que foi dito:

AS CONDIÇÕES ALTERAM AS CAPACIDADES DE UMA criatura das mais diversas maneiras e surgem como resultado de uma magia ou outro efeito. A maioria das condições, como cego, são prejudiciais, mas algumas poucas, como invisível, podem ser vantajosas. Uma condição se encerra ao ser remediada (a condição “caído” é remediada levantando-se, por exemplo) ou de acordo com uma duração expressada no efeito que a impôs. Se mais de um efeito impor a mesma condição a uma criatura, cada aplicação de uma condição tem sua própria duração, porém, os efeitos das mesmas não se agravam na criatura. Ou a criatura tem a condição ou não. As seguintes definições especificam o que acontece a uma criatura quando ela é sujeita a uma condição. WIZARD, RPG Team, 2014, p. 291)

Nesse apêndice, são dadas inúmeras condições possíveis, listando seus benefícios ou prejuízos aos personagens. Esse exemplo é um caso tirado de D&D, mas outros RPGs trazem “condições” diversas, por exemplo, RPGs lovecraftianos trazem listas de doenças mentais e o que impõem a um personagem durante a trama como os sintomas e quais as consequências de tê-las dentro da narrativa do jogo. O RPG acaba auxiliando para que escritores encontrem maneiras diferentes de modificar os personagens por tempo determinado ou indeterminado, e que serve para criar uma coerência de causa e efeito das ações dos personagens ao trazer suas consequências.

Prosseguindo nos vários auxílios narrativos do RPG, eles estimulam a criação de outros elementos, além dos que já foram descritos, se for em prol da narrativa. Para exemplificar isso, é necessário trazer quatro exemplos sobre esses outros elementos e que serão trazidos pelo RPG “Rastro de Cthulhu”. O primeiro é a possível criação de deuses ou titãs além dos já conhecidos do panteão lovecraftiano:

Falando francamente, para quê? Há, em nossa opinião sobrenatural, muitos deuses e titãs festejando no universo de Lovecraft como ele é. [...] É muito mais divertido pegar um Deus que já existe e fazer algo novo com ele. [...] Expanda um dos titãs menores. [...] Pegue algum outro ser mitológico assustador e iguale-o a um Grande Antigo. [...] Dessa forma, o seu novo

“deus” pode ser um avatar ou um aspecto de outro deus – o que lhe permitirá levantar todas as histórias sobre aquele deus para seu uso, e criar gloriosas disputas teológicas entre cultistas em toda parte. Se você simplesmente precisa inventar um novo deus completo, apenas não crie Uifghx, o Senhor dos Teclados Digitados Aleatoriamente, e espere que ele funcione. Faça o que Lovecraft e Derleth fizeram. Pense em um nicho que precisa ser preenchido – [...] – e complete-o. Tente proporcionar-lhes sua própria individualidade, embora ainda deixando amorfo suficiente para proporcionar desafios em todos os tipos de cenários. Encontre um tema forte – [...] – e depois faça tantas mudanças nele quanto você quiser. [...] Pegue alguma imagem icônica, ou alguma criatura que apenas te deixa atônito, e alargue o seu escopo no tempo e no espaço até que ela esteja distorcida e terrível. Então, você terá algo que valha a pena colocar diante da corte de Azathoth. (HITE, 2010, p. 103)

### O segundo é a criação de “tomos de conhecimento arcano”:

Diferente dos deuses, quanto mais tomos, melhor. Toda biblioteca de cultista não deve, logicamente, conter um exemplar do Necronomicon ou dos Cultos Sem Nome – para livros raros desaparecidos, eles até aparecem muito nas histórias. Ao invés disso, ela deve ter tomos criados para seus próprios fins, que brotam da sua própria história, e que alimentam suas próprias ilusões. Se você está colocando um tomo na história, primeiro decida se é apenas um tomo de pistas – nesse caso, pode ser um único pergaminho, cacos de louça, um álbum de recortes, diário, ou similar – ou um tomo de recursos completo. Se você decidir usar um tomo completo, aproveite esta oportunidade de usá-lo para definir o seu culto ainda mais. Nesse culto há uma igreja vasta e extensa com escrituras, escrituras apócrifas, hinários, saltérios, comentários, hagiografias, ordinais, missais, textos visionários e coleções de sermões? É uma seita limitada com apenas um livro sagrado a partir do qual tudo deve brotar? Será que esse culto tem acesso a uma ou duas correntes de conhecimento do Mythos, e como eles as misturam? Os livros em seu santuário profano podem explicar isso. Pense no idioma ou idiomas do livro – ele começou como um texto pré-humano (Qual tipo? Religioso? Científico? Diário de sonhos?)? Qual é a história de sua tradução? O original existe? Existe apenas uma cópia manuscrita no mundo? Decida sobre o seu autor, e decida quem (ou o quê) o autor afirma haver em seu livro. Finalmente, desdobre o assunto não apenas para o que está acontecendo nesta aventura, mas para temas maiores que você queira que sua campanha trate. Se os Investigadores vão levar para casa o tomo de recursos, dê-lhes razões para olhá-lo novamente ao invés de ser apenas outro detalhe na estante deles. (HITE, 2010, p. 108)

### O terceiro é a criação de outras criaturas e monstros:

A mesma objeção para os deuses e titãs se aplica às espécies alienígenas, em uma escala menor. Muitas criaturas alienígenas superpovoam até mesmo a vasta história da Terra. [...] Uma nova raça alienígena poderia ser, talvez uma invasora de terreno, [...] ou uma raça extraterrestre ocasional convocada ou apenas de visita. Definido isso, inicie pegando o modelo geral e funcional de seu novo alienígena. É um monstro alado, um vírus acéfalo, um humanoide imitador? A forma do monstro deve invocar o medo específico que você está almejando criar na aventura. [...] Não se apegue muito à aparência da coisa; Lovecraft misturou propositalmente criaturas completamente incompatíveis como padrão, e usou “parecidos, mas não iguais” repetidamente. Seu monstro pode se parecer com um rato e uma cobra pitão um dia, ou ser “tipo um verme, mas de alguma forma sem pele e achatado” no outro. [...] Certifique-se de lhe dar alguma pista não visual – um odor ou som distintivo é de certa forma muito mais aterrorizante que mais um

tentáculo. Finalmente, e opcionalmente, ligue-os ao resto do Mythos. (HITE, 2010, p. 153)

O quarto e último caso se refere à criação de cultos:

Com os cultos, quanto mais, melhor. Deve haver apenas um ou dois cultos verdadeiramente globais em qualquer campanha, a menos que seja uma campanha Pulp completamente além dos limites, mas os cultos locais podem surgir em qualquer, e em todo, lugar. [...] A primeira coisa a decidir sobre o seu novo culto é o seu nome. Se você não pôde criar um nome realmente impressionante, não se preocupe em criar um novo culto, [...] O nome dará a você percepção e orientação sobre a natureza do seu culto e até mesmo seus rituais. Se você realmente precisa de um culto, mas não consegue pensar em um nome, pegue uma página de von Junzt e deixe-o sem nome. Mas então você tem que construir seus ingredientes separadamente: que entidade do Mythos ele serve? Intencionalmente ou não? Em que seus membros acreditam? Existe um conhecimento secreto que os principais membros sabem? Eles praticam rituais vis, ou simplesmente ajudam uns aos outros com transmissões via rádio e senhas contra o Dia? O que farão para se proteger? Qual é a sua forma específica de assassinatos, seu sinal de alerta, seu símbolo venerado? A partir daí, você provavelmente pode responder quem fundou o culto, sua história local (ou global), e se ele sempre foi como é agora. (HITE, 2010, p. 167)

Esses exemplos foram apenas uma das inúmeras possibilidades de contribuições de um RPG para a autoria narrativa, e mesmo que alguns desencorajem a criação de novos elementos, por acabarem fugindo ao tema por eles propostos, há sempre um “conselho” ou dica sobre o que fazer. Os RPGs oferecem ferramentas, estratégias narrativas e maneiras de guiar e aconselhar um mestre/narrador a criar sua assinatura autoral, seja através de um deus, titã, tomo, monstro ou culto.

Outra contribuição importantíssima trazida pelos RPGs à autoria, fugindo da ambientação e construção de cenário ficcional, são fichas de personagens. Essas são consideradas um auxílio importante ao jogo, e por consequência a autoria narrativa, uma vez que, fornecem a visualização de habilidades, conhecimentos, antecedentes e qualquer coisa que seja útil em relação ao personagem principal. Veja-se um exemplo de ficha de personagem:


# RASTRO DE CTHULHU

## POR KENNETH HITE

Jogador: Josh

Sanidade <sup>1</sup>			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
Limiar de Acerto <sup>3</sup> ✓			
Estabilidade			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
Vitalidade			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

**Investigador:** *Harvin Halverson*  
**Motivação:** *Vingança (pelo parceiro morto)*  
**Ocupação:**<sup>2</sup> *Detective Particular*  
**Benefícios Ocupacionais:** *Gastar 2 pontos por 1 depois de usar Disfarce ou Perseguição*  
**Pilares de Sanidade:** *Código Moral, Ama Chicago, Perseguição do valia humano*  
**Pontos de Criação:** 0



Habilidades Acadêmicas	Habilidades Interpessoais	Habilidades Gerais
Antropologia	* Avaliar Honestidade 3	Armas Brancas 2
Arqueologia	Bajulação	Armas de Fogo <sup>5</sup> 5
Arquitetura	Barganha	Atletismo 0
Biologia	Burocracia	* Briga
* Contabilidade	* Convencimento 3	* Condução 10
Criptografia	Crédito 2	* Disfarce <sup>10</sup> 10
* Direito 1	História Oral	Equitação
Física	Interrogação	Estabilidade <sup>9</sup> 0
Geologia	Intimidação 3	Explosivos <sup>10</sup>
História	Manha 3	Fuga <sup>7</sup>
História da Arte	Trato Policial 3	Furtividade 0
Idiomas <sup>8</sup>		Hipnose <sup>8</sup>
		Ocultação
	Habilidades Técnicas	* Perseguição 10
		Pilotagem
	* Arrombamento 3	Precaução
Medicina	Arte	Primeiros Socorros
Mythos de Cthulhu <sup>4</sup>	Astronomia	Psicanálise
Ocultismo	Ciência Forense 1	Punga
Teologia	Coletar Evidência 2	Reparos Elétricos <sup>10</sup> 6
Usar Biblioteca	Farmácia	Reparos Mecânicos <sup>10</sup>
	* Fotografia 2	Sanidade <sup>9</sup> 6
	Ofício	Sentir Perigo 0
	Química	Vitalidade <sup>9</sup> 6
	Sobrevivência	

<b>FONTES DE ESTABILIDADE:</b> <i>Joan (valente, secretária tagarela)</i> <i>Tenente McAllen (amigo parceiro)</i>	<b>CONTATOS E ANOTAÇÕES</b>
---	-----------------------------

<sup>1</sup> Em um jogo Pulp onde Sanidade pode ser recuperada, marque a perda da reserva de Sanidade com uma linha, e pontos de graduação de Sanidade perdidos com uma cruz.

<sup>2</sup> Habilidades Ocupacionais custam metade do preço. Marque-as com um \* antes de atribuir os pontos.

<sup>3</sup> Limiar de Acerto é 3, ou 4 se seu Atletismo for 3 ou superior.

<sup>4</sup> Estas Habilidades Gerais são dobradas quando usadas como Habilidades Investigativas.

<sup>5</sup> Normalmente, você não começa o jogo com Mythos de Cthulhu. Sua Sanidade é limitada a 10 menos Mythos de Cthulhu.

<sup>6</sup> Em um jogo Pulp, se sua habilidade em Armas de Fogo for 5 ou mais, você pode disparar duas pistolas ao mesmo tempo (veja pág. 40).

<sup>8</sup> Atribua um idioma por ponto, durante o jogo. Registre-as aqui.

<sup>9</sup> Qualquer nível de Fuga acima do dobro de seu nível de Atletismo custa apenas um Ponto de Criação para cada dois pontos.

<sup>10</sup> Somente Alienistas e Parapsicólogos podem adquirir Hipnose, e somente em um jogo Pulp.

<sup>11</sup> Você injeita com 4 pontos de Sanidade, 1 ponto de Vitalidade e 1 ponto de Estabilidade gratuitos.

Figura 8<sup>38</sup>

Como é possível notar, essas fichas trazem uma listagem de habilidades, algumas informações de um personagem e, mesmo que não contenha um histórico

<sup>38</sup> (KENETH, 2010, p. 49)

extenso da vida do personagem, existem alguns pequenos fatos sobre este personagem. Muitas fichas de personagem servem para estabelecer uma *persona* e dar a ela características únicas. Seja um personagem criado por jogadores ou pelo mestre, para que os jogadores o usem, eles devem ser únicos e autorais, tornando-se uma ferramenta muito útil para a criação de personagens distintos e variados, mas necessários à narrativa. Personagens marcantes são um elemento importante na criação de autoria narrativa.

Ainda dentro de “Rastro de Cthulhu” é possível encontrar outra ferramenta narrativa, a disponibilização de recursos que o mestre/narrador organize sua campanha ou, em termos literários, organize a estrutura da narrativa.

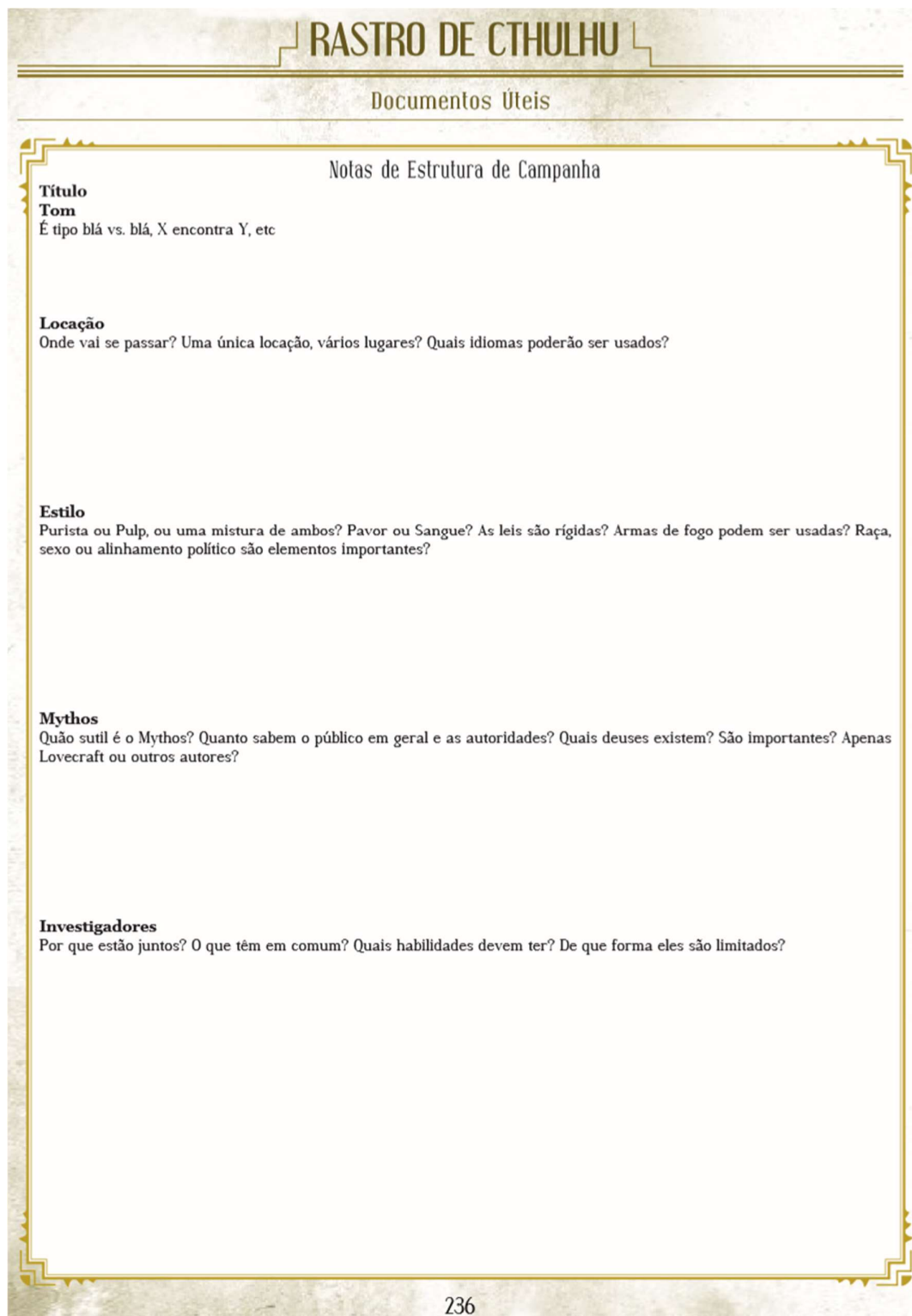


Figura 9<sup>39</sup>

<sup>39</sup> (KENETH, 2010, p. 236)

Nesta “Notas de Estrutura de Campanha”, está explícita a organização de alguns elementos narrativos como personagens, tipo de linguagem e outros elementos mais inerentes à literatura lovecraftiana. Essa espécie de “roteiro” é fornecida pelo RPG para que se crie uma campanha nova e autoral, que não seguirá nenhuma aventura fornecida pelos detentores dos direitos do RPG, mas que se apropriará dos elementos do jogo.

Os RPGs trazem, também, além de tabelas de auxílio, bibliografias, apêndices, fichas e dicas narrativas para que o jogo não fique apenas na perda de pontos e se subtraia o ritmo narrativo, desta forma trazendo isto no livro de regras:

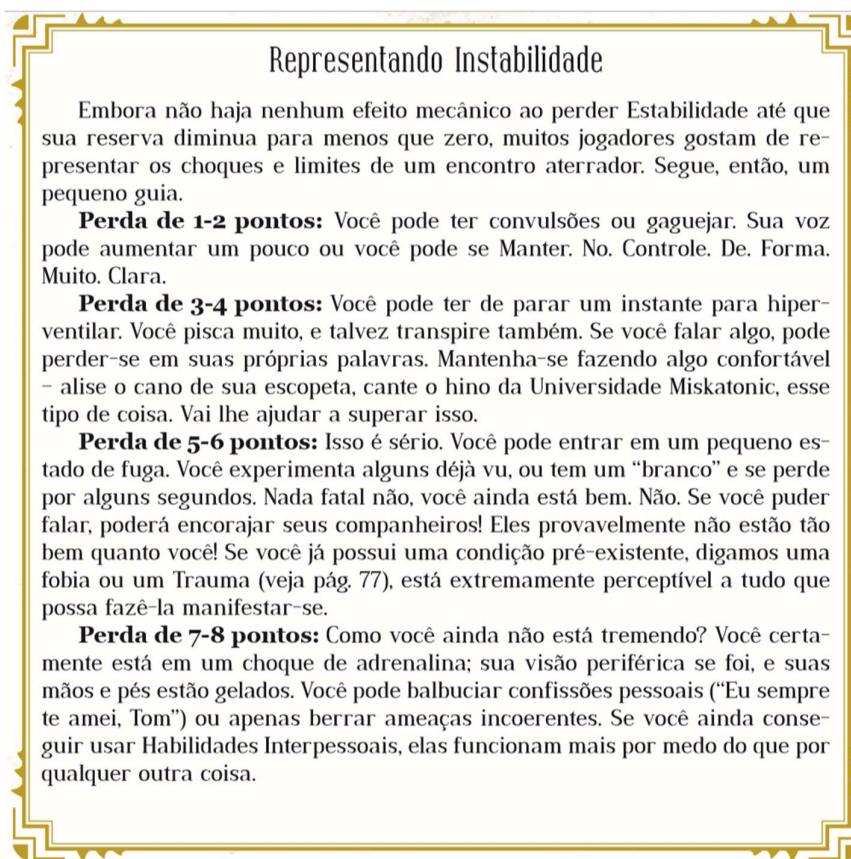


Figura 10<sup>40</sup>

Essa tabela se refere a como os jogadores ou o mestre devem interpretar a perda da estabilidade mental dos personagens. Tais dicas são úteis para que o jogo fuja do mecânico e tenha cada vez mais uma narrativa envolvente, única e marcante na memória dos jogadores. Essas ferramentas são trazidas por RPGs para que a

<sup>40</sup> (KENETH, 2010, p. 72)



experiência de jogo seja cada vez mais memorável e, por isso, acabou produzindo uma enormidade de blogs, canais no YouTube, perfis no Instagram e outros canais na internet para discutir e trazer dicas para que os jogadores as usem em suas sessões.

Alguns RPGs, que se baseiam em momentos históricos específicos, trazem, em algumas ocasiões, cronologias ou capítulos com fatos históricos, por isso, alguns RPGs são muito usados no ensino de História, e podem até ter fins pedagógicos. “A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis” e “Rastro de Cthulhu” possuem seções de seus livros de regras voltadas para a contextualização histórica do período em que o jogo ocorre, por exemplo, no primeiro, destaca-se uma cronologia de eventos importantes no Brasil e no mundo entre os anos de 1500 e 1650; no segundo, há uma seção descrevendo a década de 1930 e eventos importantes que ocorriam em vários países do mundo na mesma época. Essas “cronologias” históricas ajudam o narrador a manter algumas coerências internas da narrativa, como questões de moda, tecnologias, arquitetura e eventos históricos. Alguns RPGs se aprofundam ainda mais e trazem:

**Custos de equipamentos, viagens e armas por período.** Todos os custos são para um item mediano, salvo indicação em contrário. Os preços variam devido à escassez e demanda, e os Guardiões podem diminuir ou aumentar os custos conforme considerarem apropriado. (PETERSEN, 2019, p. 396)

Este “Apêndice III: Listas de Equipamentos”, de “Chamado de Cthulhu”, apresenta uma listagem extensa dos mais variados tipos de custos de diversos elementos presentes na década 1930. O RPG “A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis” traz um capítulo inteiro com informações sobre as medidas do período colonial, a moeda, como as viagens eram feitas e o território do Brasil colônia. Tudo isso apenas para que mestre/narrador se “inspirem” ou usem como referência essas tabelas e apêndices presentes nos livros de regras.

O último recurso propiciador de autoria narrativa desta pesquisa recorrerá, novamente, ao “Chamado de Cthulhu”, no qual há as “Palavras Arcanas”, uma enorme lista de palavras arcaicas e incomuns ao uso cotidiano do vocabulário brasileiro e trazem desde palavras como “aberrante e abismal” até a “zimótico e zodiacal”. Essas palavras são marcas da literatura lovecraftiana e não são para ser uma cópia do vocabulário de H. P. Lovecraft, mas para servirem como suporte a narrativa e provocar

o Horror Cósmico que é inerente a esse tipo de literatura. Os RPGs trazem ferramentas e estratégias tão diversas que chegam até mesmo a pensar na linguagem utilizada pelo mestre/narrador, acerca das “palavras arcanas” o livro de regras diz o seguinte:

**Palavras Arcanas.** H. P. Lovecraft era conhecido por usar palavras incomuns, o que dava à sua escrita um sabor particular. Você pode considerar a seguinte lista de palavras lovecraftianas úteis e inspiradoras para seus jogos. (PETERSEN, 2019, p. 421)

Após trazer todo esse “arsenal”, é notável que os RPGs possibilitam a autoria narrativa para que autores contemporâneos adquiram uma escrita mais “criativa” e única, por isso, o RPG é algo que precisa ser estudado com uma perspectiva da crítica literária, uma vez que, engloba muitos elementos vindos da literatura e da teoria crítica. O próximo capítulo tratará sobre elementos mais literários como a questão do enredo, personagem, tempo e espaço e como os RPGs repassam, mesmo que, implicitamente, conceitos literários e da crítica para os jogadores.

## 2 UM OLHAR DA CRÍTICA LITERÁRIA SOBRE O RPG

“Além disto, sob estas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, em parte alguma, povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm narrativas, e frequentemente estas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, e mesmo opostas [...] a narrativa está aí, como a vida.”

Roland Barthes

O segundo capítulo trará todo o suporte teórico necessário para analisar vários aspectos do RPG de mesa, como enredo, personagens, espaço e tempo narrativo.

Para compreender como o enredo do RPG opera é necessário trazer a teoria de Joseph Campbell. Será através da sua jornada do herói, presente no *O herói de mil faces*, e todas suas etapas que serão apontadas as similaridades com exemplos trazidos pelo *corpus*.

No momento em que se discute os personagens, foi utilizado mais de um teórico (Antonio Candido, Anatol Rosenfeld e E. M. Meletinski), para compreender melhor esse elemento narrativo, uma vez que, os personagens serão a força motriz do enredo e seus actantes.

Ao fim do capítulo será discutido sobre o espaço e tempo narrativo, porém não como elementos isolados, mas como um único elemento constituinte do jogo, essa junção de elementos foi proporcionada graças a relação traçada do jogo com a teoria de Mikhail Bakhtin e sua *Teoria do Romance II: as formas do tempo e do cronotopo*; nessa discussão serão apontados quais cronotopos, da teoria bakhtiniana, mais são utilizados e se relacionam bem com o RPG de mesa.

## 2.1 O Enredo do RPG e sua relação com o Monomito e a Literatura

“Na caverna que você tem medo de entrar está o tesouro que você procura.”

Joseph Campbell

O trabalho trará neste segundo momento, alguns exemplos, trazidos do *corpus*, de como construir um enredo em um RPG de mesa e, a partir desses exemplos, será trazida a teoria do “Herói de Mil Faces”, de Joseph Campbell, apontando as várias semelhanças entre as estruturas de construção de enredo, de um RPG de mesa, com a estrutura do monomito de Campbell.

Toda a análise será feita através de material extraído do *corpus* e fazendo uma comparação teórica com as três etapas do monomito de Campbell: A partida; A iniciação; O Retorno. A cada subseção desses três momentos do monomito, será traçada uma relação com alguma aventura pronta presente no livro de regra dos RPGs de mesa.

O RPG não traça uma linearidade básica de criação de enredo, mas delinea elementos basilares e característicos desse componente. D&D “Guia do Mestre” traz os seguintes tipos de aventuras: baseadas em um local, em evento, mistérios, intriga e eventos Fechados. Tome de exemplo a aventura “baseada em um local”, que organizara e listará uma estrutura para o mestre seguir, como “Identifique os Objetivos”; “Identifique PDMs Importantes”; “Encontro os Detalhes do Local”; “Considere o Clímax Ideal”; “Planeje Encontros”, etc. Nessa estrutura mais fechada e estratificada, ao trazer tabelas de rolagens de dados, não em todas as seções, mas sim em algumas; estabelece-se o suporte da criação de uma aventura, ou seja, o livro de regras de D&D não dá tanta “liberdade” criativa ao mestre, porém trata-se de um guia e não de uma regra inviolável.

Outros RPGs trazem uma abordagem diferente, e a pesquisa trará alguns para deixar claro como as explicações podem divergir. No livro de regras “Chamado de Cthulhu”, por exemplo, na seção “Criando Cenários”, apresenta “Comece estabelecendo os detalhes da ambientação e crie uma história a partir daí”; “Comece com um evento misterioso”; “Elabore uma história alternativa”; Escolha um monstro

ou deus”; “Crie um culto”; “O Grande Final”; “Uma reviravolta ou revelação hedionda”, etc.

Outra variante de aventura investigativa com o Horror Cósmico, como elemento constituinte é “Rastro de Cthulhu”, norteada por uma “Espinha e Esqueleto” ou estrutura central, a partir da qual há um “gancho”, o que atrai os personagens para a narrativa, segue-se um “rastros de pistas”, este é o ponto em que várias cenas levarão à “verdade terrível”, na qual se encontra o desfecho da narrativa. Por se tratar de um tipo de aventura mais investigativa, esse tipo de RPG, como o anterior, dispensará vários elementos de ação, porque seu intuito é causar o Horror Cósmico ou mesclá-lo a um estilo *pulp*<sup>41</sup>.

Por último, “Tormenta”, um RPG nacional e também de fantasia medieval como D&D, que estrutura seu enredo a partir de “Fase 1: Normalidade”; “Fase 2: Motivação”; “Fase 3: Vitória Parcial”; “Fase 4: Informações e Desenvolvimento”; “Fase 5: Derrota Parcial”; “Fase 6: Condições para Vitória”; “Fase 7: Vitória Total”; “Fase 8: Resolução, Recompensas e Ganchos”.

Esses três exemplos apresentados diferem de D&D, porque não trazem tabelas de dados para os elementos mostrados, com isso, deixam mais aberta a construção de um enredo. Todos apresentam apenas explicações do que são cada subseção apresentada e, ocasionalmente, trazem exemplos para orientar um mestre.

O enredo de um RPG assemelha-se com um literário através da jornada mítica do herói, proposta por Joseph Campbell. O monomito está muito presente em narrativas, sejam elas na literatura ou no cinema, e agora, também, no enredo dos RPGs. É possível que autores de livros de regras tenham entrado em contato com o livro *A Jornada do Escritor: Estrutura mítica para escritores*, de Christopher Vogler, para enriquecer a narrativa dos RPGs. Em vez de utilizar as ideias de Vogler, este trabalho irá direto à fonte e se apropriará da teoria original, ou seja, *O Herói de Mil Faces*, de Joseph Campbell.

---

<sup>41</sup> A linguagem, ou o modo, Pulp, busca “a ação desesperada” sentidas nas histórias do Mythos de Cthulhu de Robert E Howard (*A Coisa no Telhado, O Fogo de Assurbanipal, Rosto de Caveira*). Assim, pretende focar na luta (em especial no esforço físico) contra o *Mythos*, condenando ou enobrecendo, conforme o caso. Também privilegia a sobrevivência do personagem um pouco mais do que a linguagem purista (KENETH, 2010, p. 7). (Grifo do autor)

A jornada herói ocorre em três partes: a partida; a iniciação; o retorno. E cada uma delas há subpartes, formando, assim, a jornada propriamente dita. Todos os elementos da jornada do herói nem sempre ocorrem de maneira linear, mas em favor da trama, desta maneira, cada etapa da jornada se apresentará quando necessária para seu desenvolvimento. Os RPGs, por darem mais liberdade às ações dos personagens/jogadores, deixam a jornada do herói mais maleável e menos estratificada, porém, seus elementos surgem, nem todos dependendo da aventura, na jornada dos jogadores. O presente trabalho trará toda a jornada aplicada em aventuras pré-prontas dos livros de regras, e demonstrará que a jornada do herói também se faz presente nos RPGs.

A jornada tem início com a partida e, dentro desta etapa da aventura, há o chamado da aventura.

Esse primeiro estágio da jornada mitológica que denominamos aqui “o chamado da aventura” – significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. Essa fatídica região dos tesouros e dos perigos pode ser representada sob várias formas. (CAMPBELL, 2007, p. 66.)

Em diversas ocasiões, não ficam apenas a encargo do destino trazer o herói, ou no caso do RPG, os jogadores. Cada RPG trará maneiras diferentes para convencer os personagens/jogadores a prosseguirem na narrativa da aventura. Muitos RPGs de fantasia medieval possuem uma situação clichê, na qual toda aventura começa em uma taberna, em seguida aparece alguém ou uma situação ocorre que leva os personagens/jogadores a seguirem para a aventura. “A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis” em sua aventura introdutória “*Os Fogos de Bertioga*”, os personagens/jogadores são convocados por meio de uma carta:

Após uma expedição na selva, vocês chegam à vila de Santos, em busca de um lugar seguro para descansar e se recuperar. Porém, há uma carta à sua espera, que chegou alguns dias antes. É de Juliana, esposa de seu mentor, Sebastião de Veiga. “*Meus caríssimos amigos. Escrevo hoje para pedir a vossa ajuda em um assunto que se refere ao meu marido, Sebastião. Ele está desaparecido há mais de uma semana, e ninguém aqui em Bertioga nem na Ilha santo Amaro o viu.* (KASTENSMIDT, 2018, p. 154) (Grifo do autor)

Os RPGs terão essa cena inicial para conclamar os jogadores a adentrarem na aventura proposta pelo jogo e, assim, segundo Campbell, “a aventura pode começar. Um erro – aparentemente um mero acaso – revela um mundo insuspeito, e

o indivíduo entra numa relação com forças que não são completamente compreendidas.” (2007, p. 66). A maneira como ocorrerá o chamado da aventura não importará, o que importa é que ocorra o chamado, e as motivações serão trazidas pelo mestre, como no caso do *corpus*, apresentado no parágrafo anterior, em que o mentor dos jogadores desapareceu, essa foi a motivação dada aos jogadores.

Outra situação que pode ocorrer, logo no início da jornada, é a recusa ao chamado da aventura, assim teorizada por Campbell: “Com frequência, na vida real, e com não menos frequência, nos mitos e contos populares, encontramos o triste caso do chamado que não obtém resposta, pois sempre é possível desviar a atenção para outros interesses.” (2007, p. 66). Essa situação pode muito bem ocorrer em RPGs, nos quais algum fator impossibilita o chamado da aventura ou os personagens/jogadores recusam o chamado. O RPG “Tormenta” menciona essa situação: “A chance de algo inesperado surgir logo no início é muito alta. Não seguir o que você pensou não é “jogar errado”. Tente achar o próximo ponto de contato entre o que está acontecendo e o que você tinha planejado.” (2020, p. 233).

Nesses casos, em que ocorre a recusa ou até mesmo a impossibilidade de receber o chamado da aventura, o imprevisto do RPG surge para voltar a narrativa ao enredo proposto do jogo. Dessa forma, quem vai guiar os personagens/jogadores de volta para a trama é o narrador/mestre. Não importa de que maneira isso ocorrerá, mas essa interferência será necessária, e pode ocorrer de maneiras diversas, como encontros aleatórios com inimigos que levam os personagens de volta a trama; o surgimento de um NPC “querido” aos personagens que os motivarão a seguir o chamado da aventura; por último, menos convencional, o mestre pode “forçar” o início da aventura, mas fazer isso “quebra” a verossimilhança da narrativa do jogo. Em alguns casos, com menor ocorrência, permite-se que o mestre puna os jogadores que recusarem ou impossibilitarem o chamado da aventura com a falta de uma informação ou item especial que poderia ser adquirido durante o jogo, deixando, dessa maneira, a “vitória” do jogo mais difícil de ser adquirida.

Após o chamado da aventura, os Personagens receberão o auxílio sobrenatural:

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou

um ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se. (CAMPBELL, 2007, p. 74.)

Esse auxílio virá por meio de um personagem, que pode ser um patrono ou aliado dos personagens, e a quem eles podem recorrer. Muitas vezes, esse auxílio será através de um item especial, uma informação ou até mesmo acompanhando os jogadores durante o jogo, sendo necessário em algum momento do jogo. O auxílio sobrenatural também é de extrema importância para a jornada do herói, porque é a partir dele que o herói seguirá mais preparado para a jornada ou o próprio auxílio sobrenatural é o próprio chamado da aventura. D&D “Guia do Mestre” traz uma figura que se assemelha muito a este indivíduo que fornece o auxílio sobrenatural:

Um patrono é um contato que emprega os aventureiros, fornecendo ajuda ou recompensas, assim como missões e ganchos de aventura. Na maior parte do tempo, um patrono tem um interesse especial no sucesso dos aventureiros e não precisa ser persuadido para ajudá-los. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 94)

Às vezes, no RPG, essa figura que auxilia os personagens/jogadores nem precisa ser um aliado, pode ser apenas um NPC, mas, graças a ele, os jogadores receberão o auxílio para prosseguir na jornada do herói. “Rastro de Cthulhu”, em sua aventura pré-pronta, apresenta um delegado que auxilia os personagens a seguirem o chamado da aventura, e que foi feito pelo mesmo personagem:

O'Donnell lhes joga uma pasta de arquivo grossa e os manda guardar. Esta pasta não guarda os arquivos do Departamento de Polícia de Cleveland sobre o Açougueiro. Esses arquivos seriam compostos por várias caixas de documentos, e é informação privilegiada. [...] A melhor pista que O'Donnell tem é a Taberna de Lester, um bar na Roaring Third na 20ª Oeste com a Central. Seus delegados, trabalhando a noite em outros casos, descobriram. (HITE, 2010, p. 216)

Percebe-se que o NPC “O'Donnell” fornece o auxílio sobrenatural para que os personagens/jogadores prossigam na jornada do herói.

É possível notar que o auxílio sobrenatural pode ser uma coisa esperada pelos personagens/jogadores ou algo conquistado através do mérito, suborno ou combate físico, no caso de RPGs isso fica a critério do mestre/narrador e, em raras ocasiões, pode nem ocorrer. Após esse auxílio, o herói precisa fazer a passagem pelo primeiro limiar.



Esta “passagem” é o que vai deixar o mundo ordinário para trás, pois, daqui para frente, a jornada do herói toma um caráter de mundo desconhecido, por isso, há a presença de um guardião ou algo que precisa ser conquistado ou vencido, para prosseguir.

Tendo as personificações do seu destino a ajudá-lo e a guiá-lo, o herói segue em sua aventura até chegar ao “guardião do limiar”, na porta que leva à área da força ampliada. Esses defensores guardam o mundo nas quatro direções – assim como em cima e embaixo –, marcando os limites da esfera ou horizonte de vida presente do herói. Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo. (CAMPBELL, 2007, p. 82)

Veja que essa figura do guardião do limiar é o primeiro desafio do herói, desta maneira, ele precisa vencê-lo para prosseguir, senão não será “digno” da jornada. No RPG “Chamado de Cthulhu”, há a presença desse guardião que tenta impedir o prosseguimento dos personagens/jogadores:

Os que forem bem-sucedidos conseguem ver de relance o brilho da mira telescópica do rifle de Eugene Clayton, vindo de um ponto elevado, em uma colina mais à frente. [...] Se os avistou, Eugene dispara um tiro acima de suas cabeças para tentar assustá-los. (PETERSEN, 2019, p. 353)

Esse primeiro desafio no RPG pode tomar várias facetas: ser o primeiro local que os personagens vão para investigar; enfrentam um grupo de *goblins*; um bando de criminosos; um grupo rival. A figura ou situação representante do guardião do limiar é diversa e mutável, e serve, muitas vezes, para marcar o fim do mundo cotidiano, sinalizando que, adiante, a jornada intensificará seus perigos.

Após a passagem pelo primeiro limiar, o herói pode se encontrar no ventre da baleia ou ocorrer mais próximo do fim da jornada herói. A ocorrência da etapa do ventre da baleia é muito mais comum a mitos e contos maravilhosos, por desempenhar uma importante função:

A ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu. (CAMPBELL, 2007, p. 91)

O ventre da baleia toma diversas formas e, como já dito, pode ocorrer no início ou mais próximo do final da jornada do herói, pois é nesse momento que o herói “renascerá”, terá contato com forças desconhecidas do mundo cotidiano e será preparado para o final da jornada. As formas mais comuns em que o ventre da baleia

pode aparecer é uma caverna, uma casa, um subterrâneo, um templo, uma dimensão paralela, o sonho, ou qualquer cena que desempenhe o papel de local à parte do mundo cotidiano, e que, em seu interior preparará o herói para o confronto final. Em RPGs, o ventre da baleia é muito mais simbólico, tornando-se um local por onde os personagens transitarão e lá encontrarão respostas para solucionar a trama, no caso de uma aventura investigativa, ou onde receberão itens mágicos para auxiliar no combate final. O livro “Chamado de Cthulhu” ilustra o ventre da baleia diversas vezes, como um local que escondem segredos que os jogadores necessitam conhecer para prosseguir no enredo, há uma passagem que anuncia esse local, por meio de sonhos dos personagens/jogadores ou apenas de um, e que emana um ar de desconhecido:

Folhas amarelas caem lentamente do espesso teto das copas das árvores acima. Pequenos fochos de luz do sol penetram a escuridão. À sua frente, há uma cabana de madeira em ruínas. A porta se abre lentamente, e figuras surgem. Elas avançam lentamente, determinadas. Você quer virar e correr, mas não consegue tirar os olhos delas. Seus músculos doem enquanto seu cérebro grita para que seus membros trabalhem – você está impotente! As figuras usam roupas estranhas... Você ouve a primeira, com a voz de um homem, enquanto este se aproxima. “Venha conosco. Junte-se a nós em Seu serviço. Abrace seu novo destino e aproveite Sua glória eterna.” Seu rosto é sem vida, pálido e seus olhos não piscam. Uma mancha verde de decomposição se espalha a partir de onde deveria estar um de seus olhos. Ele sorri e sua pele se parte. (PETERSEN, 2019, p. 363)

Como exemplificado, o ventre da baleia coloca em dúvida as certezas do herói e, quando adentra neste local, há uma metamorfose de si, porque ele, finalmente, entenderá melhor sua jornada. No caso do trecho transcrito, aquele é o primeiro contato com o Horror Cósmico, e denota que as forças antagônicas que os personagens enfrentarão é diferente de tudo que já viram.

É necessário, no monomito, penetrar no ventre da baleia e sair dele, pois, se adentrar nele e perecer ou não conseguir o conhecimento oculto, o herói fracassa em sua tarefa. RPGs de fantasia trazem o ventre da baleia com enigmas e guardiões de tesouros e, mesmo que não tenha o caráter específico de metamorfose, ainda há o eco dessa etapa da jornada mais diluído no tom aventureesco do jogo ao fornecer itens mágicos e informações de como derrotar o vilão, mas a falha não necessariamente significa a morte dos personagens.

Passando pelo primeiro limiar e, talvez, pelo ventre da baleia, chega-se à segunda fase da jornada, a iniciação, que tende a constituir a maior parte de toda a

jornada do herói. O momento favorito de qualquer jornada do herói, e o primeiro elemento da Iniciação, é o caminho de provas.

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Essa é a fase favorita da mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e provações miraculosos. O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou, talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana. (CAMPBELL, 2007, p. 102)

Esse é o momento que mais toma tempo numa sessão de RPG, porque aqui serão lançadas as várias cenas do jogo. Os personagens enfrentarão monstros menores, visitarão locais diversos, completarão tarefas e desafios relacionados ao enredo principal ou não, sendo, dessa forma, uma subtrama. Nesse momento, os personagens serão treinados, testados e evoluirão como indivíduos daquele mundo ficcional, o que levará ao clímax do enredo.

Durante o caminho de provas, os heróis da narrativa podem vir a ter o encontro com a deusa, essa parte da jornada toma diversas formas, de acordo com Campbell: “O encontro com a deusa (que está encarnada em toda mulher) é o teste final do talento de que o herói é dotado para obter a bênção” (2007, p. 119). Os heróis nem percebem que estão encontrando a deusa até esta se revelar. “A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis” traz isso em sua aventura:

No caso de o grupo soltar a Jaguarariçu da armadilha, esta os surpreende ao agradecer pela gentileza em tupi, com uma voz feminina. Ela explica que é a rainha dos guaraxains. Não possui nenhum bem físico para dar ao grupo, mas se oferece para compartilhar seus conhecimentos sobre a área, se assim o desejarem. (KASTENSMIDT, 2018, p. 157)

A deusa se disfarça para testar os heróis nas características que a jornada do herói exige, ou seja, em aventuras de fantasia, sendo aquelas em que se traçam melhor o maniqueísmo entre bem e mal são as mais corriqueiras de ocorrer tal fenômeno. Em RPGs investigativos, a deusa estará em um aspecto mais indefinido e em “tons de cinza”. A deusa, que impõe o teste, aparece também disfarçada para fornecer conhecimento ou amuletos que auxiliaram na jornada, mas apenas aos que merecerem.

Apenas gênios capazes das maiores percepções, podem suportar a plena revelação do caráter sublime da deusa. Frente a homens de menor

expressão, ela reduz seu fulgor e se permite aparecer sob formas compatíveis com os poderes pouco desenvolvidos deles. A contemplação da deusa em sua plenitude pode ser um terrível acidente para todos os espiritualmente despreparados. (CAMPBELL, 2007, p. 116.)

Veja-se uma relação dessa teoria com outro ponto da aventura de “A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis”, na qual aparece outra face da deusa em outro NPC:

A famosa “velha” da vila, Sara, vive em uma choupana afastada. [...] De fato, Sara é de ascendência indígena e possui alguns poderes de fôlego, mas não admite isto por correr o risco de ser caçada como bruxa. Apenas em casos de extrema urgência (para curar alguém que está morrendo, por exemplo) ela irá se revelar. Além disso, ela ri se alguém a questionar sobre o fato dos vilarejos a considerarem uma bruxa, dizendo que “é superstição”. Explica que costuma trabalhar muito com ervas e outras plantas para criar poções e unguentos naturais, por isso todo mundo acha que é uma bruxa. (KASTENSMIDT, 2018, p. 161) (Grifo do autor)

Percebe-se que os NPCs da aventura apenas se referem à Sara como bruxa, pois não são eles que devem encontrá-la e receber suas “bençãos”, mas os jogadores. Outro ponto importante sobre a deusa é que esta assume diversas formas, sendo algumas destas não necessariamente benignas e dispostas a ajudar o herói, por isso, o teste e o desafio para receber sua “benção”.

Prosseguindo na Jornada, há a mulher como tentação no meio do caminho de provas. Campbell traz essa etapa da jornada muito atrelada ao pensamento freudiano e ao “Complexo de Édipo”.

Onde essa repugnância de Édipo-Hamlet se mantém a acossar a alma, ali o mundo, o corpo e, acima de tudo, a mulher, tornam-se símbolos, não mais de vitória, mas de derrota. Nesse momento, um sistema ético monástico-puritano, que nega o mundo, transfigura todas as imagens do mito. O herói não pode mais permanecer inocente diante da deusa da carne; pois ela se tornou a rainha do pecado. (CAMPBELL, 2007, p. 123)

Nestes momentos de tentação, os personagens dos jogadores serão confrontados com os elementos que, como ao que próprio nome dessa etapa remete, tentarão o herói, ao expô-lo a seus vícios e fraquezas. D&D propicia cenas como essas, quando, na construção do personagem, adiciona defeitos presente na subseção do “Livro do Jogador:

Finalmente, selecione um defeito para seu personagem. Ele representa uma espécie de vício, compulsão, medo ou fragilidade – em particular, qualquer coisa que outra pessoa possa explorar para chantageá-lo ou para fazer você agir contra seus melhores interesses. Mais significantes do que traços negativos de personalidade, defeitos podem ser a resposta para uma destas

questões: O que o enfurece? De qual pessoa, conceito ou evento você tem pavor? Quais são seus vícios? (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 126)

A partir da construção dos personagens, esta “mulher” aparecerá como tentação, pois o mestre, ao ver as fichas dos personagens, preparará a trama com elementos que possam usar esses defeitos em benefício da aventura, criando cenas ou vilões. Nem sempre será apenas a figura feminina que representará a tentação, mas algo que simule o desejo mais obscuro dos personagens. Campbell utiliza o termo “mulher” ao relacionar essa questão do desejo oculto e culpado com o “Complexo de Édipo”, proposto por Sigmund Freud, o qual representaria o caráter do desejo proibido pela mãe. Por conta disso, muitas vezes, situações e localidades do jogo representarão a tentação dos desejos obscuros do herói, e que podem “atrasar” a aventura. “Chamado de Cthulhu”, por exemplo, traz a mulher como tentação personificada em um local.

**A Biboca do Hibb:** um estabelecimento barulhento, mas razoavelmente sofisticado, nos limites de Arkham, que atende às necessidades ilícitas de consumo alcóolico<sup>42</sup> da cidade universitária. O estabelecimento é dividido em duas partes: um café (atuando como “fachada” para o speakeasy), e uma sala aos fundos onde bebidas ilegais são servidas. Lucy Stone pode ser encontrada aqui também, potencialmente, os capangas de Atlantic City, ou então alguém que terá todo o prazer de receber uma grana para dedurar os investigadores para eles. (PETERSEN, 2019, p. 377 – 378)

Mas não apenas em locais que RPGs lovecraftianos se apegam como uma representação da mulher como tentação, pois eles utilizam o básico de cada história de Horror Cósmico, estipulado por H.P. Lovecraft, que é a curiosidade e o desejo de adquirir conhecimento, sendo por conta dessa curiosidade em descobrir a “verdade” que o conhecimento recebido se torna uma desgraça ao levar o personagem à insanidade. Cada jogo pode trazer elementos locais ou personagens que personificarão “desejos culpados”, aos quais um ou vários personagens dos jogadores necessitam resistir, pois muitos mestres gostam de utilizar esse artifício para que os jogadores percam tempo e, dessa maneira, o vilão ou a ameaça tenha mais tempo para se fortalecer ou se preparar para a vinda dos adversários.

---

<sup>42</sup> A narrativa tem como contexto histórico a Lei Seca nos Estados Unidos durante o período de 1922 a 1933, por isso o elemento de bebidas alcoólicas ilegais.

Outro elemento presente no caminho de provas, que ocorre posteriormente à mulher como tentação ou depois do confronto final, é a sintonia com o pai. Campbell explana da seguinte maneira esta etapa:

O problema do herói que vai ao encontro do pai consiste em abrir sua alma além do terror, num grau que o torne pronto a compreender de que forma as repugnantes e insanas tragédias desse vasto e implacável cosmo são completamente validadas na majestade do Ser. O herói transcende a vida, com sua mancha negra peculiar e, por um momento, ascende a um vislumbre da fonte. Ele contempla a face do pai e compreende. E, assim, os dois entram em sintonia. (CAMPBELL, 2007, p. 142)

Essa sintonia com o pai está presente na aventura de “A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis”, quando os jogadores se encontram com o mentor do grupo (Sebastião), cujo desaparecimento foi o motivo do início de toda a aventura.

Se o grupo aproximar do fogo imóvel, descobrirá que este flutua por cima de uma aliança. Ao concentrar-se no fogo, é possível reconhecer o rosto de Sebastião. A voz dele entra nas cabeças dos aventureiros com a frase “Eu conheço vocês”. Ele explica, em poucas palavras, que foi morto por um pirata francês, que mora “na próxima praia, onde a água doce corre para o mar”. Ele suplica que o grupo peça desculpas a Juliana e leve a aliança de volta para ela. Não fala mais nada além disso, nem responde perguntas. Quando alguém pegar a aliança, o fogo sumirá para sempre. (KASTENSMIDT, 2018, p. 172)

Após os personagens/jogadores passarem por essa cena, poderão, enfim, chegar ao final da jornada do herói com todas as respostas, e finalizar a aventura, pois ela simboliza a sintonia com o pai. Em algumas ocasiões, o pai<sup>43</sup> é o próprio vilão da jornada, e o herói entrará em sintonia com ele quando este for derrotado, e sua história e motivações para tornar-se um vilão forem reveladas.

Após todos os elementos anteriores terem ocorrido, e seguindo para uma crescente tensão narrativa, ou seja, o clímax, chega a hora da apoteose. Para Campbell, esse é o momento de maior provação para o herói, o combate final com o vilão, o enfrentamento de seus medos, o confronto com a força antagônica do mito. Nesse momento de divinação do herói, Campbell faz o paralelo entre os heróis mitológicos e o ser humano: “Esse ser divino é um padrão da condição divina que o herói humano atinge quando ultrapassa os últimos terrores da ignorância. [...] Eis o

---

<sup>43</sup> A figuras arquetípicas trazidas por Joseph Campbell provém das teorias psicanalíticas de Sigmund Freud e Carl Gustav Jung.

potencial liberador que se encontra dentre de todos nós, e que todos podem alcançar – através do heroísmo” (2007, p. 145).

Nos RPGs, a Apoteose acontece quando se derrota o monstro ou vilão final da aventura. Em “Rastro de Cthulhu”, configura-se no momento em que é revelada a “verdade terrível” sobre quem é a criatura, deus ou culto por trás de tudo, e agora sabem como “derrotar” a ameaça final.

A Apoteose do RPG “Tormenta” também está descrita na estruturação da aventura:

Armados com as informações, estratégias, aliados ou equipamentos que foram obtidos na fase anterior, os aventureiros atacam a ameaça, desta vez com condições de vencer. É o clímax da aventura, o maior confronto, no qual heróis e vilões podem morrer. Valorize as táticas dos jogadores, mas não tenha medo de fazer com que os vilões sejam perigosos. O triunfo deve ser suado! Também deixe claro que a preparação anterior foi crucial: eles não conquistaram um pequeno bônus, mas a diferença entre vitória e derrota. Mais uma vez, se falta de planejamento ou azar causarem uma derrota aqui, não há problema. Você já está no fim da aventura e terá até a próxima para pensar em como lidar com esse desenvolvimento inesperado. (SVALDI, 2020, p. 237)

Essa é a “Fase 7: Vitória Total” da estruturação da aventura, nela a apoteose não é apenas a vitória por si só, mas o que leva a ela e o que a faz ser tão dificilmente conquistada. É graças à apoteose que RPGs lovecraftianos, que têm em seu cerne instituir uma aventura fadada ao fracasso e à insanidade, possuem tantos fãs, pois é a partir dessa vitória dificultosa ou a possibilidade ínfima de vitória que a jornada se torna mais almejada.

Vencida a provação final e experienciada a apoteose, chega a hora da benção última, que Campbell acaba por caracterizar desta maneira:

A benção concedida ao fiel sempre segue a própria estatura deste, assim como a natureza do desejo que o domina: a benção é tão-somente um símbolo da energia da vida adaptado às exigências de um caso específico. A ironia, é verdade, reside no fato de que, embora o herói que obteve o favor do deus possa pedir a benção da perfeita iluminação, é comum vê-lo pedir mais anos de vida, armas com as quais possa matar seu próximo ou saúde para os filhos. (CAMPBELL, 2007, p. 177)

Os RPGs ilustram a benção última de maneira mais física e palpável. Os de fantasia medieval, como D&D, trazem os elementos de tesouros, como ouro, armas mágicas, títulos de nobreza e itens no geral, desde uma arma consciente e que fala, até um anel mágico que permite caminhar sobre as águas. A variedade e utilidade do

tesouro, ao final de uma aventura, é ilimitada, ficando a critério do mestre a quantidade e raridade da recompensa. RPGs lovecraftianos elencam uma variante de recompensas ao fornecer, além de dinheiro, itens de conhecimento, que podem levar a novas aventuras, eis um exemplo de “Rastro de Cthulhu”:

O laboratório de van Schaen pode conter um tomo do Mythos ou um diário recuperado das ruínas do Castelo Ferenczy, na Romênia em 1928, que pode levar a outros cultistas de Yog-Sothoth (ou Hastur, ou Zhar-Lloigor). A caixa de texto com o culto de Coatlicue (p. 219) oferece mais pistas possíveis. (HITE, 2010, p. 226)

Muitas vezes, as recompensas de RPGs lovecraftianos podem vir a ser a sobrevivência da aventura, já que, em certa medida, as aventuras possuem o objetivo de enfrentar o impossível, ou seja, os jogadores enfrentarão deuses, titãs e monstros e, dessa maneira, o final desses tipos de jogos será a morte dos personagens ou eles perdem a sanidade. A benção última dos RPGs que mais se assemelha à ideia de uma recompensa mais individual e interna ao personagem se dá quando recebem pontos nas habilidades presentes nas fichas dos personagens. Em “A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis”, no fim da aventura, declara-se: “Como sempre, cada personagem deve receber 2 pontos de aprendizagem pela sessão [...] Os personagens que participaram de toda a aventura devem ganhar um bônus que depende do desempenho do grupo” (KASTENSMIDT, 2018, p. 173). Esses pontos servem para que o personagem “suba de nível” ou se torne mais “forte” nas habilidades que escolheu atribuir em sua ficha<sup>44</sup>.

Após a apoteose e o recebimento da benção última, chega-se a última fase da jornada do herói, o retorno. Nessa etapa da jornada, o herói necessita retornar a sua situação inicial, ou seja, o mundo cotidiano do qual ele saiu:

Terminada a busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, o aventureiro deve ainda retornar com o seu troféu transmutador da vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicia agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano, onde a benção alcançada pode servir à renovação da comunidade, da nação, do planeta ou dos dez mil mundos. (CAMPBELL, 2007, p. 195)

O retorno, nos RPGs, é o desenlace da trama, momento em que os jogadores, com suas recompensas após o confronto final, retornarão para o reino, casa ou local

---

<sup>44</sup> Ver figura 8.



de onde vieram. Esse retorno apresenta-se, comumente, com intercalações entre narrações do mestre e dos jogadores, a fim de situar o que cada personagem faz com tudo que recebeu durante a sessão.

Em alguns momentos, de acordo com Campbell, o herói não deseja retornar do mundo fantástico de sua jornada ou não está preparado para retornar, por isso ele se recusa a voltar. Essa recusa é um dos tipos da etapa do retorno proposta por Campbell. Poucas são as ocorrências na mitologia desse fato, pois essa recusa deixa a jornada incompleta e, assim, não sendo possível atingir sua completude, e que representaria o amadurecimento do indivíduo.

Os RPGs marcam a recusa do retorno com “ganchos” narrativos para criar campanhas, dessa maneira, reiniciando a jornada do herói, como em “Chamado de Cthulhu” ao explicar: “Guardiões que desejem continuar a história iniciada neste cenário podem querer considerar as seguintes possibilidades na elaboração de novas aventuras para os investigadores” (2019, p. 382).

Após o primeiro tipo de retorno, a recusa, Campbell aponta mais outro tipo de retorno para finalizar a jornada do herói: a fuga mágica.

Se o herói obtiver, a benção da deusa ou do deus e for explicitamente encarregado de retornar ao mundo com algum elixir destinado à restauração da sociedade, o estágio final de sua aventura será apoiado por todos os poderes do seu patrono sobrenatural. Por outro lado, se o troféu tiver sido obtido com a oposição do seu guardião, ou se o desejo do herói no sentido de retornar para o mundo não tiver agradado aos deuses ou demônios, o último estágio do ciclo mitológico será uma viva, e com frequência cômica, perseguição. Essa fuga pode ser complicada por prodígios de obstrução e evasão mágicas. (CAMPBELL, 2007, p. 198)

RPGs de fantasia medieval, geralmente, não utilizam tanto esse elemento em suas aventuras, pois, após a derrota do vilão, o jogo segue para o desenlace da trama, ou seja, destruída a ameaça, não há mais perigo. Porém, RPGs que exploram mais os elementos de aventura colocam situações de fuga, seja através de elementos mágicos ou não, como algo muito corriqueiro ao final da trama. Os RPGs lovecraftianos utilizam mais a fuga mágica para adicionar uma certa “tensão” narrativa; em “Chamado de Cthulhu”, há uma fuga que os jogadores devem fazer após tomarem ciência das verdades ocultas da trama e das forças antagônicas: “Escapar do sítio resultará em uma caçada até a morte, pois os servos mortos-vivos não podem correr o risco de que os investigadores fujam logo quando estão tão perto de completar seu

objetivo” (PETERSEN, 2019, p. 360). A fuga mágica consegue ser algo corriqueiro na vida dos personagens/jogadores, pois nem sempre devem eliminar uma ameaça, ocasionalmente precisam buscar um item e retornar com ele, mas o guardião do item não concede de boa vontade o prêmio que os aventureiros desejam, da mesma maneira que ocorre no mito de Jasão e os Argonautas.

O terceiro tipo de retorno é o resgate com auxílio externo, esse tipo de retorno se dá quando, por algum motivo ou alguma força antagônica, há o impedimento do regresso do herói, ou quando, durante a sua fuga, ele é capturado, necessitando, dessa forma, que outras forças venham em seu auxílio.

O herói pode ser resgatado de sua aventura sobrenatural por meio da assistência externa. Isto é, o mundo tem de ir ao seu encontro e recuperá-lo. Pois a bênção do domicílio profundo não é abandonada com facilidade em favor da auto dispersão do estado vígil. [...] E, no entanto, enquanto se estiver vivo, a vida chamará. A sociedade, que tem ciúme daqueles que dela se afastam, virá bater à sua porta. Se o herói [...] não estiver disposto a retornar, aquele que o perturbar sofrerá um pavoroso choque; mas, por outro lado, se aquele que foi chamado apenas estiver sendo retardado – aprisionado pela beatitude do estado de existência perfeita (que se assemelha à morte) –, é efetuado um evidente resgate, e o aventureiro retorna. (CAMPBELL, 2007, p. 206)

Como teorizado por Campbell, a necessidade do resgate com auxílio externo ocorre quando é negado o retorno do herói por algum fator ou força. Em RPGs, é mais incomum essa etapa, porém não impossível, pois dependerá da trama. Enredos em que o herói necessita perder a batalha final para que a campanha de RPG prossiga, podem utilizar o artifício do resgate com auxílio externo.

Outra situação em que o resgate pode ocorrer insurge pelo fato de o próprio jogo ser algo cooperativo, pois alguns jogadores podem acabar na situação de prisioneiros, fazendo com que os outros os resgatem. Essa etapa da jornada é mais improvável em RPGs, porque retira a dinamicidade do jogo, e também porque todos os eventos do jogo só ocorrem por consequência da ação dos personagens/jogadores.

Nas últimas instâncias da jornada do herói, chega a hora da passagem pelo limiar de retorno, o desenlace da trama está no fim, e aqui:

nos leva à crise final do percurso, para a qual toda a miraculosa excursão não passou de prelúdio – trata-se da paradoxal e supremamente difícil passagem do herói pelo limiar do retorno, que o leva do reino místico à terra cotidiana. Seja resgatado com ajuda externa, orientado por forças internas ou

carinhosamente conduzido pelas divindades orientadoras, o herói tem de penetrar outra vez, trazendo a bênção obtida, na atmosfera há muito esquecida na qual os homens, que não passam de frações, imaginam ser completos. (CAMPBELL, 2007, p. 213)

A passagem pelo limiar de retorno nem sempre será no mesmo local em que ocorreu o primeiro limiar e onde foi combatido o guardião. Neste instante, ocorre todo o epílogo da história, e “Tormenta” deixa isso com um aviso:

Os personagens devem ter mudado um pouco ao longo da aventura, mesmo que só em termos de poderes e equipamento. Eles recebem gratidão das pessoas que salvaram ou são recompensados com a verdade quando alguém se revela um traidor. Também recebem pagamento! Mantenha esta fase curta; se ela se arrastar, pode prejudicar o clímax anterior. (SVALDI, 2020, p. 237)

A passagem pelo limiar de retorno em RPGs serve para que os jogadores descrevam o que os seus personagens fazem após a aventura, porque, após isso, a sessão do jogo será finalizada. Os jogadores voltam para suas fichas, distribuem os pontos obtidos como recompensas, os personagens evoluem e recuperam os “pontos de vida” e as habilidades usadas durante o jogo, além de se organizarem para a próxima sessão de jogo, uma campanha ou uma nova aventura com personagens diferentes e, às vezes, até sistema de regras diferentes.

Após a primeira aventura, os personagens/jogadores tornam-se o que Campbell chama de “Senhor de Dois Mundos”. Essa situação ocorre em campanhas, não aventuras *one-shot*, porque o mundo ao qual acabaram de retornar não é mais desconhecido, os personagens/jogadores já foram iniciados completaram a jornada do herói.

A liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos de passar da perspectiva da aparição no tempo para a perspectiva do profundo causal e vice-versa – que não contamina os princípios de uma com os da outra e, no entanto, permite à mente o conhecimento de uma delas em virtude do conhecimento da outra – é o talento do mestre. (CAMPBELL, 2007, p. 225)

Os personagens/jogadores já sabem as regras do sistema que jogaram, conheceram elementos do mundo fantástico, enfrentaram perigos e forças antagônicas e possuem o conhecimento deixado da jornada anterior. Graças a tudo isso, tanto os personagens quanto os jogadores são senhores de dois mundos, uma vez que podem seguir em novas aventuras ou aproveitar a vitória com sua recompensa, dando por completa a jornada do herói. Essa etapa para Campbell, é algo mais interno do que externo, pois, após a jornada, o herói não é mais o mesmo,

já que ela transforma o indivíduo ao levá-lo ao amadurecimento, iniciando-o para a vida em sociedade, ao lado de outros indivíduos. A melhor analogia que Campbell baliza a respeito dessa etapa são os ritos de passagens tribais e sociais, que iniciam um indivíduo para o convívio em sociedade, e, durante a jornada do rito, este amadurecerá emocional e espiritualmente.

Quando o indivíduo se torna senhor de dois mundos, chega a última etapa da jornada do herói: a liberdade para viver.

Qual é, então, o significado de que se revestem a passagem e o retorno miraculosos? O campo de batalha simboliza o campo da vida, no qual toda criatura vive da morte de outra. Uma percepção da inevitável culpa que o viver envolve pode deixar o coração tão amargurado que, tal como Hamlet ou Arjuna, podemos nos recusar a prosseguir. Por outro lado, tal como a maioria podemos inventar uma falsa autoimagem, em última análise injustificável, que nos eleve a um fenômeno excepcional no mundo e à condição de um ser isento de culpa – ao contrário dos outros seres –, que se acha justificado, em seu inevitável pecar, pelo fato de representar o bem. Um tal farisaísmo leva à incompreensão, não apenas de si mesmo, como também da natureza do homem e do cosmo. O alvo do mito consiste em dissipar a necessidade dessa ignorância diante da vida por intermédio de uma reconciliação entre consciência individual e vontade universal. E essa reconciliação entre consciência individual e vontade universal. E essa reconciliação é realizada através da percepção da verdadeira relação existente entre os passageiros fenômenos do tempo e a vida imperecível que vive e morre em todas as coisas. (CAMPBELL, 2007, p. 232)

Essa etapa da jornada foge um pouco do campo do jogo, pois está situada no efeito pós-jornada, ou seja, com tudo experienciado durante a jornada, medos enfrentados, obstáculos superados e conhecimento adquirido, o herói chega a um ponto em que está amadurecido. Em um RPG, ainda dentro da sessão de jogo, é possível demonstrar tal situação com personagens que se tornaram heróis famosos, desta forma, os personagens dos jogadores podem enfrentar perigos mais desafiadores ou, no caso de RPGs lovecraftianos, possuem ciência das forças ocultas que habitam o cenário ficcional e agora detêm o conhecimento para combatê-las.

Com a estruturação da jornada do herói explanada e relacionada com elementos das aventuras de RPG, é preciso trazer o último ponto teórico proposto por Campbell, e entender como serão caracterizadas cada etapa da jornada do herói, pois

as figuras dos mitos dos sonhos têm as mesmas fontes de origem – os poços inconscientes da fantasia –, assim como a mesma gramática; contudo, os mitos não são produtos espontâneos do sono. Pelo contrário, seus padrões são conscientemente controlados. E sua função conhecida consiste em servir como poderosa linguagem pictorial para fins de comunicação da sabedoria

tradicional. Isso já se aplica, inclusive, às chamadas mitologias folclóricas primitivas. (CAMPBELL, 2007, p. 254)

Todos os exemplos de RPGs trazidos até esse ponto possuem suas marcas próprias, providas de apropriações dos vários meios culturais, artísticos, folclóricos e mitológicos, ou pela apropriação de um universo ficcional de filmes, livros, séries e jogos. Algo que realmente os RPGs demonstram é que seus elementos “não são produtos espontâneos do sono” (2007, p. 254), mas sim produtos organizados, estruturados e até quantificados para serem usados em suas narrativas.

## 2.2 Os Personagens de RPG

“A personagem é uma história virtual que é a história de sua vida. Toda nova personagem significa uma nova intriga. Estamos no reino dos homens-narrativas. Esse fato afeta profundamente a estrutura da narrativa.”

Tvetavan Todorov

Neste ponto, será necessário que o trabalho se atente ao elemento de personagens no RPG de mesa. A teoria da Crítica Literária será indispensável neste momento em que for analisar os elementos do *corpus*, que concernem aos personagens. Os personagens, em um RPG, são divididos em dois tipos num jogo: jogáveis e não jogáveis.

As teorias de Antonio Candido e Anatol Rosenfeld, presentes no livro “A personagem de ficção”, e de E. M. Meletinski em “Os Arquétipos Literários” serão o suporte teórico necessário para este subcapítulo.

Outro elemento muito bem apropriado da literatura, talvez até o que mais o seja, é o personagem. O personagem é algo tão presente nos RPGs que os capítulos destinados a eles são os mais extensos em livros de regras. Trata-se de algo importante ao RPG, pois as personagens serão a voz narrativa do jogo, no caso do mestre com seus NPCs, e serão os protagonistas da história, no caso dos jogadores. Isso se assemelha muito ao que diz Antonio Candido sobre esse elemento: “O enredo existe através das personagens; as personagens vivem no enredo. Enredo e

personagem exprimem, ligados, os intuitos do romance, a visão da vida que decorre dele, os significados e valores que o animam” (CANDIDO, 2018, p. 53-54). No RPG, ocorre o mesmo, pois o enredo surgirá para que os personagens/jogadores possam vivê-lo. Da mesma maneira que ocorre na literatura, ocorrerá no jogo.

Partindo dessa noção, a pesquisa já demonstra seu enfoque teórico no elemento do personagem. Esse é um elemento importante para a narrativa de um RPG, uma vez que, a estrutura narrativa do jogo foi apropriada da literatura, em especial do romance. Antonio Candido traz proposições que auxiliam na compreensão desses avatares:

os três elementos centrais dum desenvolvimento novelístico (o enredo e a personagem, que representam a sua matéria; as “ideias”, que representam o seu significado, – e que são no conjunto elaborados pela técnica), estes três elementos só existem intimamente ligados, inseparáveis, nos romances bem realizados. No meio deles, avulta a personagem, que representa a possibilidade de adesão afetiva e intelectual do leitor, pelos mecanismos de identificações, projeção, transferência etc. A personagem vive o enredo e as ideias, e os torna vivos. (CANDIDO, 2018, p. 54)

Através dos personagens dos jogadores o mestre tecerá sua trama. Os mecanismos de identificação, projeção e transferência por parte dos personagens em relação aos jogadores ocorre graças à interpretação de papéis, criando-se a ligação entre jogador e personagem, e a ludicidade do RPG traça a relação entre figura fictícia e indivíduo real.

O prestígio do personagem é tamanho que D&D reserva um livro inteiro, o “Livro do Jogador”, para este elemento do jogo, e fornece um longo capítulo para os NPCs no “Guia do Mestre”. A experiência de jogo e do elemento personagem será sentido tanto pelos jogadores que interpretam os personagens principais quanto pelo mestre que interpreta os personagens secundários.

No entanto, mesmo diante de todo esse “prestígio” dado ao personagem e da sensação de “vivacidade” da narrativa, não se pode esquecer do que Candido teoriza sobre a personagem:

Não espanta, portanto, que a personagem pareça o que há de mais *vivo* no romance; e que a leitura deste dependa basicamente da aceitação da *verdade* da personagem por parte do leitor. Tanto assim, que nós perdoamos os mais graves defeitos de enredo e de ideia aos grandes criadores de personagens. Isto nos leva ao erro, frequentemente repetido em crítica, de pensar que o essencial do romance é a personagem, - como se esta pudesse existir separada das outras realidades que encarna, que ela vive, que lhe dão

vida. Feita esta ressalva, todavia, pode-se dizer que é o elemento mais atuante, mais comunicativo da arte novelística moderna (CANDIDO, 2018, p. 54)

Como o personagem é a força motriz do enredo, e também o ser mais atuante em todo o jogo, há a possibilidade de se imaginar que seja o elemento mais importante na narrativa de RPG, é por conta dele que certos erros de interpretação, por parte dos jogadores, levam à quebra da estrutura narrativa, arremessando o RPG de volta a apenas um jogo. Por isso, os RPGs trazem “tendências” que norteiam a moral e a ética do personagem em suas ações, o que ajuda a manter uma certa coerência narrativa.

Esses breves resumos das nove tendências descrevem o comportamento típico de uma criatura que a possui. Os indivíduos podem variar significativamente desse comportamento típico e poucas pessoas são perfeitas e consistentemente fiéis aos preceitos básicos de sua tendência. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 124)

Assim, mesmo que haja incongruências no modo de agir do personagem/jogador, essas situações são “perdoadas”, porque é um jogo e também uma ficção. O RPG acaba por oscilar entre uma narrativa e um jogo, e dependerá, em grande parte, da maneira como os personagens são conduzidos. O valor estético dos personagens é tão forte no jogo, assim como na literatura, que por conta desse elemento narrativo pode haver a “quebra” narrativa, mas também será por meio deles que certas incongruências são relevadas, uma vez que se tratam de elementos fictícios.

Após essas exposições, compreende-se melhor o papel do personagem no RPG e algumas de suas características, partindo para o “comportamento” que os personagens dos jogadores, os protagonistas, exercem, percebendo-se uma origem mítica, baseada no que Campbell chama de herói como guerreiro. Os heróis do RPG, essencialmente, são aventureiros e, muitas vezes, para conseguirem realizar suas façanhas e transitarem entre aventuras, combatem as forças antagônicas da sociedade em que estão inseridos, assemelhando-se ao que Campbell fala:

O período em que o herói, numa forma *humana*, habita o mundo só se inicia depois que as vilas e cidades se expandem pela terra. Muitos monstros, remanescentes das épocas primevas, ainda habitam regiões que estão além e, por meio da malícia ou do desespero, lançam-se contra a comunidade humana. Cumpra tirá-los do caminho. Ademais, os tiranos da espécie humana, que usurpam para si mesmos os bens dos seus vizinhos, começam a surgir, provocando a miséria disseminada. É preciso suprimi-los. As

façanhas elementares do herói consistem em limpar o terreno. (CAMPBELL, 2007, p. 325)

Os personagens de RPGs não conseguem fugir tanto desse molde, pois, a partir dessa tipologia de herói mítico, surgem os personagens dos jogadores. Mesmo em RPGs que não são de fantasia medieval ou até mesmo mais voltados para intrigas ou investigações, esses heróis surgem para combater alguma força antagônica que oprime a sociedade da qual fazem parte. Vejam-se alguns exemplos, sendo o primeiro a descrição provinda de D&D “Livro do Jogador”:

pense sobre o tipo de aventureiro que você quer jogar. Você pode ser um guerreiro corajoso, um ladino furtivo, um clérigo fervoroso, ou um mago extravagante. Ou você pode estar mais interessado em um personagem nada convencional, como um ladino vigoroso que gosta de combate corpo-a-corpo, ou um atirador de elite que liquida seus inimigos à distância. Se você gosta de histórias de fantasia com anões e elfos, você pode construir um personagem de uma dessas raças. Se você quer que seu personagem seja o aventureiro mais resistente na mesa de jogo, você pode considerar usar a classe guerreiro. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 11)

No RPG “Chamado de Cthulhu”, comenta-se o seguinte: “os investigadores podem vir de origens diferentes e ter variadas ocupações – cada um trazendo certos conhecimentos para o grupo. Juntos, unidos pela camaradagem e por um propósito comum, vocês permanecerão firmes contra a escuridão que se aproxima” (PETERSEN, 2019, p. 30).

Percebe-se que mesmo em um RPG como o lovecraftiano, em que em seu cerne não busca tanto o combate contra algo ou alguém, mas a investigação de algo, traz ainda o valor de enfrentamento de alguma força antagônica. Por isso, os heróis de RPGs têm essa origem mítica de guerreiros que perambulam pelo mundo. Os personagens de RPGs estão sempre restritos ao papel de guerreiros ou combatentes de forças antagônicas, seja por meio de embates físicos ou verbais, ou em aventuras de intrigas e de investigação.

Os RPGs de mesa, graças à apropriação da literatura, herdaram seus arquétipos comuns de mitos e narrativas, porque o jogo está intimamente ligado à cultura humana, ou seja, qualquer livro, filme, série, quadrinhos ou peça teatral são possíveis inspirações. No caso de D&D, fica clara a apropriação da mitologia de Tolkien e do folclore europeu para constituir seu universo. Acerca dos conceitos de arquétipos, Eleazar M. Meletinski coloca que são:



basicamente (embora sua definição varie muito em diferentes momentos de sua obra) certos esquemas estruturais, pressupostos de imagens (que existem no âmbito do inconsciente coletivo e que, possivelmente, são herdados biologicamente) enquanto expressão concentrada de energia psíquica, atualizada em objeto. (MELETINSKI, 2015, p. 20)

Diante do exposto, é preciso acrescentar que as aventuras vivenciadas pelos jogadores são permeadas pelos mais diferentes personagens e criaturas, muitas dessas figuras sendo comuns à cultura, mitologia e folclore. Os mestres/narradores evocam um arquétipo ou outro, de maneira inconsciente ou consciente, para participarem da narrativa do jogo e desempenharem esse papel. Não fica restrito ao mestre se apropriar dos arquétipos, pois até mesmo os jogadores podem vir a encarnar um arquétipo ou outro.

Um clichê em aventuras *one-shot*, de fantasia medieval, introdutórias a novos jogadores, é o confronto contra um dragão e resgatar algo que está na posse dele ou alguém, geralmente a princesa de um reino. O próprio nome de D&D integra a palavra “dragão”, com inúmeras páginas dedicadas a estas criaturas. A figura do dragão e o rapto de alguém ou a proteção de um tesouro muito se assemelha a uma situação arquetípica comentada por Meletinski, em que,

ao matar o dragão, o herói liberta a prisioneira e alcança o tesouro. [...] vê isso como a descoberta da alma verdadeira (a psique), como o domínio da própria *anima*, como a união do consciente do herói com a parte criativa da alma. Na imagem da prisioneira (a *anima* – o eterno feminino) é vencida a imagem da mulher-Grande-Mãe ruim e dá-se o deslocamento da endogamia para exogamia. (MELETINSKI, 2015, p. 26)

Os RPGs utilizam dessa situação arquetípica para emular tão situação tão comum na cultura pop, mesmo inconsciente, uma vez que será o arquétipo da vitória sobre o dragão que o jogador será apresentado ao jogo, conhecerá seus mecanismos, elementos e regras. Perde-se um pouco da essência psicanalítica e profunda do arquétipo, isso ocorre por conta da mudança de gêneros narrativos, mas ainda há ecos dele; já que o personagem que alcança o tesouro, dentro do RPG, pode ser considerado, forçosamente, um indivíduo em que ocorre a união do consciente e da parte criativa da alma fictícia do personagem que o jogador interpreta. O tesouro alcançado por finalizar uma sessão de RPG, geralmente, é a diversão e os laços criados através da interação social proporcionada pelo jogo.

As situações arquetípicas de resgatar princesas e matar dragões são comuns em um RPG de fantasia medieval. Muito disso ocorre porque os personagens dos

jogadores encarnam o arquétipo de um herói provedor e que protege uma sociedade, neste caso, a sociedade ou o mundo criado pelo mestre. É perceptível que o herói como guerreiro de Campbell assemelhe-se ao que foi teorizado por Meletinski:

Ao lado do herói-provedor cultural, que encontra em algum lugar os objetos naturais ou culturais necessários a seu povo e os leva até ele, foi-se cristalizando, aos poucos, um tipo de herói mais “alto” e, pode-se dizer, mais “heroico”, que explicitamente representava as forças do cosmos e o defendia dos monstros demoníacos que personificavam o caos. Dentro das molduras da imagem do herói cultural formou-se apenas um elemento do complexo arquetípico do “herói”. Trata-se da correlação entre a sociedade humana e a preocupação em construir um mundo para o homem. O herói cultural de formação mais elevada acrescenta a isso a defesa contra as forças ctônicas e demoníacas que representam o caos, a luta contra elas e sua eliminação por perturbarem a vida pacífica da humanidade. (MELETINSKI, 2015, p. 50) (Grifos do autor)

Qualquer aventura de RPG contempla esse caráter do herói que luta contra forças que personificam o caos. Mesmo que eles possuam motivações específicas, como dinheiro, por conta do nosso contexto capitalista, vingança, pelo histórico criado do personagem, ou qualquer outro motivo, ainda continuam salvando ou impedindo que o pior aconteça a uma comunidade. Em exemplos clichês, o grupo de heróis salva uma vila da horda de orcs, de um monstro que assola a região, lutam contra o dragão para defender a princesa e mesmo que peçam dinheiro, ou façam por vingança ou peçam algo em troca, ainda assim preveniram que as forças caóticas provocassem uma situação “trágica” do mundo ficcional. Mesmo em sistemas com temática lovecraftiana, em que desvendar os mistérios e seguir a jornada traçada pelo enredo do mestre leva apenas à insanidade ou à morte, os personagens continuam, porque possuem motivações para seguir e tentar impedir que o pior aconteça. Nas palavras de dois RPGs lovecraftianos, para exemplificar, mesmo com uma temática diferente da aventura de fantasia medieval há esse herói provedor. Primeiro em “Chamado de Cthulhu”: “Em *Chamado de Cthulhu*, cada jogador assume o papel de um investigador, alguém cuja missão é desenterrar segredos e, armado com conhecimentos que o homem não deveria ter, opor-se aos terríveis horrores do Mythos de Cthulhu (PETERSEN, 2019, p. 30). Segundo em “Rastro de Cthulhu” quando aborda o caráter do investigador interpretador pelo jogador:

Uma pessoa comum pode ficar relutante em sair e envolver-se pessoalmente em investigações melhor tratadas pelos profissionais. Mas você tropeçou em um mundo de ameaça sobrenatural que, até onde se sabe, não existem profissionais. Você pode sentir-se cosmicamente mal preparado para enfrentar a ameaça à sua frente, mas você sabe que ninguém está também. Por mais improvável que possa parecer, você deve assumir o manto dos

investigadores não-oficiais. Confie em suas Habilidades Interpessoais para obter acesso a situações que normalmente seriam restritas para pessoas comuns. Invente histórias de cobertura apropriadas, se for necessário. Jogar passivamente como o bom cidadão não vai salvá-lo. Você deve levar a bola para o campo do inimigo e rasgar o véu escuro do desconhecido. Alguns momentos de relutância são compreensíveis e realistas. Mais do que isso é chato. Aceite seu novo papel estranho na vida e tire o melhor proveito dele. (HITE, 2010, p. 191)

Os jogadores e o mestre podem não ter essa concepção ao jogarem uma sessão, mas o arquetípico ainda ocorre por conta da apropriação dos elementos da literatura. A passagem trazida mostra o quão enraizado está o arquétipo do herói provedor no jogo, pois até mesmo nas regras de diversos RPGs há o incentivo da figura heroica.

Nem só de herói é constituída a narrativa literária, é preciso que algo se oponha a tal figura heroica e, ao se tratar da escolha dos “terríveis horrores” e vilões, a teoria de Meletinski é bastante esclarecedora acerca de tais aspectos:

os antagonistas demonicos do herói no mito e nas formas primitivas do *epos* são os diferentes monstros da mitologia da época, enquanto encarnação do caos [...] A “floresta”, enquanto oposto da “casa”, é, no conto, o âmbito dos horrores ctônicos. Opositores universais (“os que provocam dano”, no dizer de V.I. Propp) costumam ser os dragões e as diferentes espécies de ogros comedores-de-gente. O espectro (*Kochtchéi*) Imortal, a Bruxa Malvada (*Baba lagá*) e o Dragão-Serpente são figuras demoníacas arquetípicas mais nítidas e mais estáveis. (MELETINSKI, 2015, p. 115-116)

A escolha das forças antagonônicas não será arbitrária pelo mestre, pois ele trará todo seu universo de leitura e consumo de cultura pop para a mesa do jogo, por isso, dragões, monstros, bruxos e feiticeiras acabam sendo os antagonistas mais comuns. É tão importante a escolha das forças antagonistas em um RPG que são dedicadas partes inteiras sobre elas, em “Chamado de Cthulhu”, “Rastro de Cthulhu” e “A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis” deixam extensos capítulos com bestiários cheios de detalhes e longas listas de criaturas. D&D é um caso à parte, e dedica um livro inteiro para as forças antagonistas, o chamado “Manual dos Monstros”. Em cada um dos exemplos citados, são deixados comentários, regras sobre como detectá-los, descrição e estatísticas para que ocorra o combate, configurando-se isso em uma característica do RPG de mesa.

Apesar de os personagens dos jogadores serem heróis capazes de enfrentarem forças antagonônicas tão poderosas, das quais nenhum outro indivíduo

ficcional ousaria, a narrativa literária possui outra importante figura, de acordo com Meletinski, o coadjuvante:

Os coadjuvantes do herói ou podem ser personagens míticas (algo parecido com espíritos protetores), que testam o herói de antemão, atribuindo-lhe algumas “tarefas difíceis”, que permitam a confirmação de sua fidalguia, o conhecimento das regras gerais da conduta heroica, ou então “animais benfazejos” (em princípio os animais totêmicos), ou, finalmente, parentes, vivos ou mortos, que ajudam, inclusive do além-túmulo. (MELETINSKI, 2015, p. 116)

Os coadjuvantes são os NPCs, figuras abundantes dentro dos RPGs, e que irão auxiliar, testar o herói [guardião do limiar, Joseph Campbell] e interagir com o personagem/jogador de alguma maneira. Os NPCs desempenham uma enormidade de funções dentro de um RPG de mesa, e caberá ao mestre utilizá-los em prol da narrativa e em auxílio ou desfavor dos jogadores/personagens.

Retornando ao âmbito do herói, a figura controlada pelos jogadores durante o jogo, nem só de heróis “bons” vive um RPG. Em algumas situações dentro do jogo, há figuras variantes de “heróis” e um que se encaixa em qualquer sistema de RPG é o anti-herói, teorizado por Meletinski da seguinte forma:

O arquétipo do herói está, desde o início, intimamente ligado ao do anti-herói, o qual muitas vezes une-se ao herói, numa única pessoa. É preciso dizer, antes de mais nada, que justamente aos mais antigos, aos mais arcaicos heróis culturais é que são atribuídos os ardis mais diabólicos, nem sempre realizados por meios legítimos ou edificantes. (MELETINSKI, 2015, p. 92)

Essa figura, que vai contrastar com a ideia de um herói elevado moralmente e que busca o bem comunitário, é bem explorada em RPG, pois há possibilidade de se criar os dois tipos. Arquétipos do herói, geralmente em RPGs de fantasia medieval, ficam para a classe de guerreiro, clérigo, paladino e monge (classes de D&D), enquanto para os anti-heróis são mais comuns os bárbaros e ladinos (também classes de D&D). Mesmo que as “classes” de personagens citadas tendam a ser mais ligadas a um arquétipo ou outro, nada impede de subverter essa ideia e criar, por exemplo, um paladino justiceiro, que não vê problemas em matar os inimigos ou utilizar dos mais variados meios para conseguir seus objetivos. Esse alinhamento com o arquétipo do herói ou do anti-herói depende muito, em D&D “Livro do Jogador”, do que o sistema chama de “Tendência”, já mencionadas aqui.

Uma criatura típica nos mundos de DUNGEONS & DRAGONS possui uma tendência, algo que descreve de maneira ampla sua moral e suas atitudes pessoais. A tendência é uma combinação de dois fatores: um identifica a

moralidade (bom, mau ou neutro), o outro descreve as atitudes perante a sociedade e às leis (leal, caótico ou neutro). Assim, nove tendências distintas são definidas dessas possíveis combinações. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 124)

É com base nessa “tendência” que os personagens oscilam entre o arquétipo do herói, do anti-herói ou vacilante, ora para um, ora para outro, já que as tendências apenas apontam a ética moral de um determinado personagem. As tendências em personagens/jogadores oscilam mais entre os arquétipos, uma vez que, suas ações irão depender do indivíduo real que o controla e que foge ante à possibilidade de ser qualificado e quantificado por qualquer arquétipo ficcional.

Esses arquétipos do herói e do anti-herói não ficam apenas para os RPGs de fantasia medieval, pois em sistemas como “Rastro de Cthulhu” há esse indivíduo que enfrentará as forças do caos com intenções benevolentes:

Você sabe que é perigoso e pouco aconselhável, mas alguém tem que descer aqueles degraus ou explodir aquele culto. E você foi escolhido, porque se não cuidar das coisas agora, elas irão piorar. Se você não for, quem vai? Um preguiçoso oportunista que está contando os dias para a sua aposentadoria? Não seja ridículo. (HITE, 2010, p. 20)

Assemelhando-se assim ao herói provedor e “bom”, mas, também, no mesmo sistema de regras há a sua contraparte, o anti-herói, uma figura que enfrentará as forças antagônicas e que pode realizar ações “questionáveis”, e ser descrito como um personagem com antecedentes criminosos:

Aqueles que vivem do outro lado da lei já conhecem um mundo secreto de degeneração, desespero e mal, fora da normalidade da civilização. Alguns criminosos construíram os seus próprios códigos e leis para se protegerem da constatação de que toda a ordem humana é frágil a determinados propósitos. Outros comemoram esta descoberta. (HITE, 2010, p. 13)

É na junção desses vários tipos arquetípicos de heróis que um jogador pode vir a seguir para criar seu personagem, que encarnará o papel de um herói cultural ou do anti-herói, mas, no fundo, ambos buscam a mesma coisa: enfrentar alguma força contrária e ameaçadora aos costumes e moralidade da sociedade que eles defendem ou do grupo ao qual pertencem, nesse último caso, o grupo de jogadores da mesa.

Outro herói e personagem arquetípico comum em RPGs é o Pícaro ou o *trickster*, tipo que consiste em utilizar maneiras diferentes de conseguir o que quer através de artimanhas e outros subterfúgios. Meletinski apontou essa figura arquetípica em sua obra e traçou a sua origem desde os antigos mitos de criação:

A existência do tipo *trickster* nos mitos da criação e, particularmente, a possibilidade de reunir numa única figura os traços de *trickster* e de herói cultural explicam-se, em parte, pelo fato de a ação, nos mitos sobre a criação, estar relacionada com o tempo que precede o estabelecimento de uma lei rigorosa de ordenação do mundo. Isso confere aos contos sobre *tricksters* um caráter significativo de válvula de escape legítima, de antídoto seguro contra a regulamentação miúda da sociedade tribal, contra o espiritualismo xamânico etc. Certa comicidade universal, que se encontra na figura mitológica do pícaro (muitas vezes ele entra em “frias”) acaba contagiando de alguma forma suas vítimas. Ela é parente daquela força “carnavalesca” que se manifestava como elemento de autoparódia e licenciosidade nos rituais dos cultos australianos, nas saturnais romanas, nos rituais medievais do carnaval, nas “festas dos bobos”. (MELETINSKI, 2015, p. 96)

Essa figura arquetípica muito se assemelha a um tipo de antecedente para personagens dos jogadores no “Livro do Jogador” de D&D, o charlatão:

Você sempre teve jeito com as pessoas. Você sabe o que os deixa extasiados, você pode destrinchar os desejos em seus corações após alguns minutos de conversa e, com algumas perguntas capciosas, você pode lê-los como se eles fossem livros infantis. É um talento útil e que você está perfeitamente disposto a usar em sua vantagem. Você sabe o que as pessoas querem e você as entrega ou, pelo menos, promete que irá entregar. O bom senso deveria manter as pessoas longe de coisas que parecem muito boas pra serem verdade, mas o bom senso parece desaparecer quando você está por perto. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 133)

Um personagem jogável torna-se a figura arquetípica do Pícaro e também não é incomum que o mestre traga elementos picarescos ou NPCs picarescos para o enredo do RPG, pois são figuras que trazem uma boa dose de comédia à aventura e campanha ou podem ser excelentes personagens que servem como distração da jornada principal e que levam os jogadores a subtramas nos RPGs.

Graças à figura arquetípica do Pícaro, ocorrem embates dos mais variados dentro de uma seção de RPG e será preciso mais proposições de Meletinski para ser melhor compreendida a figura do Pícaro/*trickster*:

Claro está que ao herói, mesmo nas narrativas arcaicas, se opõem outras personagens a ele relacionadas de alguma maneira. A ideia corrente de que nos mitos e particularmente nos contos maravilhosos se desencadeie o embate entre o bem e o mal é uma simplificação muito grande e, em princípio, indevida. Trata-se antes, desde o começo, da contraposição “próprio” / “alheio”, “caos” / “cosmo”. “Próprio”, conforme já foi dito, significava inicialmente o coletivo do clã ou da tribo, que passou a designar subjetivamente o “humano” e foi personificado na imagem do herói. O mundo “próprio” e o herói que o encarna são envolvidos por diferentes espíritos-patronos, mais tarde de “deuses”, ambivalentes em relação ao herói que tanto podem ser “bons” como “maus”. Em parte, esta ambivalência é conservada posteriormente, no mito e no conto especificamente heroico, onde os deuses protegem ora um ora outro herói, favorecendo ou perseguindo um ou outro, em função, muitas vezes, das relações que os deuses mantêm entre si. Os mitos gregos dão disso inúmeros exemplos. Nos contos, diferentes

personagens mitológicas ajudam ou atrapalham o herói conforme sua conduta pessoal. Mais ainda, os *tricksters* mitológicos muitas vezes guerreiam com o herói, mas ao mesmo tempo são seus irmãos (pertencem ao mesmo mundo “próprio”) ou chegam até mesmo a ser um segundo “eu” do próprio herói. (MELETINSKI, 2015, p. 107-108)

O RPG, por ser um jogo que traz mais de um “herói”, produz conflitos morais e éticos entre os próprios personagens/jogadores, que criam diferentes figuras para encarnar diferentes arquétipos, conscientemente ou inconscientemente; pois aqueles com tendências mais próximas do arquétipo do herói vão conflitar com os métodos utilizados pelo arquétipo do anti-herói e do arquétipo do Pícaro. Uma vez que, os próprios jogadores podem contrastar entre si por conta dos seus posicionamentos e escolhas, é perceptível que esses “irmãos” (outros jogadores) servem para auxiliar e dar mais amplitude a narrativa do jogo ao causar conflito entre os personagens/jogadores.

O mestre pode explorar tal situação de contraste entre os jogadores, e os arquétipos desempenhados por eles, ao utilizar os deuses/patronos do universo ficcional – D&D e “Tormenta” reservam seções apenas para divindades, mas nada impede que um NPC acabe por figurar o arquétipo do “patrono” que concede favores ou desfavores – para favorecer ou desfavorecer o grupo de jogadores por conta da ação de um único personagem ou pelas decisões tomadas em grupo. O RPG “Rastro de Cthulhu” demonstra uma maneira de aplicar tal conflito arquetípico:

Se os Investigadores tiverem sido desleixados, disparado um monte de tiros, usado seu distintivo indiscriminadamente ou ficado em evidência de alguma outra forma, terão a visita do Detetive Peter Merylo do Departamento de Polícia de Cleveland. [...] Ele os avisará para ficarem fora do seu caso e [...] ele não deixará alguns de seus “garotos de azul” espancarem os Investigadores. [...] Este encontro pode ser usado como um “encontro casual” [*combate*] se o Guardião desejar, ou deixá-lo fora se os Investigadores estiverem fazendo um trabalho razoavelmente bom em não levantar suspeitas. (HITE, 2010, p. 221) (Inserção do pesquisador)

Percebe-se que, dependendo a ação dos personagens caso oscile para o arquétipo do anti-herói, o mestre pode, por intermédio de NPC, punir os jogadores, uma vez que uma figura arquetípica semelhante a um deus ou patrono possa beneficiar ou prejudicar os heróis mediante a aproximação deles a um arquétipo ou outro. A possibilidade de explorar tais situações, por meio de NPCs, pode causar uma certa rivalidade e conflito de interesses, causando tensões dramáticas que podem enriquecer a narrativa do RPG.

O RPG cria tais conflitos arquetípicos inconscientemente se o mestre não estiver atento e será desempenhado pelos próprios personagens/jogadores, por conta da narrativa dinâmica e cooperativa do jogo; entretanto um mestre atento ou aventura pronta que deseje utilizar as ações dos personagens/jogadores para definir se certas benesses ou danos serão infligidos aos jogadores é sempre possível.

Esta pequena possibilidade de embate arquetípico no RPG possui a possibilidade de ajudar a compreender o quão profundo os temas arquetípicos estão enraizados dentro do *corpus*, ou como os arquétipos contrastam em uma “sessão” e como são delimitadas à moral e ética do grupo de jogadores.

Além de figuras ou situações arquetípicas como as mostradas, há outro elemento bem comum nos RPG, os itens mágicos. Esses “itens mágicos” não passaram despercebidos da teoria de Meletinski:

os objetos mágicos, obtíveis, perdíveis e novamente encontráveis pelo herói [...] No conto, onde as forças mágicas determinam o sucesso do herói, os objetos mágicos, que proporcionam riqueza, realização de desejos ou, ao menos, oferecem coadjuvantes mágicos [...] são símbolos mágicos densados da “magia” do conto maravilhoso (MELETINSKI, 2015, p. 145)

A presença de itens considerados “mágicos” pode aparecer como armas, objetos de conhecimento e qualquer coisa que o mestre/narrador deseje incluir na história criada. Em D&D, é deixado todo um capítulo em “Guia do Mestre” sobre objetos mágicos.

Itens mágicos são adquiridos dos tesouros de monstros conquistados ou descobertos em antigas câmaras perdidas. Tais itens fornecem capacidades que um personagem raramente conseguiria de outra forma, ou eles complementam as capacidades do seu usuário de formas incríveis. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 135)

Não importa o sistema de RPG, a presença de itens “mágicos” é uma excelente maneira de recompensar os jogadores em sua jornada de desafios. Os itens mágicos não ficam restritos apenas a jogos de fantasia medieval, pois em RPGs em que elementos como magia e deuses não são um elemento constituinte, o sistema de regras traz armas lendárias, objetos tecnológicos que garantem vantagens, além de itens ordinários do cotidiano desses personagens. Em “A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis”, há magia, mas ela é mais sutil, desta maneira, alterando a perspectiva que o jogo dá aos itens “mágicos”:



Também é interessante introduzir itens especiais nas suas campanhas. Itens especiais são aqueles que oferecem mais vantagens que os itens comuns, e podem ajudar os participantes a enfrentar maiores perigos ao longo de suas aventuras. Por exemplo, os participantes podem encontrar um mestre ferreiro e encomendar [...] uma rapieira que vale um bônus +1 nos testes de habilidade Esgrema. Após fazer um favor para um fazendeiro rico, ele pode oferecer como presente um alaúde comprado na melhor loja de Portugal, que dá um bônus de +2 na habilidade Instrumentos de corda. Ainda mais poderosos (e mais raros) são os itens encantados, imbuídos de poderes mágicos. (KASTENSMIDT, 2018, p. 142) (Grifo do autor)

Claramente, isso não dispensa o elemento mágico em alguns, mas já demonstra que há outras maneiras de se criar itens mais “especiais”. RPGs futuristas fornecem tecnologia mais avançada em um item, sistemas que trazem temáticas históricas terão a presença de itens feitos por grandes mestres artífices. A variedade de itens mágicos obtidos após enfrentar indivíduos ou monstros, que representam as forças demoníacas, é enorme nos inúmeros sistemas de RPG.

Outro ponto muito bem explorado que servem de auxílio, como os itens mágicos, é a presença de personagens, semelhantes a coadjuvantes, que auxiliam estes personagens, que são heróis, anti-heróis e pícaros. Entretanto Meletinski confere a eles outra atribuição do que apenas um coadjuvante, que pode testar, enfrentar ou auxiliar de maneira melhor as figuras heroicas arquetípicas, eles são os ajudantes milagrosos:

Conforme é sabido, o ajudante milagroso do herói pode ser encontrado nos mitos heroicos, mas é no conto maravilhoso que ele figura como elemento obrigatório da estrutura narrativa, pois, praticamente, qualquer “feito” do herói do conto só se realiza por seu concurso imprescindível. O motivo genérico é o da “*obtenção de um ajudante milagroso*” (MELETINSKI, 2015, p. 147)

Para explanar melhor o meio que esse “ajudante milagroso” (provindo da teoria de Vladimir Propp) aparece na narrativa do RPG, é preciso conferir em D&D “Guia do Mestre”, os seguintes tipos de “ajudantes” dos heróis:

Contatos são PdMs intimamente ligados com um ou mais personagens dos jogadores. Eles não vão para aventura, mas podem fornecer informações, rumores, suprimentos ou conselho profissional, tanto de graça quanto por um custo. Alguns dos antecedentes do Livro do Jogador sugerem contatos para aventureiros iniciantes e os personagens tendem a conseguir contatos mais úteis ao longo de suas carreiras de aventura. [...] Um patrono é um contato que emprega os aventureiros, fornecendo ajuda ou recompensas, assim como missões e ganchos de aventura. Na maior parte do tempo, um patrono tem um interesse especial no sucesso dos aventureiros e não precisa ser persuadido para ajudá-los. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 94-93)

A presença destes ajudantes milagrosos não é ignorada em RPGs, porque, muitas vezes, é graças a eles que a jornada dos personagens se inicia, e são estes mesmos ajudantes que acabam por auxiliar a jornada ao fornecerem informações, itens especiais ou orientações mais contundentes aos personagens. Essas figuras aparecem rapidamente dentro do RPG e sempre são usados pelo mestre com parcimônia, uma vez que, eles possuem meios e itens “poderosos” que, em tese, resolveriam o “problema” da trama, entretanto eles se ausentam da “ação” e deixam a figura heroica resolver a problemática do enredo.

Para finalizar as contribuições teóricas de Meletinski acerca da apropriação dos arquétipos, há apenas mais um trecho de seu estudo que ajuda a entender muito bem a dinâmica dos RPGs lovecraftianos.

As representações mitológicas (fabulizadas) propriamente são formuladas claramente em nível de comparação (a imagem do caos e o tempo primordial). Os contatos dos heróis da narrativa com as forças demoníacas do mal podem acabar com a vitória [...], com a derrota [...] ou com nada [...]. A derrota é provocada ou pelo próprio risco do contato [...], ou pela degeneração do herói [...], ou pela secreta tentação na alma [...]. O humano e o demônico se aproximam no curso da transformação dos arquétipos mitológicos, o princípio demônico penetra no homem, e por vezes os limites entre o humano e o demônico, e, correspondentemente, também entre o fantástico e o habitual se apagam (esta tendência é peculiar ao romantismo). (MELETINSKI, 2015, p. 191-192)

Essa citação de Meletinski se enquadra muito em RPGs de temática lovecraftiana, que até pode acabar em vitória, como dito pelo teórico, mas explora mais a alternativa em que os heróis acabam derrotados. No livro “Rastro de Cthulhu” é demonstrado essa “derrota” em sua introdução:

Você está entre os poucos que suspeitam da verdade – sobre os deuses loucos no centro do universo, sobre os Grandes Antigos que sonham em dizimar a vida na Terra, sobre os extraterrestres que usam a humanidade em seus experimentos, sobre as lendas antigas do eterno mal que estão todas se tornando realidade. Você precisa ter certeza de que ninguém nunca descobrirá – ou o mundo vai acordar gritando. Você deve evitar que as portas para o Exterior oscilem abertas – não importa se o custo for sua vida ou sua sanidade. Você deve coletar pistas encontradas em livros encadernados com pele humana, em cadáveres eviscerados cobertos de linfa, e em inscrições encravadas em paredes construídas antes da evolução da humanidade. Você precisa ir onde as respostas estão, e fazer o que precisa ser feito. (HITE, 2010, p. 6)

Nesses jogos, a dinâmica é diferente por conta do Horror Cósmico, ou seja, a vitória dos jogadores nem sempre é a reparação de danos e prejuízos infligidos na sociedade que representam, mas a sobrevivência do contato com as forças

antagônicas ou a súbita loucura por conta do contato com essas forças. Não importa qual situação, o jogo privilegie, a intenção do jogo é, como teorizado por Meletinski: a degeneração do herói ou a secreta tentação da alma, que no caso de RPGs lovecraftianos é a curiosidade incessante dos investigadores em desvendar os segredos oculto dessa realidade ficcional e que leva a insanidade (elemento inerente a literatura de Lovecraft). O RPG “Mundo das Trevas”, também, brinca com essa aproximação do humano e demônico, uma vez que, utiliza as figuras do vampiro, lobisomem e outras figuras do romance gótico, e “brinca” com essa aproximação do demônico e o humano.

O RPG demonstra uma versatilidade e potencial, como já mencionado, de trabalhar os arquétipos literários sob várias perspectivas e maneiras, cabe a Crítica estar atenta aos usos do RPG em seu próprio nicho e na sua influência em romances brasileiros contemporâneos.

Deixando as questões arquetípicas e entrando em outro campo teórico, é preciso notar a presença da maneira em que se dá formação das personagens ficcionais do jogo. Este trabalho recorrerá à teoria de Antonio Candido, novamente, em “A personagem de ficção”, nesse livro há os postulados de Candido, chamado “A Personagem do romance”, que traz vários “moldes” sobre as possíveis formações de personagens; sendo um deles: “Personagens transpostas com relativa fidelidade de modelos dados ao romancista por experiência direta, - seja interior, seja exterior. [...] O caso da experiência exterior é o da transposição de pessoas com as quais o romancista teve contato direto” (CANDIDO, 2018, p. 71). Os jogadores e o mestre podem construir os personagens desta mesma maneira, sendo uma representação interior deles e que exterioriza suas “vivências” e textos interiores ou transpor modelos de indivíduos conhecem, neste caso, exteriores ao indivíduo. Quase todo iniciante nos RPGs tem a tendência de seguir pelo meio “exterior”, já que os livros de regras trazem personagens prontos e padrões em suas páginas para uso imediato, facilitando para o jogador novato.

Além destes tipos de construção, podem surgir personagens, com menor frequência, e que, de acordo com Candido, são: “Personagens transpostas de modelos anteriores, que o escritor reconstitui indiretamente, - por documentação ou testemunho, sobre os quais a imaginação trabalha.” (CANDIDO, 2018, p. 71). Esse

modelo tende a ocorrer em RPGs de “personagens prontos”, já criados pelo mestre e com temáticas históricas, porque, dessa maneira, trabalha-se melhor a relação desses personagens com o enredo. Os jogos com temática histórica têm uma incidência maior também, dessa formação de personagem, porque permite uma “romancização” de um determinado período histórico como a “Independência brasileira” ou “Guerra dos Farrapos” e o jogo pode utilizar as figuras reais dentro do RPG, que aparentam ter um respaldo bibliográfico dos livros de regras com livros que tenham algumas documentações e testemunhos indiretos e diretos.

O penúltimo dos tipos de criação de personagens propostos por Candido são as “personagens construídas em torno de um modelo real dominante, que serve de eixo, ao qual vêm juntar-se outros modelos secundários, tudo refeito e construído pela imaginação.” (CANDIDO, 2018, p. 72). Aqui, os jogadores ou o mestre trarão todas as suas referências de cultura pop, folclore e mitologia para criar esse personagem com o qual sempre quiseram jogar ou “vivenciar” uma situação na pele do mesmo. Aventuras situadas na Grécia Antiga podem trazer os heróis mitológicos das epopeias de Homero, e até mesmo as caracterizações desses heróis épicos em filmes hollywoodianos.

Por fim, Candido esclarece que há “personagens elaboradas com fragmentos de vários modelos vivos, sem predominância sensível de uns sobre outros”, [resultam em] “uma personalidade nova” (CANDIDO, 2018, p. 73). Esse é um dos métodos mais comuns em RPGs com jogadores veteranos, pois será através de modelos trazidos pelos sistemas de regras, da cultura e sessões jogo anteriores, nesse estágio o jogador já compreendeu a proposta de criação de personagens do jogo e acaba criando mais livremente, ou seja, não utiliza os modelos trazidos nos livros de regras e evita os clichês presentes em RPGs de mesa como os seguintes tipos de personagens: o mago elfo intelectual, o bárbaro humano que resolve tudo na base do combate, o bardo meio-elfo cheio de carisma e galanteador. Esses exemplos são de personagens clichês, de acordo, com comunidade de *rpgistas* e se tornam até *memes* na internet.

Quando não for possível traçar as origens dos possíveis caminhos que expliquem a origem da criação dos personagens, como no caso anterior, deve-se

buscar a relação entre a teoria dos arquétipos literários propostos por Meletinski e a teoria de Candido, já que:

Ao lado de tais tipos de personagens, cuja origem pode ser traçada mais ou menos na realidade, é preciso assinalar aquelas cujas raízes desaparecem de tal modo na personalidade fictícia resultante, que, ou não têm qualquer modelo consciente, ou os elementos eventualmente tomados à realidade não podem ser traçados pelo próprio autor. Em tais casos, as personagens obedecem a uma certa concepção de homem, a um intuito simbólico, a um impulso indefinível, ou quais quer outros estímulos de base, que o autor corporifica, de maneira a supormos uma espécie de arquétipo que, embora nutrido da experiência de vida e da observação, é mais interior do que exterior. (CANDIDO, 2018, p. 73)

Dessa maneira, o trabalho retoma o que foi dito com os estudos dos arquétipos literários e como eles aparecem dentro dos RPGs, pois ambas as possibilidades de análises sobre os personagens de RPG são plausíveis. Dessa forma, uma pode ser traçada e seguida até sua origem com a ajuda teórica de Candido e outros autores da Crítica Literária; a segunda não pode ser determinada a influência originária, por isso, a teoria de Meletinski e autores provindos da área da psicanálise e da psiquê humana serão mais adequados. Contudo, neste trabalho, o que se pretende é a análise dos personagens no RPG num âmbito mais literários e trazendo outros aspectos teóricos, não os motivos psicanalíticos da escolha das características físicas, sociais e psicológicas por parte dos jogadores.

Saindo um pouco do escopo de personagens principais, mesmo que o que foi explanado para personagens principais também se aplica aos NPCs em algum grau, é preciso apontar um mecanismo de introduzir personagens periféricos dentro da narrativa dos RPGs, para isso, a teoria de Tzvetan Todorov auxiliará nesse entendimento. Primeiro é preciso compreender que o modo de criação ou a inspiração dos NPCs não será tão diferente dos personagens dos jogadores. Ambos irão diferir no quesito de presença na narrativa e detalhamento, já que os personagens dos jogadores serão o fio condutor do enredo e possuirão traços de sua *persona* mais explorados por meio de ações, diálogos e escolhas; enquanto os NPCs serão introduzidos em pontos específicos da trama para popular o espaço narrativo, e são bem mais simplificados em sua composição.

Como já foi explicado, os NPCs são personagens secundários dos jogos de RPGs, e controlados pelo mestre/narrador. Tais personagens não são tão complexos ou possuem tantas características marcantes, e os RPGs gostam de deixar isso bem

claro ao mestre, por exemplo, D&D “Guia do Mestre” diz o seguinte: “Um PdM não precisa de estatísticas de combate, a não ser que ele represente uma ameaça. Além disso, a maioria dos PdMs precisam apenas de uma ou duas qualidades para torná-los memoráveis” (2014, p. 89). Os únicos NPCs a serem detalhados são os que possuem um papel importante na narrativa, o “Guia do Mestre” complementa do que foi dito na citação anterior: “Para PdMs que tenha um papel importante em suas aventuras, gaste mais tempo aprofundando suas histórias e personalidades” (2014, p. 89).

Retomado a ideia do mecanismo de inserção de personagens periféricos, os NPCs, percebesse que a maneira como o RPG utiliza para apresentá-los na trama do jogo assemelha-se muito à teoria proposta por Todorov, em *As Estruturas Narrativas* (2013). Novamente, o RPG apropria-se das estratégias narrativas para incorporá-las à mecânica do jogo. A primeira opção de apresentar NPCs será através do “encaixe”.

A aparição de uma nova personagem ocasiona infalivelmente a interrupção da história precedente, para que uma nova história, a que explica o “eu estou aqui agora” da nova personagem, nos seja contada. Uma história segunda é englobada na primeira; esse processo se chama *encaixe*. (TODOROV, 2013, p. 123) (Grifo do autor).

Os NPCs apenas entrarão na trama do RPG quando necessários e, quando isso ocorre, toda a história precedente será brevemente “pausada”. Esses personagens aparecerão sempre que os personagens/jogadores forem interagir socialmente com os NPCs. O surgimento de um NPC pode suscitar o interesse dos jogadores ao ponto de eles abandonarem a trama principal e seguirem uma subtrama que o NPC pode desencadear, isso ocorre por desejo direto e premeditado do mestre ou desinteresse dos jogadores da trama principal e desejo de prosseguir para outra possibilidade narrativa.

Quase tudo que envolve esses personagens, dos jogadores ou NPCs, em um RPG necessita de um mínimo de estruturação, uma vez que, é necessário fazê-los verossímeis e que desempenhem uma “vida” ficcional plausível. É perceptível tal situação por conta das inúmeras seções e capítulos dos livros de regras para estruturar e manter a coerência narrativa dessas figuras ficcionais. Percebendo isso, é notável a semelhança com a teoria de Anatol Rosenfeld quando teoriza o seguinte:

constitui-se um plano intermediário de certos “aspectos esquematizados” que, quando especialmente preparados, determinam concretizações específicas do leitor. [...] Em geral, os textos apresentam-nos tais aspectos mediante os quais se constitui o objeto. Contudo, a preparação especial de selecionados aspectos esquemáticos é de importância fundamental na obra ficcional – particularmente quando de certo nível estético – já que desta forma é solicitada a imaginação concretizadora do apreciador. Tais aspectos esquemáticos, ligados à seleção cuidadosa e precisa da palavra certa com suas conotações peculiares, podem referir-se à aparência física ou aos processos psíquicos de um objeto ou personagem (ou de ambientes ou pessoas históricas etc.), podem salientar momentos visuais, táteis, auditivos etc. (ROSENFELD, 2018, p. 13-14)

Os RPGs, ao se apropriarem da literatura, tiveram que transpor, semioticamente, o elemento do personagem, para que este se encaixasse no jogo. “Tormenta”, por exemplo, em seu capítulo de criação de Personagens, apresenta um passo a passo a ser seguido, iniciando com “Defina seus Atributos [...] Escolha sua Raça [...] Escolha sua Classe [...] Escolha sua Origem [...] Escolha sua Divindade (Opcional) [...] Escolha sua Perícias [...] Anote seu Equipamento [...] Magias (Apenas Arcanistas, Bardos, Clérigos e Druidas)” (SVALDI, 2020, p. 16). Cada um dos passos para a criação de um personagem possui aspectos esquematizadores, que auxiliarão o jogador a concretizar a criação ficcional do personagem.

Para compreender melhor tudo elencado por “Tormenta” é preciso explicar mais detalhadamente. Os “Atributos” são as principais características dos personagens, e definem sua estética e percepção de mundo, sendo, comumente, representados como “força, destreza, constituição [entende-se esse item como saúde e vitalidade do personagem], Inteligência, Sabedoria e Carisma.” (2020, p. 16). Em uma generalização, os três primeiros itens fornecem o biotipo físico geral do personagem, e os últimos três aspectos os sociais e intelectuais.

A “raça” é um conceito mais provindo do fantástico e está diretamente ligada ao sistema de regras do jogo, de maneira geral, as raças são elfos, anões, orcs, humanos, hibridizações entre as anteriores e até aquelas criadas para o jogo. O conceito de “raça” no jogo se aplica à mesma ideia de espécie, seja humanoide ou não, ou de nacionalidade, como em RPGs lovecraftianos, além disso, no jogo, essa característica ajuda a definir ainda mais os atributos físicos do personagem, assim como a determinar melhor os aspectos sociais e intelectuais.

A “classe” do Personagem envolve a sua ocupação ou profissão no mundo ficcional, enquanto a “raça” determina sua origem biológica, e explica o que ele faz no presente.

A “origem” é o que “Chamado de Cthulhu” e D&D chamam de “antecedentes”, e representam um breve histórico do Personagem antes do momento presente.

A questão de “divindade” depende do jogo, pois alguns possuem um panteão próprio, como “D&D” e “Tormenta”, ou são pautados em religiões e mitologias humanas, RPGs lovecraftianos são ambientados em períodos históricos, e a religiosidade do personagem molda o seu perfil moral.

As “perícias” são habilidades cotidianas que um personagem aprendeu com treinamento, e que podem resolver desafios físicos, mentais e sociais.

O “equipamento”, geralmente é determinado pela “classe” e “raça” e, ocasionalmente, podem surgir como itens provenientes de sua “origem”, como um relógio de família ou uma arma dos ancestrais com um valor sentimental.

Por fim, há as “magias”, que estão condicionadas ao sistema de regras (se ele inclui o elemento fantástico de magia) e, caso inclua, cada RPG terá sua maneira de estruturar este elemento no seu mundo ficcional.

É graças a todas essas etapas que se percebe no RPG, na criação de personagens, a tentativa de transpor a mesma vivacidade e complexidade que um personagem de romance pode vir a ter. Os “aspectos esquematizados” de Rosenfeld tomam uma seriedade muito decisiva nos RPGs, já que serão eles que darão suporte para as capacidades dos personagens dos jogadores que, por consequência, enfrentarão o “vilão” preparado pelo mestre; as regras de criação servem para manter coeso e justo o jogo de RPG nos momentos de rolagem de dados.

Prosseguindo com as proposições de Rosenfeld e suas relações com os personagens de RPG, é perceptível que os NPCs e personagens dos jogadores sofrem do mesmo mal que o Cinema, TV e teatro, pois o teórico comenta que “o cinema e o teatro apresentam muitos aspectos concretos, mas não podem, como a obra literária, apresentar diretamente aspectos psíquicos, sem recurso à mediação física do corpo, da fisionomia ou da voz” (ROSENFELD, 2018, p. 14).



Os personagens de RPG ainda estão muito presos à concretude do jogo, por isso, segue para o tom aventureiro e da sucessão de ações dramáticas, como combates, fugas, exploração, investigação e outros elementos dramáticos. Fica ainda mais difícil trazer os elementos psíquicos dos personagens, quando cada um deles é um jogador diferente, no caso dos protagonistas, e que cabe a eles verbalizar seus pensamentos e gestos, ou interpretá-los. Há ainda a possibilidade de não dizerem e performarem os aspectos psíquicos, deixando-os para a especulação dos outros jogadores e do mestre. Essa mesma situação acerca dos aspectos psíquicos vale para personagens secundários, interpretados pelo mestre/narrador. Como explicado, os RPGs ainda não encontraram uma maneira que os aspectos psíquicos sejam incluídos na narrativa do jogo.

Apesar das diferenças com a narrativa literária, em alguns momentos, ambas são regidas pelas mesmas regras acerca do personagem. O teórico Rosenfeld frisa que a caracterização dos personagens e descrição deles seja uma ferramenta importante à narrativa:

a dissolução da descrição em narração porque a palavra, recurso sucessivo, não pode apreender adequadamente a simultaneidade de um objeto, ambiente ou paisagem (que a nossa visão apreende de um só relance), o que no fundo exige é a presença de personagens que atuam. [...] Assim, o leitor participa dos eventos em vez de se perder numa descrição fria dos eventos que nunca lhe dará a imagem da coisa. (ROSENFELD, 2018, p. 28)

No RPG, há a descrição para que os jogadores visualizem locais e cenas e maneira que os personagens agem e locomovem, mas será a partir da narrativa do jogo, diálogo dos personagens/jogadores e NPCs e a narração pelo mestre/narrador das ações que esses personagens desempenham, que o jogador/leitor “participa” dos eventos da narrativa. Essa característica foi tão bem apropriada, que será ela a dar dinamicidade ao jogo e o protagonismo dos jogadores na narrativa.

Pensando nessa limitação da descrição dos personagens, a necessidade de aspectos esquematizadores e o fato de pertencerem a uma narrativa escrita que possui a carência do imagético, sonoro e tátil, Rosenfeld teoriza:

De qualquer modo, o que resulta é que precisamente a limitação da obra ficcional é a sua maior conquista. Precisamente porque o número das orações é necessariamente limitado (enquanto as zonas indeterminadas passam quase despercebidas), as personagens adquirem um cunho definido e definitivo que a observação das pessoas reais, e mesmo o convívio com elas dificilmente nos pode proporcionar a tal ponto. Precisamente porque se

trata de orações e não de realidades, o autor pode realçar aspectos essenciais pela seleção dos aspectos que apresenta, dando às personagens um caráter mais nítido do que a observação da realidade costuma sugerir, levando-as, ademais, através de situações mais decisivas e significativas do que costuma ocorrer na vida. Precisamente pela limitação das orações, as personagens têm maior coerência do que as pessoas reais (e mesmo quando incoerentes mostram pelo menos nisso coerência); [...] maior exemplaridade; [...] maior significação; e, paradoxalmente, também maior riqueza – não por serem mais ricas do que as pessoas reais, e sim em virtude da concentração, seleção, densidade e estilização do contexto imaginário, que reúne os fios dispersos e esfarrapados da realidade num padrão firme e consistente. Antes de tudo, porém, a ficção é o único lugar – em termos epistemológicos – em que os seres humanos se tornam transparentes à nossa visão, por se tratar de seres puramente intencionais sem referência a seres autônomos; de seres totalmente projetados por orações. (ROSENFELD, 2018, p. 34-35)

Esse caráter limitante da ficção leva jogadores a se apegarem aos personagens e eles aparentarem serem quase “vivos”, uma vez que, mesmo com as incongruências do indivíduo, o personagem ainda é só um elemento ficcional que possui um número limitado de características físicas, psicológicas e sociais. É a sua limitação como um indivíduo fictício que o faz ser tão “vivo” na narrativa ficcional do jogo, não é à toa que os RPGs dão tanto espaço a esse elemento, pois será a partir dele que o jogo se relaciona com a realidade e cria um vínculo entre ambos. Serão os personagens que darão vida ao jogo, uma vez que, eles encarnam o humano.

É preciso relacionar esse caráter limitante da ficção em relação aos personagens, apontado por Rosenfeld, e um outro comentário teórico de Antonio Candido:

Na vida, estabelecemos uma interpretação de cada pessoa, a fim de podermos conferir certa unidade à sua diversificação essencial, à sucessão dos seus modos-de-ser. No romance, o escritor estabelece algo mais coeso, menos variável, que é a lógica da personagem. A nossa interpretação dos seres vivos é mais fluida, variando de acordo com o tempo ou as condições da conduta. No romance, podemos variar relativamente a nossa interpretação da personagem; mas o escritor lhe deu, desde logo, uma linha de coerência fixada para sempre, delimitando a curva da sua existência e a natureza do seu modo-de-ser. Daí ser ela relativamente mais lógica, mais fixa do que nós. E isto não quer dizer que seja menos profunda; mas que a sua profundidade é um universo cujos dados estão todos à mostra, foram pré-estabelecidos pelo seu criador, que os selecionou e limitou em busca de lógica. (CANDIDO, 2018, p. 58-59)

Agora, em vez do mestre/narrador estabelecer os limites do personagem, quem os delimita será o próprio leitor que, nesse caso, é o jogador. Graças àquele “sentido” e “coerência” que os personagens têm, o jogo torna-se tão apreciado quanto um romance. Há nas personas ficcionais uma aparente completude do humano ao representar o personagem, diferindo do indivíduo real que é composto de incontáveis

detalhes e faculdades mentais e biológicas, até então, impossíveis de serem compreendidos em sua totalidade.

Além dessa “completude” e entendimento das faculdades que regem uma personagem, é preciso salientar que o leitor participa da jornada dele, ou seja, é passível de sentir as mesmas dores e alegrias do personagem; Rosenfeld explica que:

o que mais importa é que não só contemplamos estes destinos e conflitos à distância. Graças à seleção dos aspectos esquemáticos preparados e ao “potencial” das zonas indeterminadas, as personagens atingem a uma validade universal que em nada diminui a sua concreção individual; e mercê desse fato liga-se, na experiência estética, à contemplação, a intensa participação emocional. Assim, o leitor *contempla* e ao mesmo tempo *vive* as possibilidades humanas que a sua vida pessoal dificilmente lhe permite viver e contemplar, visto o desenvolvimento individual se caracterizar pela crescente redução de possibilidades. (ROSENFELD, 2018, p. 42)

O prazer estético sentido pelos jogadores é, talvez, até maior que em um romance, pois o envolvimento deles com os personagens é quase indissociável, uma vez que, a interpretação de papéis mescla ambos indivíduos, real e ficcional, em um só.

Como dito por Rosenfeld, os RPGs, assim como na literatura, o jogador não precisa vivenciar as situações da narrativa como um dos personagens, e como o Rosenfeld explica: se alguém vivenciasse essas experiências não as contemplaria por estar muito envolvido; se as experimentasse a distância não as viveria. Desta forma o jogador experimenta o real por intermédio do imaginário e ficcional.

### 2.3 O Cronotopo do RPG

“No cronotopo artístico-literário ocorre a fusão dos indícios do espaço e do tempo num todo apreendido e concreto.”

Mikhail Bakhtin

O último subcapítulo do segundo capítulo é trazido o elemento final de análise do *corpus* antes de adentrar no estatuto do narrador. Nesta seção é necessária a “Teoria do Romance II: as formas do tempo e do cronotopo”, de Mikhail Bakhtin, para

analisar o *corpus*, é por conta da teoria bakhtiniana que o presente trabalho utiliza o conceito de cronotopo para designar o tempo e espaço ficcional.

Durante o subcapítulo será detalhado o que é cronotopo, quais são os cronotopos do romance que mais se relacionam com o *corpus*, como o RPG identifica e utiliza o espaço e tempo narrativo e a relação que eles demonstram ter com a teoria do cronotopo bakhtiniano.

Em vez de olhar separadamente o espaço e o tempo narrativo no RPG, este trabalho utiliza a teoria de Mikhail Bakhtin (2018) para apresentar um outro modo de percepção desses dois elementos. Será através do cronotopo artístico, proposto pelo teórico, que esta discussão compreenderá melhor esses elementos do *corpus*.

Primeiro, é necessário trazer o conceito, cronotopo, teorizado por Bakhtin, sendo ele compreendido da seguinte forma:

No cronotopo artístico-literário ocorre a fusão dos indícios do espaço e do tempo num todo apreendido e concreto. Aqui o tempo se adensa e ganha corporeidade, torna-se artisticamente visível; o espaço se intensifica, incorpora-se ao movimento do tempo, do enredo e da história. Os sinais do tempo se revelam no espaço e o espaço é apreendido e medido pelo tempo. Esse cruzamento de séries e a fusão de sinais caracterizam o cronotopo artístico. (BAKHTIN, 2018, p. 12)

O cronotopo relaciona-se melhor como meio de análise para o *corpus*, porque sua densidade teórica dará mais aprofundamento à discussão proposta neste trabalho. O espaço no RPG possui capítulos sobre sua estruturação, mas o tempo não. A maneira como o tempo é apresentado em um RPG será um pouco diferente do que ocorre na literatura.

O tempo da narrativa colaborativa do RPG apenas ocorre durante a sessão de jogo, ou seja, ele só toma corpo dentro do espaço ficcional da narrativa. O foco que os livros de regras dão ao espaço acaba por auxiliar o mestre na estruturação do espaço ficcional com todos os seus mecanismos de funcionamento e as leis naturais que regem tal cenário. É importante notar que enquanto o espaço está apenas nas anotações do mestre acerca do cenário e prévias ao jogo, o espaço ficcional não existe até então e será pelo tempo ficcional, durante a sessão, que o espaço “existe” no campo imaginativo por intermédio da linguagem.

Por isso, a escolha do termo cronotopo e a teoria bakhtiniana, já que ambos os elementos se relacionam com a ideia proposta da teoria. A melhor maneira de aprofundar nesta discussão será trazendo as origens do cronotopo de um RPG sob o olhar da teoria bakhtiniana. Os RPGs de mesa receberam a mesma influência que o romance no seu possível “primórdio”, o romance grego. Esse romance possui um cronotopo muito bem desenvolvido atualmente, pois, com o passar do tempo, foram incorporados vários elementos a ele e também a seus gêneros derivados. O cronotopo do romance grego possui uma estruturação característica, na qual Bakhtin teoriza que:

Há um nitidíssimo hiato entre os dois momentos do tempo biográfico, o qual não deixa nenhum *vestigio* nas vidas dos heróis nem em seus caracteres. Todos os acontecimentos do romance que preenchem tal hiato são mero desvio do curso normal da vida, desprovidos da duração real dos acréscimos a uma biografia normal. Esse tempo do romance grego carece até de uma duração etária elementarmente biológica. [...] Esse tempo, durante o qual eles vivem o mais inverossímil número de aventuras, não é medido nem contado no romance; são simplesmente dias, noites, horas e instantes tecnicamente mensurados apenas no âmbito de cada aventura particular. Esse tempo aventureco extraordinariamente intensivo, mas indefinido, não conta absolutamente para a idade dos heróis. (BAKHTIN, 2018, p. 20)

Os RPGs também utilizam essa dinâmica do hiato entre o início da aventura, na taberna e um evento que conclama os personagens, e o fim dela, quando há o desenlace e é distribuída alguma recompensa e compensação. Alguns RPGs, caso o mestre não marque os dias fictícios, nem é mencionado a passagem de tempo no hiato entre o início e o fim de uma aventura *one-shot* e fica ainda mais nítido o hiato em uma campanha, já que ele pode se delongar por meses da realidade física e sensível, enquanto o mundo fictício passou-se um tempo indefinido.

No caso específico do cronotopo do romance grego, “toda a ação [...], todas as aventuras e os acontecimentos que o povoam ficam de fora das séries temporais, sejam elas históricas, consuetudinárias, biográficas ou elementarmente etário-biológicas” (BAKHTIN, 2018, p. 21). Os RPGs de fantasia medieval e ficção científica, que não possuem relação com períodos históricos reais, tendem a não mensurar seu tempo em semanas, meses ou até anos, por isso, em aventuras *one-shot* ou campanhas a passagem do tempo não necessita de ser quantificada, como dito anteriormente, se o mestre/narrador considerar que o enredo não necessita de tal explicação ou que não sofra prejuízo com a ocultação desse elemento narrativo.

Outro ponto muito bem explorado por RPGs no cronotopo do romance grego são “as próprias aventuras se enfiam umas nas outras numa série extratemporal e, em essência, infinita; ora, ela pode ser prolongada o quanto se quiser, pois não tem em si nenhuma limitação interna substancial” (BAKHTIN, 2018, p. 25). Os RPGs, não importa qual seja o sistema de regras, possuem a possibilidade de que o enredo se estenda indefinidamente como no cronotopo do romance grego, desta maneira, fazendo que surja inúmeros espaços narrativos diferentes ao longo do tempo narrativo. Isso é um recurso utilizado pelas campanhas que encadeiam uma série de aventuras em uma possível jornada heroica eterna, há um caso de uma campanha de D&D que já dura, pelo menos, uns trinta e oito anos, na qual o mestre londrino Robert Wardhaugh<sup>45</sup> conduz uma campanha “infinita”. Apenas por meio da apropriação do cronotopo de romance grego que o RPG permite essa série extratemporal, em tese “infinita”, na qual se encadeiam inúmeras aventuras que “desconsideram” a passagem do tempo.

Além dessa possibilidade de “aventura eterna”, o cronotopo do romance grego traz um outro elemento que pode ser bastante utilizado nos jogos: “Todos os elementos do infinito tempo aventureiro são guiados por uma força: o *acaso*. Porque, como vemos, todo esse tempo é constituído de simultaneidades casuais e heterotemporalidades causais” (BAKHTIN, 2018, p. 25). Graças ao fato de que a narrativa é colaborativa, a presença do elemento do acaso é levada a outro patamar, uma vez que, os personagens/jogadores podem ir para qualquer direção do espaço ficcional, na qual haverá a sucessão de aventuras ocorridas por acaso. O exemplo mais prático de “acazos” narrativos em uma sessão é quando os personagens interagem com os NPCs e durante o diálogo é oferecida uma missão secundária, esse acaso estende o tempo ficcional e leva a outras localidades do espaço ficcional sem perda de coerência narrativa.

Os RPGs trazem dicas sobre como introduzir encontros aleatórios, esse acaso pode ser orquestrado pelo mestre, e fora dos livros de regras jogadores

---

<sup>45</sup> Notícia em português: <https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/grupo-de-jogadores-de-dungeon-dragons-mantem-campanha-ativa-por-38-anos-por-rodrigo-grego/>  
Notícia original em inglês: <https://lfpres.com/news/local-news/londoners-dungeons-and-dragons-game-has-been-swinging-swords-for-38-years>

originam estratégias sobre como utilizar o improviso<sup>46</sup> nos jogos em situações e cenas que fogem do enredo “planejado” pelo mestre/narrador. O último meio em que o acaso ocorre nos RPGs de mesa é através de subtramas (*Side Quests* [missão secundária], nome utilizado pelos *rpgistas*), na qual D&D “Guia do Mestre” comenta o seguinte:

Você também pode adicionar uma ou mais missões secundárias a sua aventura, desviando os personagens do caminho da história principal definida por local ou eventos. Missões secundárias são periféricas ao objetivo principal dos personagens, mas completar uma missão secundária com êxito pode conferir um benefício em relação a completar o objetivo principal. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 80)

As subtramas são algo comum em RPGs, sendo um clichê do jogo, uma vez que, tais situações utilizam bem o elemento cronotópico do acaso, e acrescenta ao enredo novas maneiras de abordar situações narrativas, espaços narrativos e elementos arquetípicos diversos que retiram a linearidade do jogo de RPG. O exemplo acima pensa o “acaso” com a possibilidade de conexão com a aventura principal, mas o acaso pode também não possuir nenhuma relação com o enredo principal, desta maneira, levando a essa série extratemporal de eventos infinitos.

Trazidas todas as contribuições cronotópicas do romance grego e as relações teóricas com o funcionamento estrutural do cronotopo do jogo RPG, é preciso trazer outro cronotopo bakhtiniano que fornece muitos elementos comuns ao RPG, o cronotopo do romance de cavalaria. Bakhtin explica que o romance de cavalaria:

opera com o tempo aventureesco – basicamente do tipo grego, embora alguns romances haja uma grande aproximação com o tipo apuleico de aventuras e costumes [...]. O tempo se decompõe numa série de segmentos-aventuras, em cujo interior ganha uma organização técnico-abstratas e um vínculo igualmente técnico com o espaço. Aqui encontramos a mesma simultaneidade e a mesma heterotemporalidade causais dos fenômenos, o mesmo jogo com a distância e a proximidade, os mesmos retardamentos. O cronotopo desse romance – um universo variadamente estranho e um tanto abstrato – também é próximo do grego. O mesmo papel organizativo é aqui desempenhado pela prova de identidade dos heróis e dos objetos (BAKHTIN, 2018, p. 99)

As campanhas de RPG, quando não planejadas, são uma série extratemporal de aventuras infinitas [cronotopo do romance grego], como no caso da campanha de RPG que já dura trinta e oito anos; quando são planejadas e estruturadas, como é a maioria dos casos, são segmentos-aventuras que podem durar algum ou muito tempo

<sup>46</sup> <https://universorpg.com/bau-do-mestre/dicas/mestrando-de-improviso-ou-a-arte-de-improvisar/>; <https://newtonrocha.wordpress.com/2017/11/29/dicas-para-improvisar-no-rpg-nitrodungeon-15-dicasderpg-video/>.

[cronotopo de romance de cavalaria]. A maneira que o espaço de um RPG é organizado segue um padrão técnico de criação, orientado pelo livro de regras, enquanto o tempo pode ser algo marcado e sentido ou não aparecer elementos que o identifiquem, já foi comentado isso, mas é reiterado por conta do ser um fato basilar do RPG.

A novidade trazida pelo romance de cavalaria serviu para que os RPGs continuassem as aventuras sem depender do acaso, essa característica que permite a estruturação cronotópica e narrativa dos segmentos-aventuras das campanhas oficiais, criadas pelas editoras detentoras dos direitos dos RPGs. Foi através dos segmentos-aventuras apropriados dos romances de cavalaria por parte do RPG que o cronotopo do jogo se renova e transforma diversos elementos ficcionais para serem adaptados à realidade narrativo-lúdica.

O acaso espontâneo do cronotopo do romance grego, retorna para o cronotopo do romance de cavalaria não de maneira súbita e podendo desconsiderar e suplantando a aventura anterior, mas através de figuras, possivelmente, conhecidas e até mesmo esperadas. Bakhtin comenta sobre essa novidade cronotópica, especificando que,

no tempo aventureiro dos romances de cavalaria, há algo de essencialmente novo (logo, também em todo o seu cronotopo). Em todo o tempo aventureiro tem lugar a intervenção do acaso, do destino, dos deuses, etc. Porque esse mesmo tempo surge nos pontos de ruptura (no hiato que surge) das séries temporais normais, reais, regulares e no ponto em que essa regularidade (seja ela qual for) é *de súbito* violada e os acontecimentos ganham um rumo inesperado e imprevisto. Nos romances de cavalaria, esse “súbito” como que se normatiza, torna-se algo universalmente determinante, quase habitual. O mundo inteiro se torna maravilhoso e o próprio maravilhoso se torna habitual (sem deixar de ser maravilhoso). O eterno “imprevisto” mesmo deixa de ser algo imprevisto. O imprevisto é esperado e só o imprevisto se espera. O mundo inteiro é enquadrado na categoria do “súbito”, na categoria do acaso maravilhoso e imprevisto. (BAKHTIN, 2018, p. 100)

O acaso e imprevisto trazidos pelo mestre, já é algo esperado pelos jogadores veteranos, uma vez que, já têm ciência de alguns elementos fantásticos dos RPGs. Essa possível expectativa pelo imprevisto, torna-se um elemento constitutivo do jogo, por isso, as seções de encontros aleatórios, já mencionados, e o uso de NPCs, já que eles poderão estender a série de segmentos-aventuras dentro do RPG, suscitando na expansão do cronotopo do jogo.



Esse “acaso” do cronotopo do romance de cavalaria mencionado por Bakhtin será muito mais expandido por conta da sua estética e de que maneira ele se apresenta no romance:

No romance de cavalaria, a própria coloração do acaso – de todas essas simultaneidades e heterotemporalidades causais – é diferente daquela que ocorre no romance grego. Aqui se trata de um puro mecanismo de divergências e convergências temporais num espaço abstrato repleto de raridades e curiosidades. Aí mesmo o acaso tem todo o atrativo do mágico e do misterioso, personifica-se na imagem de fadas boas e más, de feiticeiros bons e maus, espreita em bosques e castelos encantados, etc. Na maioria das vezes, o herói não experimenta “desgraças” que só interessam ao leitor, mas “aventuras maravilhosas”, interessantes (e encantadoras) também para ele mesmo. (BAKHTIN, 2018, p. 101)

Se o cronotopo do romance grego permitiu ao RPG trazer seus encontros aleatórios, será a partir do cronotopo do romance de cavalaria que o RPG “colorirá” os elementos provindos do acaso com elementos fantásticos. O acaso do cronotopo do romance de cavalaria que fornecerá aos RPGs o uso das figuras do gênero fantástico e conferirá ao “acaso” a qualidade de algo “bom” ao personagem ficcional e não apenas um impedimento de chegar ao fim da trama. Esse aspecto “maravilhoso” adentra tão profundamente no RPG que os primeiros sistemas, como “D&D”, utilizam-no com frequência.

Os elementos provindos do fantástico e utilizados nos acasos do cronotopo do romance de cavalaria, acabam por não surgir apenas pelo ato de “aparecer” na narrativa, o fantástico confere a eles certas qualidades:

Esse cronotopo e, a seu modo, muito limitado e comedido. Já não é mais repleto de raridades e de curiosidades, mas do maravilhoso; nele, cada objeto – uma arma, uma roupa, uma fonte, uma ponte, etc. – tem algumas propriedades mágicas ou é simplesmente encantatório. Nesse mundo também há muito de simbólico, mas sem o caráter grosseiro de um rébus e sim próximo do simbólico da fábula oriental. (BAKHTIN, 2018, p. 103)

É perceptível quando se pensa nos RPGs utilizados neste trabalho que os elementos fantásticos apenas aparecem como recurso narrativo puro e simples, mas foi através do que foi exposto nos subcapítulos anteriores que o RPG possui esse mesmo valor em seu cronotopo que é conferido ao romance de cavalaria: o simbólico, o mágico e encantatório. Será no próximo capítulo que as relações entre fantástico e o RPG que deixará mais claro essa familiaridade cronotópica do romance de cavalaria ao trazer o fantástico e o maravilhoso.

Definidas as possíveis origens cronotópicas do RPG e a relação com dois cronotopos romanescos, passa-se a trazer a maneira como ambos os elementos cronotópicos se comportam no jogo separadamente. Isso facilitará melhor a compreensão do cronotopo por parte do entendimento que os livros de regras possuem acerca desses elementos narrativos e como eles os transmitem aos jogadores.

Primeiro, a pesquisa retirará do *corpus* os conceitos pertinentes ao espaço narrativo pelo qual o tempo atua. Nos RPGs, o espaço narrativo tem como finalidade trazer os elementos identitários do sistema de regras daquele universo ficcional, determinando também quais serão os elementos do fantástico que podem vir a aparecer na narrativa.

O espaço narrativo do RPG possui finalidades, determinadas pelos “Três Pilares da Aventura”, já mencionados. Cada local apresentado por um RPG pode ser um espaço para ser explorado pelos personagens, que pode conter armadilhas e pistas que exijam o rolar dos dados; ou pode ser um espaço para estimular a interação social, locais como tabernas e a residência de alguns dos personagens são exemplos comuns.

Dito isso, os espaços narrativos dos RPGs, concluindo suas finalidades, serão criados a partir de estratégias narrativas fornecidas pelos sistemas de regras. Os RPGs com temática de fantasia medieval e sem relação com a realidade podem trazer locais já predefinidos, nos casos de “D&D” e “Tormenta”, e com regras de funcionamento pré-estabelecidas. O primeiro exemplo é o que melhor demonstra essas estratégias narrativas, porque fornece inúmeros elementos narrativos ao mestre/narrador para construir o mundo de suas sessões. Dentro do “Guia do Mestre” de D&D, existem questões da perspectiva macro, tais como deuses do mundo, planos de existência, idiomas e dialetos, facções e organizações, e até de que forma o elemento fantástico da magia se comporta no universo ficcional. Há também a perspectiva micro, como masmorras, ambientes selvagens, espaços urbanos e como mapeá-los, além de trazer também ambientes incomuns como os céus e os mares. Cada um dos pontos trazidos oferece ferramentas de como construir cada elemento espacial, sugestionando quais as possibilidades narrativas que cada um proporciona.

Veja que será através dessas instruções que as características cronotópicas do acaso e expansão/dilatamento do espaço-tempo, dentro da narrativa do RPG, que o jogador perceberá o andamento do enredo narrado pelo mestre. Será por meio do cronotopo que os personagens darão vida ao enredo.

No caso dos RPGs que possuem tramas em períodos históricos, como os RPGs lovecraftianos e de “A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papeis”, os livros de regras trazem informações históricas sobre o local, como tecnologias, cronologia de fatos históricos e figuras históricas. Mas sempre há o aviso de que a história real não sobrepuja o enredo, porque os fatos históricos são ferramentas e não impedimento. Diferente do primeiro caso, as fronteiras que delineiam o cronotopo desse segundo exemplo possuem ainda mais detalhamento de quais elementos fantásticos podem ser usados ou não durante o “acaso” cronotópico e também na quantificação do “hiato”, uma vez que, os jogadores possuem referências temporais com os fatos históricos reais inerentes ao mundo ficcional do RPG em questão.

Essas são as únicas duas questões que concernem ao espaço narrativo do RPG que ora virá pré-definido com sugestões de uso, ora trará informações pertinentes para a construção de espaço narrativo, em tese, inédito.

No que concerne ao tempo narrativo, este também será uma ferramenta de uso do mestre/narrador, será quantificado apenas se ele desejar, desta maneira, podendo ser percebido ou não. As maneiras como o tempo surge em RPGs é algo mais mecânico do que orgânico.

Nos RPGs em aventuras *one-shot* não há passagem de tempo se o mestre não especificar através de palavras que apontem que o dia ou hora se passou, assemelhando-se ao cronotopo do romance grego. Contudo mesmo que o tempo não tome uma “corporeidade” o jogo traz uma maneira, mecânica, de simbolizar passagens de tempo através do que D&D no “Livro do Jogador” chama de “descanso”:

Por mais heroicos que sejam, os aventureiros não podem gastar cada hora do dia no meio da exploração, interação social e do combate. Eles precisam descansar – tempo para dormir e comer, cuidar de seus ferimentos, atualizar suas mentes e espíritos para conjurar magias, e se prepararem para mais aventuras. Qualquer criatura pode fazer descansos curtos no meio de um dia de aventura e um descanso longo ao fim do dia. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 188)

Ou seja, a passagem de algumas horas ou um período de oito horas serve mais para que os jogadores possam recuperar seus pontos de atributos em suas fichas de personagens do que quantificar o hiato entre um período ou outro.

Os RPGs podem ter os elementos estruturais do prólogo e do epílogo e são uma das ferramentas que o jogo possui para delimitar a passagem do tempo, como aponta D&D “Livro do Jogador”.

Entre viagens para masmorras e batalhas contra males antigos, os aventureiros precisam de tempo para descansar, se recuperar e se preparar para sua próxima aventura. Muitos aventureiros também usam esse tempo para executar outras tarefas, tais como a criação de armas e armaduras, realização de pesquisas ou gastando seu ouro suado. Em alguns casos, a passagem do tempo é algo que ocorre com pouco alarde ou descrição. Ao iniciar uma nova aventura, o Mestre pode simplesmente declarar que uma certa quantidade de tempo se passou e permitir que você descreva em termos gerais, o que o seu personagem fez nesse período. Em outras ocasiões, o Mestre pode querer manter o controle de quanto tempo está se passando enquanto eventos além da sua percepção continuam em movimento. (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 188-189)

Como dito o tempo será melhor percebido nas aventuras *one-shot* e campanhas por conta do início e do fim, assim como no cronotopo do romance grego, o hiato entre ambos os períodos é uma espécie de série extratemporal. O tempo pode ser melhor percebido ou apreendido nos momentos entre campanhas, pois são nestes momentos que os personagens veem as consequências de tudo que fizeram durante a série de segmentos-aventuras, já que a estrutura de uma campanha reúne várias aventuras com inícios e fins que podem ser percebidos dentro da trama.

Outra versatilidade que o tempo narrativo oferece aos RPGs, além da percepção do espaço, está na mutação dos personagens, pois, ao final de cada sessão, os jogadores recebem pontos para distribuírem nos atributos de habilidades em suas fichas de personagens. Esses pontos que serão distribuídos em atributos, por exemplo, D&D os chama de força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria e carisma; em outros jogos os pontos podem ser redirecionados para situações mais específicas, como proficiência em arco e flecha ou estudos arqueológicos. Esses “pontos” são o meio que o jogo encontrou para dar existência a passagem do tempo, fazendo os personagens “evolúrem” e não serem um indivíduo estático no tempo, ou seja, a série extratemporal de aventuras ou os segmentos-aventuras apontam a quantidade de tempo passado por conta da mecânica do jogo e não sua narrativa.

Ao apontar que o cronotopo possui esse caráter mais mecânico, mas que por meio da narrativa recebe devidas importâncias em seu funcionamento que os RPGs podem aparentar “dar” mais importância aos personagens, o mestre e o enredo, contudo os elementos do cronotopo podem receber destaques, quando necessário. No “Livro do Jogador” de D&D é dito o seguinte: “Em situações em que manter o controle da passagem do tempo é importante, o Mestre determina o tempo que uma tarefa requer. O Mestre pode usar uma escala de tempo diferente, dependendo do contexto da situação” (2014, p. 183).

Por isso, o tempo fictício pode ter um peso maior na narrativa e deixar a condição de uma “mera ferramenta” para o jogo, tornando-se um elemento importante dentro da trama. Um exemplo disso é o caso de “Chamado de Cthulhu”, no qual delimita-se uma linha cronológica, a fim de guiar o mestre/narrador: “Está é uma linha de tempo dos principais eventos, oferecendo ao Guardião uma base de referência para o caso de os jogadores forjarem seu próprio caminho através deste cenário” (2019, p. 348). Essa linha cronológica além de situar em que instante os personagens se encontram também delimita o limite de tempo que os jogadores tem para concluir a trama.

Após todas as explicações e relações da teoria com o jogo, percebe-se que o cronotopo do RPG é uma mescla do romance grego e do romance de cavalaria, porém possui algumas limitações, que o romance não possui, por conta de sua estrutura de jogo de mesa. Não é certo afirmar que essas limitações são imutáveis e inalteráveis, contudo, até o presente momento, não houveram jogos que as contornassem e permitissem o uso de outros tipos de cronotopos romanescos.

### 3 A NARRATIVA DO RPG E O ESTATUTO DO NARRADOR

“Toda narrativa consiste em um discurso integrando uma sucessão de acontecimentos de interesse humano na unidade de uma mesma ação.”

Claude Bremond

O terceiro capítulo focará sua atenção no estatuto do mestre/narrador de RPG, para isso, será preciso passar por três etapas que forneceram a cartografia narrativa desse narrador.

Inicialmente, será preciso debruçar as análises sobre o a teoria da crítica literária e relacioná-la com o *corpus*, demonstrando assim as semelhanças e relações entre as narrativas da literatura e do RPG. Esse momento demonstra como o mestre de RPG é similar a um narrador literário e que ambos se furtam das mesmas regras narrativas.

No segundo subcapítulo é preciso notar uma espécie de “afetividade” e de uso recorrente do fantástico, e seus subgêneros, em especial o maravilhoso, nos RPGs. Quase todo RPG utiliza em algum grau o fantástico como elemento constituinte de seus mundos ficcionais, por isso, uma análise se faz necessária sobre esse tópico, uma vez que, o mestre está mais próximo do narrador fantástico do que o narrador de outros gêneros literários.

Por fim, na conclusão do trabalho, a pesquisa finaliza com as diferenças, subversões e expansões narrativas que o mestre possui ao narrar um enredo, das quais um narrador literário não tem, ou seja, o mestre/narrador expande as possibilidades narrativas trazendo novas perspectivas.

#### 3.1 O Mestre, aquele que utiliza os artifícios da narrativa literária como um narrador

“Definir positivamente a narrativa é acreditar, talvez perigosamente, na ideia ou no sentimento

de que a narrativa é evidente, de que nada é mais natural do que contar uma história ou arrumar um conjunto de ações em um mito, um conto, uma epopeia, um romance.”

Gérard Genette

Neste subcapítulo inicial o trabalho prossegue para sua conclusão e, para isso, precisa primeiro debruçar-se sobre a narrativa do RPG e de que maneiras ela se assemelha a narrativa literária.

O trabalho para traçar tais semelhanças e relações recorrerá aos teóricos Claude Bremond, Tzvetan Todorov, Gérard Genette e Walter Benjamin e também trará a citações dos escritores Eduardo Spohr e André Gordinho ao final do subcapítulo com suas respectivas opiniões sobre as contribuições do RPG aos seus universos ficcionais.

Cada teórico traçará um delineamento do funcionamento da narrativa do RPG, delineando assim as fronteiras que regem seu funcionamento. Será através dessas noções teóricas que auxiliarão este trabalho a trazer a cartografia narrativa do mestre de RPG de mesa.

O RPG de mesa ocorre através da linguagem, empregada pelos jogadores e pelo mestre, assim como numa narrativa, essa linguagem, tanto dos jogadores como do mestre, é carregada com o discurso de cada indivíduo. Entende-se o termo “discurso” neste trabalho com a mesma significação atribuída pela teoria bakhtiniana.

O RPG seguirá um funcionamento, como foi mencionado, parecido com a da narrativa e um teórico que comentará o funcionamento narrativo para esta pesquisa é Claude Bremond:

Toda narrativa consiste em um discurso integrando uma sucessão de acontecimentos de interesse humano na unidade de uma mesma ação. [...] Onde não há integração na unidade de uma ação, não há narrativa, mas somente cronologia, enunciação de uma sucessão de fatos não coordenados. Onde enfim não há implicação de interesse humano (onde os acontecimentos relacionados não são produzidos nem por agentes, nem sofridos por pacientes antropomorfos) não pode haver narrativa, porque é somente por relação com um projeto humano que os acontecimentos tomam significação e se organizam em uma série temporal estruturada. (BREMOND, 2011, p. 118)

O RPG reúne todo o interesse “humano” dos jogadores e do mestre e que foram derivados de gostos afins e provindos da cultura pop. Toda a ação trazida nos RPGs é uma sucessão de fatos coordenados em prol da aventura *one-shot* ou da campanha. Assim como a narrativa, o RPG irá encadear uma sucessão de acontecimentos, orquestrados pelo mestre, de interesse comum aos jogadores e ao mestre provindos da cultura pop para que seja experienciada a narrativa. Por isso, em “Tormenta” há um trecho que explica novamente esse detalhe com o chamado da aventura que traz uma ação que levará a outra e outra de maneira ordenada para a construção de uma aventura *one-shot*:

O início mais clássico em jogos deste tipo é fazer com que o grupo esteja numa taberna, então aparece um velhinho aflito procurando aventureiros para resolver algum problema. Nesse caso, o surgimento do velhinho é a primeira ação que exige uma reação dos personagens. Você pode variar um pouco sobre este tema, fazendo com que algo aconteça na taberna para unir o grupo. [...] É claro que a taberna é só um clichê. Você pode começar a sessão de qualquer forma que quiser. [...] O importante é que estejam no mesmo lugar e sejam chamados à ação por alguma coisa. Este primeiro chamado à ação não precisa ter a ver com a história. O importante é que, uma vez que isso aconteça, ninguém pode ficar indiferente. Depois de descrever esse acontecimento, muitos mestres terminam com uma frase clássica: “O que vocês fazem?” (SVALDI, 2020, p. 230)

Essa questão de utilizar pequenas ou grandes ações narrativas para movimentar os jogadores é muito comum em RPGs, pois o mestre leva os jogadores a participarem da aventura e graças a participação dos jogadores a narrativa se desenvolve e se transforma.

O exemplo de “Tormenta” demonstra, também, que essas ações trazidas pela narrativa podem ocorrer de maneira clichê, um ancião ou outra figura mais velha que pede por ajuda, ou tomar outras formas e uma delas é, de acordo com Bremond, a “deficiência”:

É menos evidente que esta alternativa é não somente possível, mas necessária. Seja um início de narrativa que apresente uma deficiência [...] Para que esta amostra de narrativa se desenvolva, é necessário que este estado evolua, que alguma coisa aconteça, própria para modifica-la. (BREMOND, 2011, p. 119)

A deficiência pode ser infligida sobre o cenário – sequestro da princesa, ataque de um dragão, salvar a aldeia de orcs e outras alternativas que se adequem com o mundo ficcional do livro de regras – em que os jogadores se encontram e alguém pede auxílio a eles – o ancião da aldeia, o rei, o delegado, etc. – ou pode ser



uma deficiência infligida contra os jogadores. Essa deficiência é relacionável com o “chamado da aventura”, de Joseph Campbell. Os RPGs lovecraftianos utilizam muito a premissa que um antigo mentor ou pessoa do círculo íntimo dos personagens dos jogadores desaparece, por isso, cabe a eles de averiguarem o que aconteceu com esses indivíduos. O RPG, assim como a narrativa, utiliza bastante o artifício da “deficiência” para que a narrativa se inicie se movimente para sua próxima etapa e sempre pode recorrer a essa possibilidade narrativa em momentos que o enredo “trava” por conta de alguma mecânica do jogo.

As “deficiências” narrativas podem não ser única, como no caso acima, mas ser uma sucessão de infortúnios, de acordo com Bremond, no qual não há uma melhora:

Existem narrativas nas quais as infelicidades se sucedem em cascata, como se uma degradação chamasse outra. Mas, neste caso, o estado deficiente que marca o fim da primeira degradação não é o verdadeiro ponto de partida da segunda. Este degrau de parada – *este sursis* – equivale funcionalmente a uma fase de melhoramento, ou ao menos de preservação do que ainda se pode salvar. O ponto de partida da nova fase de degradação não é o estado degradado, que só pode ser melhorado, mas o estado ainda relativamente satisfatório, que só pode ser degradado. (BREMOND, 2011, p. 119. Grifo do autor)

Essa “cascata de infortúnios” é algo muito bem utilizado por RPGs lovecraftianos que visam o horror cósmico e a degradação da sanidade dos personagens, na qual muitas vezes os personagens morrem ou enlouquecem antes do final de uma sessão. Qualquer sistema de RPG que possua uma ambientação de horror ou terror se furtará dessa “cascata de infortúnios”, não importa que o nível de degradação aumente e não termine em um final “feliz” para os personagens, porque a narrativa do jogo sempre impulsionará, através de ações coordenadas pelo mestre/narrador, os jogadores para a próxima ação narrativa.

Os RPGs mais fantásticos ou voltados para o *pulp* alertam que a ausência de “deficiências” seria algo “chato” para o RPG:

Uma narrativa linear rumo ao sucesso sem nenhum revés seria chata. Assim, planeje o próximo encontro para que os personagens sofram uma derrota, sejam obrigados a fugir ou simplesmente notem como a ameaça é mais complicada do que eles imaginavam. Pode ser apenas um combate mais difícil. [...] Pode ser um fracasso de outro tipo [...] ou até uma traição [...] O objetivo aqui é assustar, frustrar, surpreender ou irritar os heróis. Veja bem: os heróis, não os jogadores! Eles começam a ter uma motivação pessoal para

continuar na aventura. Também deve ficar claro que é preciso pensar e traçar estratégias para resolver o problema. (SVALDI, 2020, p. 236)

Ou seja, a “deficiência”, teorizada por Bremond, seja em “cascata” ou eventual é uma das ferramentas narrativas que mais auxiliam o desenvolver de uma campanha ou aventura *one-shot* e tirar a “chatice” da trama que não possui reveses.

Mesmo a deficiência tendo um papel importante na narrativa, Bremond não deixa de lado o oposto da “deficiência”, o “melhoramento”:

O narrador pode-se limitar a dar a indicação de um processo de melhoramento, sem explicitar suas fases. [...] podemos apoiar-nos sobre as articulações internas destas operações para diferenciar diversos tipos de melhoramento: quanto mais a narrativa entra no detalhe das operações, mais esta diferenciação pode ser aprofundada. (BREMONT, 2011, p. 121)

Os “melhoramentos” no RPG podem vir a ocorrer no meio do enredo ou no final. Quando ocorrem no final, são em formas de recompensas físicas, espirituais ou simbólicas como títulos de nobreza, dinheiro ou armas mágicas; quando ocorrem no meio, geralmente, são formas de “cura” dos personagens em que recuperam os pontos de vida ou outros atributos perdidos durante a partida.

Como teorizado por Bremond, o melhoramento pode ser uma indicação simples e sem explicações ou pode ser bem mais detalhado o que muda muito a maneira como ele é narrado. Um exemplo prático dessa distinção em RPGs é algo que pode ser apontado por um mestre veterano que dá dicas para outros mestres, no Instagram, ao narrarem seus RPGs:

Não narre: Você tomou uma poção e recuperou 5 pontos de vida. Narre: você tomou a poção e sentiu uma força mágica percorrer o seu corpo, fechando alguns leves ferimentos e fazendo o cansaço da batalha ser reduzido. Agora você se sente bem para lutar” (Mas usem com moderação) (<https://www.instagram.com/p/B-VMBL9H7ht/>)

É mostrado que há as duas possibilidades, uma indicação de melhoramento sem a explicação de suas fases e outra mais detalhada de como o melhoramento ocorre na narrativa. Essas distinções podem ocorrer em qualquer tipo de melhoramento para os personagens, em que apenas uma indicação do mestre basta ou é trazido mais detalhes sobre como o melhoramento ocorre.

A teoria de Bremond já trouxe algumas das similaridades e artifícios narrativos que os RPGs possuem em comum com a narrativa literária e estão a disposição do

mestre/narrador, dando o pontapé inicial deste subcapítulo. Entretanto, agora, é preciso trazer outro autor para dar continuidade aos apontamentos das semelhanças entre a narrativa do RPG e a narrativa literária.

O teórico Tzvetan Todorov, que também será utilizado no próximo subcapítulo, fornece um conhecimento teórico importante sobre a narrativa. Um dos primeiros pontos trazidos por ele são as “repetições”:

As REPETIÇÕES. Todos os comentários sobre a “técnica” da narrativa apoiam-se sobre uma simples observação: em toda obra, existe uma tendência à repetição, que concerne à ação, aos personagens ou mesmo a detalhes da descrição. Esta lei da repetição cuja extensão ultrapassa de muito a obra literária, precisa-se em muitas formas particulares que levam o mesmo nome (e justificadamente) que certas figuras retóricas. (TODOROV, 2011, p. 223)

Tal fenômeno no RPG é algo comum na estrutura do enredo, através de processos de melhoramentos, deficiências, da estrutura do monomito e em elementos menores do jogo, como itens mágicos, recompensas, forças antagônicas (dragões, necromantes e deuses malévolos) e até mesmo na linguagem e escolha de palavras empregadas pelo mestre ao criar a ambientação necessária de cada mundo ficcional de RPG. A repetição é um artifício que prolonga a duração de uma aventura ou campanha como também um meio de repetir a mesma estrutura de enredo [monomito], mas com uma faceta diferente, permitindo a confecção de novas histórias por parte dos mestres.

É preciso aprofundar nas “repetições” teorizadas por Todorov e relacioná-las com eventos do RPG. A primeira: “Uma forma de repetição é a gradação.” (TODOROV, 2011, p. 223). Essa repetição está nos “Três Pilares da Aventura”, descritos em D&D, em que há a exploração do ambiente, a interação social dos jogadores e por fim o combate; tais elementos não seguem uma ordem exata, mas são sempre repetidos em prol de um clímax, que geralmente é o combate.

Prosseguindo nas formas de “repetições” teorizadas por Todorov, há o “paralelismo”:

Mas a forma que é de longe a mais difundida do princípio de identidade é o que se chama comumente o paralelismo. Todo paralelismo é constituído por duas sequências ao menos, que comportam elementos semelhantes e diferentes. (TODOROV, 2011, p. 223)

Dentro do “paralelismo”: “Podem-se distinguir dois tipos principais de paralelismo: o dos fios da intriga, que trata das grandes unidades da narrativa; e o das fórmulas verbais (os ‘detalhes’)” (TODOROV, 2011, p. 223). Os “paralelismos” dos RPGs ocorrem na maneira em que o mestre trabalha os encadeamentos das cenas através do combate, trocam-se apenas a “casca” dos opositores, mas é mantida suas funções (criar uma tensão dramática que leve os personagens a algum lugar); ou com personagens secundários que surgem durante a trama (NPCs que podem auxiliar, atrapalhar, competir ou enganar os jogadores) do RPG e possuem a mesma função, mas possuem “roupagens” diferentes. Isso posto, há vários paralelismos entre certos momentos da trama de RPG, seja por intenção do mestre ou imprevisibilidade do jogo.

Além dos tipos de repetições, que auxiliam nos mecanismos da narrativa do RPG, apresentados acima por Todorov há também certos modelos que estão a disposição do narrador, sendo o primeiro o “trádico”:

O MODELO TRÁDICO. [...] Segundo esta concepção, a narrativa inteira é constituída pelo encadeamento ou encaixamento de micronarrativas. Cada uma destas micronarrativas é composta de três (ou por vezes de dois) elementos cuja presença é obrigatória. Todas as narrativas do mundo seriam constituídas, segundo esta concepção, por diferentes combinações de umas dezenas de micronarrativas de estrutura estável, que corresponderiam a um pequeno número de situações essenciais na vida: poder-se-ia designá-los por palavras como “trapaça”, “contrato”, “proteção”, etc. (TODOROV, 2011, p. 225 – 226)

O “modelo trádico” é o mais comum de ocorrer nos RPGs, isso se deve ao fato que o jogo começa com algum evento, ou indivíduo que clama por auxílio, ou convoca os personagens/jogadores a adentrar na narrativa. Perceba também que esse modelo trádico encaixa-se bem nos cronotopos apropriados pelo RPG, uma vez que, o romance grego e o romance de cavalaria permitem em seu cronotopo a série de aventuras extratemporais e os segmentos-aventuras que se encadeiam dentro da narrativa. As “micronarrativas” ocorrem no RPG, muitas vezes, por conta do seu dinamismo e escolhas feitas pelos jogadores que fogem da previsão do mestre e são diferenciadas como “*main quest* (missão principal)” e “*side quest* (missão secundária)”, essa possibilidade é contemplada em vários RPGs e muitos livros de regras recomendam o “improviso”:

A partir das ações e reações, conduza a história. Cada conjunto de reações vai levar a uma nova situação que você deve descrever. Pergunte constantemente o que os jogadores querem fazer. A chance de algo inesperado surgir logo no início é muito alta. Não seguir o que você pensou

não é “jogar errado”. Tente achar o próximo ponto de contato entre o que está acontecendo e o que você tinha planejado. (SVALDI, 2020, p. 233)

Muitas vezes a *side quest* pode se tornar mais atrativa que *main quest* e levar a outra trama totalmente diferente da planejada pelo mestre/narrador, mas que não gera “grandes” prejuízos narrativos por conta do “modelo trádico” em que é possível encadear várias micronarrativas dentro da trama do jogo.

Há um outro modelo proposto por Todorov que pode ser traçada uma semelhança com a maneira que os livros de regras instruem na construção de suas narrativas, o “modelo homológico”:

O MODELO HOMOLÓGICO. [...] Segundo este, supõe-se que a narrativa representa a projeção sintagmática de uma rede de relações paradigmáticas. Descobre-se, pois, no conjunto da narrativa uma dependência entre certos elementos, e procura-se encontrá-la na sucessão. (TODOROV, 2011, p. 227)

O eixo sintagmático do modelo homológico é representado pelos tipos de Aventuras de D&D – baseadas em um local; em evento; mistérios; intriga; eventos Fechados (já mencionados anteriormente no trabalho) – e da estruturação de uma aventura em “Tormenta” – “Fase 1: Normalidade”; “Fase 2: Motivação”; “Fase 3: Vitória Parcial”; “Fase 4: Informações e Desenvolvimento”; “Fase 5: Derrota Parcial”; “Fase 6: Condições para Vitória”; “Fase 7: Vitória Total”; “Fase 8: Resolução, Recompensas e Ganchos”. O eixo paradigmático é regido pelas tabelas de resultados que fornecem usos variados de como cada etapa que os tipos de aventuras de D&D exigem ter e em “Tormenta” há uma explicação do que significa cada estágio da aventura/campanha e traz exemplos para que “inspire” os mestres a trazer sua própria identidade narrativa.

Retomando a ideia de “discurso”, a qual introduziu este subcapítulo, Todorov também destina parte da sua teoria para falar sobre os procedimentos do discurso dentro da narrativa:

Separemos os procedimentos do discurso em três grupos: o tempo da narrativa, no qual se exprime entre o tempo da história e o do discurso; os aspectos da narrativa, ou a maneira pela qual a história é percebida pelo narrador, e os modos da narrativa, que dependem do tipo de discurso utilizado pelo narrador para nos fazer conhecer a história. (TODOROV, 2011, p. 241)

O discurso empregado pelo mestre e jogadores de RPG opera de maneira similar também, o tempo da narrativa ocorre entre as descrições de ambientes e os

diálogos do mestre ao indagar qual o curso de ação dos jogadores e para exigir testes de habilidades e perícias; os aspectos da narrativa ocorre de duas maneiras, o mestre percebe a história como algo que vai ocorrer (mediante seu planejamento e previsões das ações dos jogadores) e de maneira presente, em conjunto dos jogadores, com o desenrolar das ações dos jogadores; os modos da narrativa serão as interações sociais que ocorrem entre os personagens e NPCs e narração das ações dos jogadores durante os combates, explorações e consequências de suas ações.

Todorov complementa essa noção mais ainda ao trazer os modos principais que o discurso narrativo pode aparecer em uma obra e, por consequência, em um RPG:

Os aspectos da narrativa concerniam à maneira pela qual a história era percebida pelo narrador; os modos da narrativa concernem à maneira pela qual este narrador no-la expõe, no-la apresenta. É a estes modos da narrativa a que nos referimos quando dizemos que um escritor nos “mostra” as coisas, enquanto tal outro só faz “dizê-las”. [...] Existem dois modos principais: a representação e a narração. Estes dois modos correspondem, em um nível mais concreto, às duas noções que já encontramos: o discurso e a história. (TODOROV, 2011, p. 243)

A história é a descrição e narração de fatos e ações, o discurso é o diálogo entre mestre e jogadores, seja através dos personagens ou diretamente ao indivíduo jogador. Um mestre de RPG não pode apenas narrar ou apenas representar, já que, para que a narrativa do jogo aconteça, é preciso que ele empregue os dois modos seja através da descrição ou por intermédio dos NPCs.

Toda essa narração, imbuída de discurso, do mestre necessita de um ordenamento, alguns trazidos pela teoria de Bremond, e Todorov fornece mais três maneiras:

ENCADEAMENTO, ALTERNÂNCIA, ENCAIXAMENTO. As observações anteriores relacionam-se à disposição temporal interior de uma só história. Mas as formas mais complexas da narrativa literária contêm diversas histórias. (TODOROV, 2011, p. 243)

Os melhoramentos, as deficiências e as micronarrativas podem ser encadeadas umas nas outras, lembrando dos “Três Pilares da Aventura” de D&D, a exploração leva para a interação social que leva para o combate ou qualquer outro tipo de ordem; é possível alternar entre os três pilares, sem uma ordem pré-estabelecida, sempre que a narrativa necessitar de alternar entre um pilar e outro; por fim, é possível encaixar interações sociais entre as explorações e combates. Todos

esses três meios são necessários para que se mantenha a aventura, ou campanha, organizada e coesa entre o desenvolvimento da *main quest* ou da *side quest*.

Saindo um pouco sobre os mecanismos narrativos literários e suas contrapartes no jogo de RPG, é preciso prosseguir para algumas concepções e discussões propostas por Todorov que também explicam e se relacionam com o RPG em um campo menos estrutural e mais teórico. Um dos pontos é:

FALA DOS PERSONAGENS, FALA DO NARRADOR. Se procuramos uma base linguística nesta distinção, é-nos necessário, à primeira vista, recorrer à oposição entre fala (*parole*) dos personagens (o estilo direto) e a fala (*parole*) do narrador. Uma tal oposição nos explicaria por que temos a impressão de assistir a atos quando modo utilizado é a representação, enquanto esta impressão parece no momento da narração. (TODOROV, 2011, p. 251)

Essa distinção nos RPGs é muito clara, porque as entidades literárias “narrador” e “personagens” estão encarnadas no mestre e nos jogadores, por isso, o que distinguirá as duas falas são os momentos de fala. As descrições e narrações das ações e consequência das ações dos personagens pertencem a fala do mestre/narrador (narração) e a mudança para a fala dos personagens/jogadores é quando o mestre diz “o que vocês fazem?”, desta maneira, ocorre a fala dos personagens, suas intenções e pensamentos (representação). Os personagens secundários, interpretados e controlados pelo mestre, também entram na esfera da fala dos personagens, isso demonstra que o mestre é o único que transita entre os dois tipos de fala e pode narrar e representar com bastante frequência numa sessão; há a possibilidade que os jogadores narrem suas ações e colaborem mais na narrativa por vontade própria ou por meio de indagações do mestre que incentiva os jogadores a participar da construção do mundo ficcional jogado por todos.

Por conta dessa fluidez de fala em que o mestre e os jogadores transitam, mais o mestre do que os jogadores, conduz-se a outra ideia:

ASPECTOS E MODOS. Os aspectos e os modos da narrativa são duas categorias que entram em relações muito estreitas e que concernem, todos os dois, à imagem do narrador. É por isso que os críticos literários tiveram tendência a confundi-los. [...] distinguiram dois estilos principais na narrativa: o estilo “panorâmico” e o estilo “cênico”. Cada um destes termos acumula duas noções: a cênica é ao mesmo tempo a representação e a visão “com” (narrador – personagem); o “panorâmico” é a narração e a visão “por trás” (narrador>personagem). (TODOROV, 2011, p. 254)

O mais comum nos RPGs são os aspectos e modos panorâmicos, que ocorrem com mais facilidade por conta das regras e organização dos livros de regras, porque o mestre/narrador possui um conhecimento maior de todo o enredo e das ações e do planejamento antecipado dos personagens/jogadores durante o jogo. Contudo não é impossível o aspecto e modo cênico, jogadores mais veteranos podem omitir certos detalhes, antecedentes e segredos do mestre/narrador para “diminuir” a sua ciência de certas informações para que elas não sejam usadas em desfavor dos jogadores, por exemplo, o local onde foi escondido uma chave, mapa ou item e a falta dessa informação obriga o mestre a rolar os dados para saber se os NPCs – controlados por ele – obterão sucesso na aquisição da chave, mapa ou item em desfavor dos personagens dos jogadores.

Mantendo o foco no mestre/narrador e os personagens/jogadores, Todorov teoriza sobre a dicotomia entre as imagens exercidas pelo narrador (mestre e ocasionalmente os jogadores) e o leitor (os jogadores e o mestre) dentro da narrativa:

IMAGEM DO NARRADOR E IMAGEM DO LEITOR. O narrador é o sujeito desta enunciação que representa um livro. [...] É ele que dispõe certas descrições antes das outras, embora estas as precedam no tempo da história. É ele que nos faz ver a ação pelos olhos de tal ou tal personagem, ou mesmo por seus próprios olhos, sem que lhe seja por isto necessário aparecer em cena. É ele, enfim, que escolhe relatar-nos tal peripécia através do diálogo de dois personagens ou mesmo por uma descrição “objetiva”. Temos, portanto, uma quantidade de informações sobre ele, que nos deveriam permitir compreendê-lo, situá-lo com precisão; mas esta imagem fugitiva não se deixa aproximar e se reveste constantemente de máscaras contraditórias, indo desde a de um autor em carne e osso à de um personagem qualquer. (TODOROV, 2011, p. 255)

Fica a encargo desse sujeito, o narrador, de trazer as descrições dos ambientes que os personagens dos jogadores adentram, as informações pertinentes ao prosseguimento do enredo e é trabalho do mestre/narrador ser os olhos dos jogadores/leitores, podendo ainda encarnar nos NPCs ao interpretá-los. Será no livro “Chamado de Cthulhu”, na parte reservada ao mestre e na seção “Interpretando Personagens Não-Jogadores”, que encontramos uma relação com a teoria de Todorov:

A interpretação está no cerne deste jogo, e é seu trabalho como Guardiã reforçar isso. Enquanto os jogadores se resumem a interpretar um personagem cada um, você interpreta todos os outros, e o ponto chave disso é que você interpreta os personagens não-jogadores. Em vez de dizer aos jogadores o que eles descobrem com o barman, assuma o papel do barman. Tente alterar a sua voz, talvez falando com um sotaque apropriado ou



alterando o tom e o volume da sua voz. Não tenha medo de atuar, usando gestos e maneirismos para ajudar os jogadores a construir uma imagem mental da pessoa com quem estão interagindo. (PETERSEN, 2019, p. 190)

Fica ao encargo do mestre, como mencionado, de ser os “olhos” dos jogadores/leitores e de vestir as “máscaras contraditórias”, desta maneira, sempre é complexo determinar em quais momentos o mestre é um narrador de fato, um personagem secundário ou uma testemunha que aguarda saber quais as ações e diálogos narrados pelos jogadores.

O RPG não acolheu os mecanismos narrativos da literatura por mero acaso ou por conveniência, mas apropriou-se deles naturalmente e organicamente graças a proximidade que o RPG tinha com certos mundos ficcionais fantásticos, como “O Senhor dos Anéis”, e isso auxiliou no aumento da popularidade desse jogo:

A literatura goza [...] de um estatuto particularmente privilegiado no seio das atividades semióticas. Ela tem ponto de chegada; ela lhe fornece tanto sua configuração abstrata quanto sua matéria perceptível, é ao mesmo tempo mediadora e mediatizada. (TODOROV, 2013, p. 54)

A literatura forneceu ao RPG seus arquétipos, cronotopos, estruturação narrativa, linguagem em prosa, graças ao romance, e ainda propiciou o surgimento de uma literatura ambientada nos universos ficcionais originais e que surgiram dos vários RPGs.

A teoria de Todorov foi importante para traçar melhor a cartografia da narrativa de um RPG através das relações de semelhança entre as duas narrativas, agora, faz-se necessário buscar as fronteiras dessa narrativa. O ensaio de Gérard Genette, “Fronteiras Narrativas”, será uma fonte teórica importante para o encaminhamento da metade final deste subcapítulo.

No início deste subcapítulo, foi trazido a teoria de Claude Bremond, que teoriza que toda narrativa consiste em um discurso [Mikhail Bakhtin] que integra uma sucessão de fatos coordenados, a teoria de Genette fornece os primeiros traços das fronteiras da narrativa de um RPG, os quais o mestre deve respeitar:

Caso se aceite, por convenção, permanecer no domínio da expressão literária, definir-se-á sem dificuldades a narrativa como a representação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos, reais ou fictícios, por meio da linguagem, e mais particularmente, da linguagem escrita. (GENETTE, 2011, p. 265)

Um RPG fará exatamente o mesmo, usará, em sua maioria, acontecimentos fictícios e a linguagem falada, entretanto a linguagem escrita não é descartada, porque as anotações do mestre, escritas e organizadas previamente a sessão, são uma ferramenta importante para que a narrativa ocorra e lembre a esse narrador detalhes pertinentes do enredo que ele deseja construir durante uma sessão.

Aprofundando mais ainda nas questões da narrativa, Genette irá traçar pontos teóricos sobre um tipo de narrativa que pode ter uma aplicação pedagógica por meio do RPG. A narrativa histórica é muito comum aos RPGs, em especial os lovecraftianos, e é sempre preciso compreender melhor as fronteiras entre a história real e a narrativa fictícia e Genette teorizará que:

Caso se trate de uma narrativa histórica rigorosamente fiel, o historiador-narrador deve ser muito sensível à mudança de regime, quando passa do esforço narrativo na relação dos atos realizados à transcrição mecânica das falas pronunciadas, mas quando se trata de uma narrativa parcial ou completamente fictícia, o trabalho da ficção, que se exerce igualmente sobre conteúdos verbais e não verbais, tem sem dúvida por efeito mascarar a diferença que separa os dois tipos de imitação, dos quais um está, se posso dizê-lo, em crise direta, enquanto que o outro faz intervir um sistema de engrenagens mais complexo. (GENETTE, 2011, p. 270)

Os RPGs que utilizam um determinado período histórico, como ambientação de mundo ficcional, já alertam sobre essas mudanças de regime, o histórico e o narrativo. Os RPGs podem utilizar fatos históricos e informações que concernem a determinada época, mas eles não pretendem ser uma narrativa “histórica rigorosamente fiel” e por muitas vezes utilizarem o fantástico ou o *pulp* podem, de certa maneira, extrapolar os fatos históricos. Em “Rastro de Cthulhu” é trazido um comentário rápido sobre o uso de dados históricos:

Este não é um daqueles livros de RPG históricos que sente a necessidade de competir com a Wikipédia. Se você quiser saber o nome do primeiro-ministro belga em 1931, ou quem ganhou uma partida amistosa em 1937, vá procurar. Sério, há muito mais coisas – coisas interessantes – sobre um determinado ano durante a década de trinta em algum lugar online do que nós poderíamos tratar em uma centena de livros desse tamanho. Tudo que esta seção pode ser, ou pretende ser, é um filtro colocado sobre a década para criar um pano de fundo para contos de horror e desespero. (HITE, 2010, p. 168 – 169)

É por ter essa facilidade do RPG em aceitar uma narrativa histórica parcial ou mais rigorosa que permite seu uso como uma ferramenta pedagógica no ensino de História, mas também pode explorar outras competências e habilidades educacionais que o jogo pode oferecer. “A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação

de Papéis” traz alguns teóricos, apontados nos apêndices bibliográficos do final do livro de regras, que trabalham essa relação de ensino e RPG e tece comentários de algumas habilidades e competências que o RPG desenvolve: leitura; escrita e criatividade; pesquisa e autonomia; sociabilidade, argumentação e trabalho em equipe; raciocínio lógico; capacidade de expressão; experimentação do real pelo imaginário e senso de responsabilidade; trabalhando conteúdos diversos.

Retomando as fronteiras narrativas do RPG é preciso lembrar que o jogo utiliza da narração como meio de representação do jogo, ou seja, toda a linguagem utilizada pelo mestre e jogadores serve como representação dos resultados obtidos nos dados, locais explorados, ambientação e evocação de sentimentos requisitados pela trama. Genette traz essa situação em sua teoria que se relaciona com os limites do jogo:

Nós fomos assim conduzidos a esta conclusão inesperada, que o único modo empregado pela literatura enquanto representação é o narrativo, equivalente verbal de acontecimentos não verbais e também [...] de acontecimentos verbais, a não ser que ele se apague neste último caso diante de uma citação direta na qual se anula toda função representativa, aproximadamente como um orador judiciário pode interromper seu discurso para deixar o tribunal examinar uma prova concreta. A representação literária, a mimesis dos antigos, não é portanto a narrativa mais os “discursos”: é a narrativa, e somente a narrativa. (GENETTE, 2011, p. 271)

O RPG, como vem sendo demonstrado, utiliza a narrativa constantemente para construir suas tramas, desenvolver seus sistemas de regras e mundos ficcionais. Essa constatação é pertinente, pois indica como o RPG é próximo da literatura, em especial o romance, e quando o mestre se afasta dessas fronteiras acaba se transformando em outro gênero de jogo ou um subgênero de RPG.

Mesmo que o artifício narrativo possua uma posição de destaque para os RPGs, já que é o meio que os livros de regras constroem suas tramas, não se pode achar que seja um dos únicos meios de utilizar a linguagem. A descrição é outra ferramenta ficcional que o RPG necessita em seu funcionamento, mesmo que possa utilizar o imagético com *props* e miniaturas, e a falta dela inviabilizaria o andamento do jogo e tal constatação encontra relação com a teoria de Genette:

Pode-se, portanto, dizer que a descrição é mais indispensável do que a narração, uma vez que é mais fácil descrever sem narrar do que narrar sem descrever (talvez porque os objetos podem existir sem movimento, mas não o movimento sem objetos). (GENETTE, 2011, p. 273)

A descrição de ambientes, personagens e itens em um RPG é o meio que o jogo cria sua “imersão” ficcional, por isso, o mestre utiliza o artifício da descrição para apontar a importância de personagens e locais, quanto mais detalhes um NPC tem, por exemplo, mas ele será recorrente e importante na trama. Isso, de certa forma, entra ainda mais em concordância com a teoria de Genette que complementa ainda a mais a função da descrição:

A segunda grande função da descrição, a mais claramente manifestada hoje, porque se impôs, com Balzac, na tradição do gênero romanesco, é de ordem simultaneamente explicativa e simbólica: os retratos físicos, as descrições de roupas e móveis tendem, em Balzac, e seus sucessores realistas, a revelar e ao mesmo tempo a justificar a psicologia dos personagens, dos quais são ao mesmo tempo signo, causa e efeito. A descrição torna-se aqui, o que não era na época clássica, um elemento maior da exposição: (GENETTE, 2011, p. 274-275)

Isso posto, leva a compreender que a descrição em um RPG segue a ideia da literatura romanesca, há um objetivo na descrição, é um signo a ser percebido; o RPG “Tormenta” instrui que nem todos os NPCs necessitam de ficha de personagem, mas apenas uma descrição básica e poucas características que os tornem “memoráveis” para os jogadores, enquanto fichas com mais detalhes, que podem ser descritos, ficam reservadas para NPCs que enfrentaram os personagens dos jogadores, ou seja, os signos descritivos só surgiram se tiverem importância a algum elemento da narrativa.

Foi apontado que os RPGs, assim como a narrativa literária, necessitam de descrição e narração para “fluírem” e que a descrição pode ser um signo dentro da narrativa, entretanto é necessário tomar conhecimento que o RPG é mais narrativo do que descritivo e que há uma relação entre ambos, por isso, é preciso que os dois se apoiem um no outro durante a construção do jogo. Isso concorda com a teoria de Genette na delimitação das fronteiras narrativas:

a descrição poderia ser concebida independentemente da narração, mas de fato não se encontra por assim dizer nunca em estado livre; a narração, por sua vez, não pode existir sem descrição, mas esta dependência não a impede de representar constantemente o primeiro papel. A descrição é muito naturalmente *ancilla narrationis*, escrava sempre necessária, mas sempre submissa, jamais emancipada. (GENETTE, 2011, p. 273)

A interdependência de ambas (narração e descrição), apontadas por Genette, é medida por certas “regras” narrativas. Em um RPG, a descrição só ocorrerá quando narração cessar seu movimento dramático e exigir dela uma visualização de algo ou

alguém. Por exemplo, um NPC ou cenário novo só serão descritos caso a narração necessite que esses elementos recebam uma porção de importância narrativa, do contrário, será apenas uma indicação.

As contribuições de Genette são importantes e auxiliaram a traçar as fronteiras narrativas do RPG, as quais o mestre está sujeito e só foi possível delineá-las por intermédio das relações da teoria crítica e o funcionamento e elementos do RPG.

O último teórico necessário para finalizar a cartografia narrativa do RPG de mesa é Walter Benjamin que traz duas contribuições teóricas que ajudam ainda mais nas análises por traçar uma relação de concordância entre a teoria e a narrativa do jogo. A narrativa do jogo de RPG acaba, inconscientemente, formando novos mestres e ensina aos jogadores o funcionamento de seus sistemas de regras e, por consequência, os outros elementos abordados nos capítulos anteriores, porque:

Ela [a narrativa] tem sempre em si, às vezes de forma latente, uma dimensão utilitária. Essa utilidade pode consistir seja num ensinamento moral, seja numa sugestão prática, seja num provérbio ou numa norma de vida – de qualquer maneira, o narrador é um homem que sabe dar conselhos. (página 200) (BENJAMIN, 1987, p. 200. Inserção do pesquisador.)

Como mencionado anteriormente, o RPG pode ser utilizado como uma ferramenta pedagógica, mas inserido dentro do jogo há toda uma variada gama de elementos que podem ser transmitidos via aventuras *one-shot* e campanhas narradas pelo mestre, trazendo dilemas éticos e morais que permeiam a sociedade contemporânea, da qual os jogadores fazem parte, e proporciona elementos comuns da cultura *pop* proporcionando uma intertextualidade com diversas obras. A narrativa dentro do jogo acaba por ter uma dimensão utilitária, uma vez que, seu uso pode transmitir certos conhecimentos.

Por fim, na última inserção teórica de Walter Benjamin neste subcapítulo, há algo acerca da narrativa interessante de se notar, posto que esta, “durante tanto tempo floresceu num meio de artesanato – no campo, no mar e na cidade –, é ela própria, num certo sentido, uma forma artesanal de comunicação (BENJAMIN, 1987, p. 205).

A narrativa que floresceu nos RPGs carregou essa forma artesanal de comunicação, porque ela não nasceu na academia ou meios formais, mas forjou-se

em um nicho de jogadores dos mais variados tipos; desenvolveu-se pouco a pouco e foi tomando seu devido espaço na contemporaneidade.

Dois modos de indicar o potencial dessa forma artesanal, dá-se ao fato de que o RPG foi responsável pela criação de dois universos ficcionais de romances brasileiros contemporâneos. Por meio de conversa informal entre o pesquisador e os escritores foi possível traçar um diálogo da relação e influências que os RPGs tiveram na criação desses romances.

O primeiro caso foi “A Batalha do Apocalipse”, de Eduardo Spohr:

O universo dos meus livros começou justamente através do RPG. Na época nós (eu e meu grupo) jogávamos no “Mundo das Trevas”, uma ambientação de RPG que incluía vampiros, lobisomens, fantasmas e magos. Depois que assistimos ao filme “Anjos Rebeldes” (1995), ficamos com vontade de jogar com anjos e demônios, mas não existia regras para tal, então nós a criamos. Inventamos muitos personagens e situações. Eu peguei esses fragmentos e os costurei no meu primeiro livro publicado: “A Batalha do Apocalipse”. Portanto, vale lembrar, esse universo nasceu de uma criação coletiva. (conversa informal entre pesquisador e o escritor Eduardo Spohr)

O segundo caso foi com “As lendas de Baldúria”, de André Gordirro:

Meu universo literário saiu das partidas, então posso dizer que foram um balão de ensaio para eu criar o mundo na versão literaria. Obviamente há discrepâncias, porque o RPG é um jogo, tem um objetivo meramente lúdico, e um livro é Literatura, uma coisa completamente diferente. (conversa informal entre pesquisador e o escritor André Gordirro)

Ambos escritores comentam que a criação de seus respectivos universos literários só fora possível por meio do RPG, ele se tornou o laboratório ficcional para que essas histórias surgissem. Veja que a narrativa artesanal se mantém “viva” em meio aos jogadores de RPG e possibilitando novos romances brasileiros contemporâneos.

Por meio das análises feitas por toda esta pesquisa sobre o *corpus* que é delineada a cartografia narrativa do RPG. Na apropriação, os elementos literários, em específico do romance em prosa, foram transformados, reimaginados e usados de maneiras diversas e agora, o romance contemporâneo junto de sua plasticidade vem sendo enriquecido por essa nova forma narrativa que é o RPG de mesa.

### 3.2 Dois elementos muito usados pelos mestres de RPGs: o fantástico e a estrutura dos contos de magia

“A expressão ‘literatura fantástica’ refere-se a uma variedade da literatura ou, como se diz comumente, a um gênero literário.”

Tzvetan Todorov

Neste subcapítulo de transição, são trazidos dois elementos teóricos comuns aos RPGs e que constituem a maioria das narrativas dos sistemas de regras: o fantástico e a estrutura dos contos de magia.

Este subcapítulo será dividido em três momentos de discussão para o desenvolvimento da análise dos elementos citados. Inicialmente o trabalho recorrerá a teoria de Tzvetan Todorov e sua teoria que analisa e traz importantes pontos para compreender noções do fantástico e seus subgêneros, trazendo também alguns comentários teóricos de Umberto Eco e Walter Benjamin; posteriormente esta pesquisa se furará das palavras de Eduardo Spohr e André Gordirro, novamente, na qual os escritores discutem a relação do RPG de mesa com a literatura fantástica em uma palestra que ministraram; por fim, o trabalho utilizará a “Morfologia do conto maravilhoso”, desenvolvida por Vladimir Propp, para mostrar como a estrutura dos contos de magia fora “arrastada” para dentro dos RPGs.

O RPG de mesa não possui sua origem na fábula, mas se apropria de elementos de diversos campos – literários, mitológicos e narrativos – e a fábula foi um deles. Tomando um único comentário, de Umberto Eco, é possível iniciar esta discussão com o seguinte:

a fábula [...] É o espírito conservador ancestral, dogmático e estático, das fábulas e dos mitos, que transmitem uma sabedoria elementar, construída e transmitida por um simples jogo de luz e sombra, e a transmitem por imagens indiscutíveis não permitindo a crítica. (ECO, 2011, p. 167 – 168)

O RPG, em sua origem com D&D, trazia esses jogos simples de embates de forças contrárias aos heróis, desse ponto vieram os arquétipos literários e situações arquetípicas – o dragão, o rapto, o herói, o anti-herói, o *trickster*, a busca, o resgate, o casamento – que poderiam transmitir valores agregados a figura do herói e o

combate de forças ctônicas e demônicas. Tal situação se manteve por um tempo ao trazer vilões puramente maus numa visão maniqueísta sem os “tons de cinza” e o que D&D chama de alinhamentos, os personagens poderiam ser ordeiros, caóticos ou neutros e não necessitavam que explicasse o porquê determinado personagem fazia o que fazia, pois ele seguia seu alinhamento moral.

O contato do RPG com o romance em prosa e universos ficcionais literários adiciona dentro do jogo visões de mundo de quem as concebe e que serão utilizadas através da visão do mestre, ou seja, o discurso das obras literárias invade os jogos, modifica suas estruturas e retira esse exclusivo “jogo de luz e sombra” das narrativas do RPG.

Ainda na relação de fábulas e RPG, Walter Benjamin trará outra questão sobre esses contos – que podem ser confundidos com as fábulas mesmo sendo dois gêneros diferentes –, a presença do narrador como um conselheiro:

o conto de fadas. Ele é ainda hoje o primeiro conselheiro das crianças, porque foi o primeiro da humanidade, e sobrevive, secretamente, na narrativa. O primeiro narrador verdadeiro é e continua sendo o narrador de contos de fadas. Esse conto sabia dar um bom conselho, quando ele era difícil de obter, e oferecer sua ajuda, em caso de emergência. Era a emergência provocada pelo mito. O conto de fadas nos revela as primeiras medidas tomadas pela humanidade para libertar-se do pesadelo mítico. (BENJAMIN, 1987, p. 215)

Este conselheiro, o narrador dos contos de fadas, e o gênero textual possuem este caráter de “dar conselhos” teorizado por Walter Benjamin que ele complementa ao discutir a ideia da narrativa como transmissora de ensinamentos:

O conto de fadas ensinou há muitos séculos à humanidade, e continua ensinando hoje às crianças, que o mais aconselhável é enfrentar as forças do mundo mítico com astúcia e arrogância. (Assim, o conto de fadas dialetiza a coragem (Mut) desdobrando-a em dois polos: de um lado Untermut, isto é, astúcia, e de outro Ubermut, isto é arrogância.) O feitiço libertador do conto de fadas não põe em cena a natureza como uma entidade mítica, mas indica a sua cumplicidade com o homem liberado. O adulto só percebe essa cumplicidade ocasionalmente, isto é, quando está feliz; para a criança, ela aparece pela primeira vez no conto de fadas e provoca nela uma sensação de felicidade. (BENJAMIN, 1987, p. 215)

No RPG, o narrador dos contos de fadas se torna o mestre e guiará o enredo das sessões do jogo, desta maneira, é possível que os RPGs mais voltados para o fantástico possam ser direcionados para o meio pedagógico, é pelo intermédio do mestre que várias histórias e noções podem ser repassadas através das narrativas de



RPGs a um público mais infantil. Contudo ainda há a possibilidade de também utilizar o RPG para discutir temas mais contemporâneos e menos voltados ao público infantil.

Após essas noções iniciais que orbitam o fantástico e direcionam a discussão para uma teorização mais aprofundada sobre este elemento literário e suas ramificações, faz-se necessário recorrer a Tzvetan Todorov para compreender melhor o que é o fantástico e até onde é possível aplica-lo neste trabalho.

Primeiramente, é preciso conceituar o fantástico e Todorov teoriza que o fantástico é a hesitação entre elementos do mundo “real”, regido pelas leis naturais, e a presença do sobrenatural ou algo que pode acabar fugindo as leis naturais.

Num mundo que é exatamente o nosso, aquele que conhecemos, sem diabos, sílfides nem vampiros, produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mundo familiar. Aquele que o percebe deve optar por uma das duas soluções possíveis; ou se trata de uma ilusão de sentidos, de um produto da imaginação e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são; ou então o acontecimento realmente ocorreu, é parte integrante da realidade, mas nesse caso esta realidade é regida por leis desconhecidas para nós. Ou o diabo é uma ilusão, um ser imaginário; ou então existe realmente, exatamente como os outros seres vivos: com a ressalva que raramente o encontraremos. O fantástico ocorre nesta incerteza; ao escolher uma ou outra resposta, deixa-se o fantástico para se entrar num gênero vizinho, o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural. O conceito de fantástico se define pois com relação aos de real e de imaginário: e estes últimos merecem mais do que uma simples menção. (TODOROV, 2012, p. 30-31)

Segundo Todorov, é muito “fácil” para uma obra ou narrativa cair nos gêneros vizinhos, o estranho e o maravilhoso, pois a hesitação entre crer e não crer é “trabalhosa” de se manter em uma narrativa. Em resumo, uma narrativa necessita evocar a sensação: “Cheguei quase a acreditar”: eis a fórmula que resume o espírito do fantástico. A fé absoluta como a incredulidade total nos leva para fora do fantástico; é a hesitação que lhe dá vida” (TODOROV, 2012, p. 36). Os RPGs podem causar essa sensação de “quase acreditar” graças à apropriação dos elementos da narrativa em prosa e a maneira com que o mestre/narrador desenvolve e apresenta o enredo.

É preciso compreender melhor os requisitos para ocorrer o fantástico, e o termo utilizado por Todorov é “hesitação”, será na hesitação que o fantástico ocorrerá na narrativa. Para compreender melhor, Todorov estabelece em que pontos a hesitação ocorre:

A hesitação do leitor é, pois, a primeira condição do fantástico. Mas será necessário que o leitor se identifique com uma personagem particular [...] ou seja, será necessário que a hesitação seja representada no interior da obra? A maior parte das obras que preenchem a primeira condição satisfazem igualmente a segunda; existem, todavia, exceções [...] O leitor não se identifica pois com qualquer personagem, e a hesitação não está representada no texto. Diremos que se trata, com esta regra de identificação, de uma condição facultativa do fantástico: este pode existir sem satisfazê-la; mas a maior parte das obras fantásticas submete-se a ela. (TODOROV, 2012, p. 37)

No RPG de mesa, o leitor é o jogador, e é nele que a hesitação precisa ocorrer. A identificação com o personagem por parte do jogador/leitor é muito mais facilmente atingida no RPG quando o jogador cria seu próprio personagem e o interpreta, assemelhando ao que pontua Antonio Candido, mas, mesmo que já receba um personagem pronto previamente pelo mestre, a identificação possui uma facilidade graças à interpretação do personagem por parte do jogador. Desta maneira, o jogador consegue criar uma identificação com o personagem mais facilmente, uma vez que, ele “vive” este personagem.

Pode ocorrer, assim como Todorov menciona, a não identificação por parte do jogador com o personagem: o jogador não se identifica com a ficha de personagem recebida ou outro elemento do jogo dificulta essa identificação ou há a falta de elementos de hesitação. O mestre pode, consciente ou inconscientemente, narrar um evento sobrenatural e dá-lo como certo, não provocando a hesitação no jogador, contudo, o fantástico continua contemplado por conta da condição facultativa descrita por Todorov.

Todorov chega a uma conclusão de quais são as condições exigidas pelo fantástico:

Este exige que três condições sejam preenchidas. Primeiro, é preciso que o texto obrigue o leitor a considerar o mundo das personagens como um mundo de criaturas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. A seguir, esta hesitação pode ser igualmente experimentada por uma personagem; desta forma o papel do leitor é, por assim dizer, confiado a uma personagem e ao mesmo tempo a hesitação encontra-se representada, torna-se um dos temas da obra; no caso de uma leitura ingênua, o leitor real se identifica com a personagem. (TODOROV, 2012, p. 38-39)

Os RPGs cumprem as condições do fantástico e o fazem ocorrer por conta da própria mecânica do jogo. A primeira condição é cumprida pelo próprio mecanismo do jogo, no início deste trabalho, foi exposto o que era um RPG e muito se dizia que é

uma “brincadeira” levada a sério, como brincar de boneca ou de polícia e ladrão e, mesmo sabendo que é um jogo, os jogadores tomam como algo “real” no campo da imaginação. A segunda condição só é cumprida em determinados sistemas de regras de RPG, como D&D e “Tormenta”, em que o personagem toma os elementos do fantástico como certeza e não há dúvidas da existência de criaturas fantásticas e magia. Entretanto, em sistemas lovecraftianos e outros ambientados em períodos históricos, a hesitação do personagem sobre determinados eventos e criaturas é real, pois o sobrenatural não é tomado como uma realidade, e descobrir se o sobrenatural ocorreu ou não pode ser a temática da narrativa (em RPGs lovecraftianos os personagens dos jogadores são investigadores do oculto e tentam desvendar mistérios que envolvem o sobrenatural).

Os RPGs atendem à primeira condição graças aos mecanismos do jogo e à apropriação dos elementos narrativos; às vezes, atende à segunda condição exigida pelo fantástico, mas que depende do sistema de regras e pode ou não ser a temática ou parte importante da aventura *one-shot* ou campanha de RPG.

Outro elemento que Todorov traz sobre o fantástico, e que também configura-se como comum nos RPGs, é o medo: “O medo está frequentemente ligado ao fantástico mas não como condição necessária” (2012, p. 41). Os RPGs lovecraftianos trazem o medo do desconhecido e o horror cósmico, o RPG “Mundo das Trevas” trazem elementos da literatura gótica, ou como Todorov chama “romance negro”, ou seja, o medo é um elemento fantástico muito explorado em RPGs, e traz enredos que fogem da aventura de fantasia medieval e ação dramática com espionagem, tiroteios e exploração espacial.

Com o fantástico bem delimitado e conceituado, é preciso prosseguir no entendimento dos gêneros vizinhos, o maravilhoso e o estranho, e que determinam as fronteiras do fantástico. Todorov não encontra uma obra propriamente dita fantástica, mas obras do maravilhoso ou do estranho com elementos do fantástico.

O fantástico leva, pois, uma vida cheia de perigos, e pode se desvanecer a qualquer instante. Ele antes parece se localizar no limite de dois gêneros, o maravilhoso e o estranho, do que ser um gênero autônomo. Um dos grandes períodos da literatura fantástica, o do romance negro (the Gothic novel) parece confirmá-lo. Com efeito, distinguem-se geralmente, no interior do romance negro, duas tendências: a do sobrenatural explicado (do “estranho”, poderíamos dizer) [...] e a do sobrenatural aceito (ou do “maravilhoso”) [...]. Não existe aí o fantástico propriamente dito: somente gênero que lhe são

vizinhos. Mais exatamente, o efeito fantástico de fato se produz, mas somente durante uma parte da leitura. (TODOROV, 2012, p. 48)

Essa situação de ora a obra ser do estranho, ora do maravilhoso, é também muito comum nos RPGs. O fantástico pode ocorrer, na maioria das vezes, no início das sessões e serve como uma introdução para novos jogadores aos jogos de RPG e, com o desenvolver da sessão, o enredo tende para o estranho ou para o maravilhoso. É possível já delimitar se um RPG pertence ao maravilhoso ou ao estranho ao ler seu sistema de regras e entender o funcionamento daquele mundo ficcional.

Após trazer os gêneros vizinhos do fantástico, faz-se preciso defini-los melhor e compreender as suas ramificações. Primeiro, o estranho ou o sobrenatural explicado é muito comum em RPGs lovecraftianos. Todorov teoriza primeiro sobre o fantástico-estranho, o gênero de ligação entre o fantástico e o estranho:

Comecemos pelo fantástico-estranho. Os acontecimentos que parecem sobrenaturais ao longo da história recebem por fim uma explicação racional. Se esses acontecimentos conduzem a personagem e o leitor a acreditar na intervenção do sobrenatural, é que têm um caráter insólito, estranho. A crítica descreveu (e frequentemente condenou) essa variedade sob o nome de “sobrenatural explicado”. (TODOROV, 2013, p. 157)

O fantástico-estranho ocorre na maioria dos RPGs lovecraftianos e alguns outros de terror e horror – graças ao elemento do medo ser bastante comum no fantástico esse gênero fica mais comum nesses RPGs –, mas também é passível de ocorrer em jogos que encaram os eventos sobrenaturais como uma ciência que pode ser estudada e entendida e é passível de ser regido por regras de funcionamento. O importante nesse gênero de transição é que boa parte dos elementos fantásticos são passíveis de explicação, mas ainda há uma certa hesitação em um ou outro elemento por ausência de explicação.

Depois desse gênero de ligação, há o estranho puro que, para Todorov,

Ao lado desses casos, onde nos encontramos no estranho sem querer, por necessidade de explicar o fantástico, existe também o estranho puro. Nas obras que pertencem a esse gênero, relatam-se acontecimentos que podem perfeitamente ser explicados pelas leis da razão, mas que são, de uma forma ou de outra, incríveis, extraordinários, chocantes, singulares, inquietantes, insólitos. A definição é, como se vê, larga e imprecisa, mas tal é também o gênero que o descreve: o estranho não é um gênero bem delimitado como o fantástico; mais exatamente, só é limitado de um lado, o do fantástico; do outro, dissolve-se no campo geral da literatura (TODOROV, 2013, p. 158)

Um RPGs centrado no estranho puro é tão difícil de se determinar quanto o é na literatura, pois tudo vai depender da maneira com que o mestre desenvolve sua narrativa, um jogo lovecraftiano pode tender mais para o estranho puro ao focar sua atenção nos contos: Nas Montanhas da Loucura; O Caso de Charles Dexter Ward; Entre as paredes de Eryx; Herbert West: Reanimator. RPGs que se aproximam da temática de ficção científica leve, sem adentrar muito nesse gênero, são os mais comuns de serem classificados como um jogo de estranho puro.

Muito dessa relação do estranho e o medo provocado pela temática lovecraftiana relaciona-se à teoria de Todorov:

O estranho realiza, como se vê, uma só das condições do fantástico: a descrição de certas reações, em particular do medo; está ligado unicamente aos sentimentos das personagens e não a um acontecimento material que desafie a razão (o maravilhoso, ao contrário, se caracterizará pela existência exclusiva de fatos sobrenaturais, sem implicar a reação que provoquem nas personagens). (TODOROV, 2012, p. 53)

O RPG lovecraftiano retira pontos de sanidade, que são perdidos quando os personagens são expostos aos monstros, magias e criaturas inerentes desse universo ficcional, perda de sanidade e medo é provocado pelo horror cósmico presentes na produção literária de H.P. Lovecraft. O RPG “Chamado de Cthulhu” demonstra esse foco não nas criaturas, mas nos personagens e como eles são impactados:

Durante o jogo, os investigadores podem se ferir, passar por experiências que destruirão sua sanidade, ou até mesmo morrer! Contudo, alguém precisa enfrentar os horrores cósmicos do universo, e a morte de um único investigador pouco importa se isso significar frustrar o plano mestre de Cthulhu para escravizar a Terra! (PETERSEN, 2019, p. 13)

No RPG lovecraftiano, o foco não é o mundo fantástico, mas nos desdobramentos que os elementos do estranho provocam nos personagens e até que pontos os jogadores conseguem manter vivos seus personagens durante as sessões.

Deixando o estranho de lado e indo para a direção oposta, encontra-se o maravilhoso. Assim como foi no estranho, primeiro é preciso passar pelo gênero de transição, o fantástico-maravilhoso, antes de ir para o maravilhoso puro.

Estamos no fantástico-maravilhoso, por outras palavras, na classe de narrativas que se apresentam como fantásticas e que terminam no sobrenatural. São essas as narrativas mais próximas do fantástico puro, pois este, pelo próprio fato de não ter sido explicado, racionalizado, nos sugere a existência do sobrenatural. O limite entre os dois será, portanto, incerto;

entretanto, a presença ou ausência de certos pormenores nos permitirá sempre decidir. (TODOROV, 2013, p. 159)

Os RPGs, voltados para a aventura, em sua maioria, tendem a ser um fantástico-maravilhoso, por exemplo, “A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis”. Esse RPG traz elementos como magia, monstros e situações que fogem às leis naturais, mas que os jogadores não questionarão, pois fazem parte da proposta do jogo. Contudo, os personagens podem não ter ciência de que elementos do maravilhoso existem, já que o jogo é ambientado no Brasil colonial, desta maneira, as criaturas do folclore podem ser tomadas como lendas pelos personagens. A hesitação, nesse RPG, pode ser empregada apenas por parte dos personagens e não dos jogadores.

Saindo do gênero intermediário e indo para o maravilhoso puro, Todorov comenta:

Existem afinal um maravilhoso puro que, da mesma forma que o estranho, não tem limites nítidos: obras extremamente diversas contêm elementos de maravilhoso. No caso do maravilhoso, os elementos sobrenaturais não provocam qualquer reação particular nem nas personagens nem no leitor implícito. Não é uma atitude para com os acontecimentos contados que caracteriza o maravilhoso, mas a própria natureza desses acontecimentos. (TODOROV, 2013, p. 160-161)

O maravilhoso puro está presente em “Tormenta” e D&D que possuem elfos, anões, orcs e outras criaturas fantásticas e que não causam nenhuma hesitação no leitor e nem nos personagens, pois tais elementos são algo comum e já sabido desses universos ficcionais.

A princípio, haveria apenas dois tipos de maravilhoso, contudo, Todorov indica a existência de um terceiro tipo, esse mais moderno e que explora elementos mais científicos e espaciais:

Um terceiro tipo de maravilhoso poderia ser chamado o maravilhoso instrumental. Apareceu pequenos gadgets, aperfeiçoamentos técnicos irrealizáveis na época descrita, mas no final das contas perfeitamente possíveis. [...] É preciso distinguir esses objetos, produtos do engenho humano, de certos instrumentos frequentemente semelhantes na aparência, mas cuja origem é mágica e que servem de comunicação com outros mundos. (TODOROV, 2012, p. 62)

Há RPGs que preferem eliminar a magia e a fantasia e se concentrarem na ciência e na extrapolação dos elementos científicos ao máximo, assemelhando-se quase à magia. Tais RPGs utilizam elementos *steampunks*, *cyberpunks*, exploração

espacial e a alteração cibernética. Aqui não há hesitação por parte do personagem e jogador, pois ambos estão em um mundo científico povoado por extraterrestres, com uma tecnologia extremamente avançada em alguns aspectos.

Complementando a ideia do maravilhoso instrumental, Todorov deixa mais claro o que entende neste terceiro tipo de maravilhoso:

O maravilhoso instrumental nos conduziu para bem perto daquilo que se chamava na França, no século XIX, o *maravilhoso científico*, e que se chama hoje *science-fiction*. Aqui, o sobrenatural é explicado de uma maneira racional mas a partir de leis que a ciência contemporânea não reconhece. Na época da narrativa fantástica, são as histórias em que intervém o magnetismo que pertencem ao científico maravilhoso. [...] São narrativas em que. A partir de premissas irracionais, os fatos se encadeiam de uma maneira perfeitamente lógica. Elas possuem igualmente uma estrutura da intriga, diferente da do conto fantástico. (TODOROV, 2012, p. 63)

Os RPGs de ficção científica e seus subgêneros farão parte desse terceiro tipo de maravilhoso, e se furtarão de explicações provindas das ciências humanas para conceber a existência de “monstros”, assim como trazer “armas mais fortes” e toda a discussão inerente à ficção científica e seus elementos como robôs, alienígenas, exploração espacial e alteração cibernética.

Após analisar as relações teóricas com o jogo de RPG, faz-se imperioso trazer mais duas proposições de Todorov acerca do fantástico que enriquecerão ainda mais a discussão. A primeira é sobre a relação do fantástico e a psicanálise:

Vamos mais longe: a Psicanálise substituiu (e por isso mesmo tornou inútil) a literatura fantástica. Não se tem necessidade hoje de recorrer ao diabo para falar de um desejo sexual excessivo, nem aos vampiros para designar a atração exercida pelos cadáveres: a Psicanálise, e a literatura que, direta ou indiretamente, nela se inspira, tratam disto tudo em termos indisfarçados. Os temas da literatura fantástica se tornaram, literalmente, os mesmos das investigações psicológicas dos últimos cinquenta anos. (TODOROV, 2012, p. 169)

Essa afirmação de Todorov ainda deve passar por mais discussões teóricas dentro da academia para que os críticos literários e teóricos da área de Letras deem uma visão mais conclusiva. Independente da questão que a psicanálise substituiu a literatura fantástica, o RPG acolheu o fantástico e fez uso desse gênero constantemente para construir suas narrativas e povoar o universo ficcional do jogo.

A segunda proposição refere-se ao efeito do fantástico no leitor:

Primeiramente o fantástico produz um efeito particular sobre o leitor – medo, ou horror, ou simplesmente curiosidade –, que os outros gêneros ou formas literárias não podem provocar. Em segundo lugar, o fantástico serve à narração, mantém o suspense: a presença de elementos fantástico permite à intriga uma organização particularmente fechada. Finalmente, o fantástico tem uma função à primeira vista tautológica: permite descrever um universo fantástico, e este universo nem por isto tem qualquer realidade fora da linguagem; a descrição e o descrito não são de natureza diferente. (TODOROV, 2012, p. 100-101)

O fantástico, nos RPGs, converte-se em uma excelente maneira de engajar novos jogadores, graças aos sentimentos provocados nas partidas, desta maneira, criou-se um nicho de jogadores e aficionados do RPG, e que vem crescendo desde sua origem. A combinação do fantástico e dos elementos narrativos dentro do RPG proporcionou uma facilidade maior na adesão de estruturas de enredos mais “fechadas”, mas que podem ser sempre renovadas com a distinção de elementos e a mudança na ordem da estrutura da trama. Apenas com o fantástico se torna possível para o RPG trazer diversas figuras ficcionais, derivados da cultura, em uma única trama, dando ao jogo uma versatilidade e intertextualidade a sua narrativa.

Os RPGs tendem a ser algo entre os tipos do maravilhoso e do estranho, nunca o fantástico puro, mesmo sendo possível tal situação. Tudo dependerá do sistema de regras escolhido pelo mestre e de quais estratégias narrativas, fornecidas pelos RPGs, definirão o rumo do jogo. Assim como na literatura, os RPGs também criaram seus gêneros e subgêneros, tendo os investigativos, de terror, horror, ficção científica, fantasia medieval e tantos outros elementos ficcionais para a criação de um universo ficcional. Mesmo que os sistemas de regras delimitem para qual gênero será seguido, a mecânica de um RPG possibilita que um grupo de jogadores possa trazer qualquer temática fantástica, como é o caso de Eduardo Spohr, que utilizou a mitologia judaico-cristã para criar um RPG nesse universo ficcional.

Essa relação entre RPG e a literatura fantástica se deu, de acordo com Eduardo Spohr e André Gordirro, através do cenário editorial que permeava os Estados Unidos, década de setenta. Em uma palestra/encontro, intitulada “Dados & Letras - O RPG e sua relação com a literatura fantástica”<sup>47</sup>, Spohr e Gordirro retomam

---

<sup>47</sup> Página do evento:

[https://web.facebook.com/events/1228226953957807/1251751298272039/?notif\\_t=plan\\_mall\\_activity&notif\\_id=1489940147391219&rdc=1&\\_rdr](https://web.facebook.com/events/1228226953957807/1251751298272039/?notif_t=plan_mall_activity&notif_id=1489940147391219&rdc=1&_rdr)

Vídeo da palestra: [https://www.youtube.com/watch?v=ndTbgmRL3\\_Y&t=78s](https://www.youtube.com/watch?v=ndTbgmRL3_Y&t=78s).



a origem dos RPGs, já discutida neste trabalho no subcapítulo 1.1, trazendo curiosidades e alguns fatos sobre a vinda do RPG para a cidade do Rio de Janeiro.

Após essas explicações, os escritores apontam que, graças às revistas literárias *pulps*, nos Estados Unidos, sedimentou-se a base da literatura fantástica ao trazerem nomes como Isaac Asimov, Agatha Christie, Arthur C. Clarke, Philip K. Dick, H. P. Lovecraft, H. G. Wells, Robert E. Howard e entre tantos outros. De acordo com os escritores, as primeiras publicações *pulps* eram algo de nicho durante a década de vinte e pouco conhecidas, entretanto, será nos anos cinquenta a redescoberta das histórias desses autores das revistas *pulps*, desta maneira, editoras acabaram por publicar livros com a temática fantástica. Nesse meado entre os anos cinquenta e setenta as obras de J. R. R. Tolkien e C. S. Lewis serão lançadas em livros e não em revistas, consolidando o mercado de literatura fantástica. Em especial J. R. R. Tolkien e a popularização de sua obra nos Estados Unidos, nos anos sessenta e setenta.

Tanto Gordirro e Spohr comentam que será esse o cenário literário durante a infância dos criadores do D&D, por isso, a literatura fantástica associou-se com o RPG desde sua formação com os primeiros de livros de regras de D&D e ambos mencionam também algo similar com o que apontou Todorov, o fantástico gera medo, horror ou curiosidade e essa versatilidade que permitiu o RPG a possibilidade de criar narrativas das mais variadas facetas: espionagem, intriga política, investigação e qualquer universo ficcional que os jogadores e o mestre desejarem.

Resumindo, poder-se-ia inferir que a origem da associação do fantástico e o RPG se dá por meio das *pulp fiction* e a popularização das obras de Tolkien e Lewis no cenário editorial dos Estados Unidos, de acordo com Spohr e Gordirro. Outro ponto levantado por eles é que os RPGs também seguem as tendências de mercado da literatura fantástica e quando algum subgênero do fantástico entra em destaque, as editoras de RPGs lançariam suplementos de aventuras e campanhas prontas com tais temáticas.

O último ponto levantado pelos escritores seria a consagração do universo ficcional de D&D, na qual uma campanha de jogo entre amigos culminou num romance, ambientado no universo ficcional de D&D, intitulado “Dragões do Crepúsculo

do Outono” em 1984. Posteriormente esse romance inspirou uma campanha ambientada no universo ficcional de “Dragonlance”<sup>48</sup>, desta forma, criando o mercado editorial de romances que adaptam universos ficcionais dos RPGs.

Para finalizar todos os tópicos levantados por Spohr e Gordirro e úteis a esse subcapítulo, é preciso mencionar primeiro que ambos comentam – igual apontado no subcapítulo anterior – o benefício do RPG em ser esse “laboratório ficcional” para romances, no qual as histórias poderiam ser uma adaptação de campanhas ou aventuras de RPG ou serem um “teste” delas antes do autor escrever o livro.

Por último, dizem que os RPGs atuais mais trazem o “storytelling” (narrativa) do que a mecânica do jogo, o rolar de dados e sistema de regras, desta maneira, a relação com a literatura de fantasia transformou o jogo e o tornou mais narrativo e menos jogo de tabuleiro e, também, foi a literatura que retirou a obrigatoriedade do jogo de ser apenas ambientado em “catacumbas,” ampliando assim os cenários ficcionais possíveis para uso.

É preciso apontar que mais estudos historiográficos e literários são necessários para determinar se essa relação do advento das *pulp fiction* e a popularização das obras de Tolkien e Lewis nos Estados Unidos configuram como um fato determinante da relação entre o gênero fantástico e o RPG de mesa.

Tomando como verdadeira as proposições de Spohr e Gordirro da relação do RPG e o fantástico e também da proximidade com as fábulas (por conta da narrativa artesanal do jogo) e a teoria do monomito de Joseph Campbell o jogo parece, do mesmo modo, encontrar outro elemento narrativo do qual se apropriar, desta maneira, conseguindo aprimorar e desenvolver mais a narrativa do RPG: o conto maravilhoso.

Para debater sobre o conto maravilhoso e compreendê-lo em algum grau, este trabalho recorre à teoria de Vladimir Propp e sua “Morfologia do Conto Maravilhoso”. Através da teoria de Propp poder-se-á compreender o que é o conto maravilhoso e sua estrutura que pode ser apropriada pela narrativa dos RPGs e aplicada pelo mestre.

---

<sup>48</sup> Nome dado ao universo ficcional criado por Laura e Tracy Hickman, e ampliado por Tracy Hickman e Margaret Weis sob a direção da TSR, Inc, em uma série de populares crônicas de alta fantasia.

O primeiro ponto a ser salientado sobre o conto maravilhoso trata-se de compreender as funções dos personagens dentro da trama. Propp destaca quatro pontos importantes ao olhar para as funções dos personagens: perceber os elementos constantes das funções dos personagens, independente da maneira que eles executam tais funções, desta forma, as funções constantes são partes constituintes do conto (2006, p. 22); os números de funções nos contos maravilhosos é limitado e pode ser conhecido (2006, p. 22); a sequência das funções é sempre idêntica (2006, p. 23); os contos maravilhosos são monotípicos quanto à construção (2006, p. 24).

Após as explicações iniciais, é possível de notar que assim como o conto maravilhoso o RPG também pode ser definido por seus personagens, os NPCs e os personagens/jogadores, e as funções desempenhadas por eles dentro da trama. O mestre traz os NPCs para cumprir funções que levam sua narrativa adiante de um ponto a outro e os jogadores desempenham outras funções de maneira inconsciente ou direcionada pelos elementos narrativos apresentados pelo mestre. Por mais que os RPGs deem muito “poder” para o mestre ele ainda depende que os personagens desempenhem determinadas funções que movimentaram o enredo planejado ou improvisado por ele.

Delimitados os pontos iniciais acerca das funções e suas relações com o RPG já é possível listar as inúmeras funções dos personagens do conto maravilhoso. O primeiro ponto que traça um paralelo com a estrutura do monomito de Joseph Campbell é a introdução da trama e o mundo comum, Propp traz algo semelhante antes de detalhar as diversas funções dos personagens do conto maravilhoso:

O conto maravilhoso, habitualmente, começa com certa situação inicial. Enumeram-se os membros de uma família, ou futuro herói (por exemplo, um soldado) é apresentado simplesmente pela menção a seu nome ou indicação de sua situação. Embora esta situação não constitua uma função, nem por isso deixa de ser um elemento morfológico importante. [...] Definimos este elemento como *situação inicial*. (PROPP, 2006, p. 26)

Aqui é o mundo comum, onde o herói começa e recebe o chamado da aventura e o auxílio sobrenatural. Nos RPGs, é a taberna ou outro ponto de encontro em que todos os personagens dos jogadores estão reunidos e tem o primeiro contato uns com os outros antes do início da aventura *one-shot* ou campanha.

Após essa apresentação do mundo comum, e que situa os elementos pertinentes para adentrar aquele universo ficcional, prosseguimos para as várias funções presentes nos contos maravilhosos. Todas as funções abaixo estão listadas e discutidas na obra “Morfologia do Conto Maravilhoso” (2006), de Vladimir Propp.

A primeira função exercida pelos personagens do conto maravilhoso dá-se quando ocorre um distanciamento de figuras do seio familiar, ou a morte deles ou um sequestro e afastamentos dos mais jovens/heróis (2006, p. 27). Nos RPGs, há, geralmente, uma figura de mentoria desempenhada por um NPC e que em D&D é chamado de “contatos” ou “patrono” e a morte ou a ausência dessa figura seria o que movimentaria os personagens/jogadores a engajarem no enredo do mestre/narrador e, às vezes, isso só é narrado depois que os jogadores se apresentam e seus personagens se encontram na taberna. Pode ocorrer de os personagens dos jogadores terem sido afastados do mundo comum e o enredo girar em torno de uma fuga. Isso é muito comum em RPGs voltados para o horror e terror, que utilizam desse artifício para construir sua narrativa e conseguir, com mais facilidade, provocar o medo.

Em seguida, há uma proibição ou uma ordem que é imposta ao herói, essa função acaba por desestabilizar o ambiente estável em que o herói se encontra e antevê ou anuncia a adversidade ou complicação que o herói deve resolver futuramente (2006, p. 27-28). Em uma aventura, os personagens recebem a ordem de uma figura anciã, na maioria das vezes, um enviado de uma figura de autoridade no jogo que pede auxílio aos heróis; a proibição pode vir a ser apenas um aviso que NPCs podem indicar após os personagens/jogadores decidirem ir à alguma localidade, por exemplo, mencionar que há um dragão, bruxa ou criatura que ataca as pessoas que se dirigem para esse lugar.

A proibição será transgredida ou a ordem será acatada, o que movimentará o herói em direção ao desenrolar da trama, esse terceiro momento faz uma dupla com o anterior, pois só ocorrerá se uma proibição ou a ordem for imposta; contudo esta função pode ocorrer sem a verbalização da ordem ou proibição (2006, p. 28). Os personagens/jogadores ignorarão os avisos dos NPCs ou simplesmente aceitam o contrato pedido pelo rei daquele mundo ficcional e tirando eles da situação inicial por completo.

Geralmente, é nesse momento, também, que a figura antagonista (o agressor) pode surgir fisicamente ou por uma menção, desta maneira, é conhecido pelo menos alguma faceta das forças antagonista (2006, p. 28). Em RPGs de fantasia medieval, como D&D e “Tormenta”, e nas aventuras introdutórias, é comum que os heróis aceitem contratos para resgatar uma princesa de um dragão, feiticeiro ou uma bruxa ou livrar uma aldeia de uma horda de orcs, logo os jogadores já sabem em algum grau, às vezes, quem é o agressor da aventura ou campanha; entretanto pode ser ocultada a identidade do antagonista e só é sabido o desdobramento de algumas consequências de suas ações, como a pilhagem de uma vila ou uma maldição em determinado local.

Com a figura antagonista presente na história, há uma tentativa de ele procurar obter informações sobre o herói, ou o herói busca informações acerca de quem é o agressor, ou outros personagens secundários interrogam sobre o herói para o agressor (2006, p. 29). Essa função não é tão comum em RPGs aventurecos e que saber informações sobre o vilão é uma tarefa secundária e não principal, mas encontra maior apelo em RPGs investigativos, como os lovecraftianos, em que os personagens dos jogadores procuram pistas sobre quem é o culpado de alguma atrocidade acontecer; o contrário, do antagonista buscar informações, pode ocorrer ou não durante a partida, pois o antagonista é controlado pelo mestre/narrador, ou seja, as informações acerca dos heróis já é sabida por ele; entretanto o mestre pode utilizar outros NPCs e até mesmo o vilão disfarçado para simular essa função do conto maravilhoso e demonstrar, futuramente, de que maneira o vilão sabe tanto sobre os personagens dos jogadores, ou seja, serve para manter uma coerência narrativa.

A busca por informações é bem sucedida e o agressor ou o herói (por intermédio de personagens secundários ou não) conseguem as informações que buscavam e muitas vezes essa função é estabelecida através dos diálogos; essa função vem emparelhada também com a anterior (2006, p. 29). O interrogatório, perguntas dos personagens/jogadores é facilitada pela interação social proporcionada pelo jogo, os jogadores podem perguntar a um NPC qualquer coisa que desejarem e cabe ao mestre interpretar a maneira como esse personagem responde aos jogadores/personagens.

O agressor tenta ludibriar suas vítimas para conseguir capturá-los, mata-los ou apropriar-se de algo ou alguém próximo do herói e, na maioria das vezes, utiliza meios mágicos e de disfarce, mas também pode utilizar da coação e da fraude para atingir este objetivo (2006, p. 30). O vilão de RPG, geralmente, é mágico e advém do fantástico, desta maneira, ele possui itens mágicos poderosos no início da aventura, conhecimento superior e até mesmo uma influência e poder, político ou mágico, maior que o dos personagens/jogadores no início da jornada; essa função é o que “Tormenta” diz em sua seção “estruturando uma aventura” na “fase 5: derrota parcial”, na qual essa “derrota” ou algum tipo de prejuízo pode ser orquestrado para os personagens dos jogadores, já que confere a motivação pessoal deles para prosseguirem até o final da jornada.

A vítima é enganada, deixa-se ser persuadida, sem saber que é o agressor que a induz a um erro, ou faz algo que ajuda o antagonista mecanicamente e sem motivação externa, dessa forma, sendo o primeiro indicativo de algo ruim que poderá acontecer (2006, p. 30-31). Em uma aventura de RPG, esse meio de induzir os personagens/jogadores a caírem nas artimanhas do vilão pode ser obtida através do rolamento de dados e o mestre estipula um valor alto, deixando quase impossível a possibilidade de sucesso, ou simplesmente diz que os jogadores sofreram influência de uma magia, ativaram uma armadilha ou qualquer tipo de situação narrativa que possibilite que o antagonista provoque a derrota parcial dos personagens dos jogadores.

A partir do sucesso do antagonista em seu engodo, pode haver um dano ou um prejuízo a um dos membros da família ou da sociedade, na qual o herói pertence; esse dano pode ser infligido ao herói através do rapto de alguém (seja mágico ou não), do roubo de um objeto mágico, a separação dele e de seu ajudante mágico, destruição da plantação ou roubo das sementes (entre outros tipos de roubos), ele fica cego ou é mutilado, desaparece repentinamente ou alguém importante a ele, exigências e extorsões, da expulsão de algum lugar, abandonado nas águas, enfeitado ou transmutado, alguém ou o herói é substituído por outro que se passa por ele, há a ordem de assassinar o herói, o personagem é preso, é ameaçado a se casar com alguém, corre o risco de ser devorado ou é ameaçado disso, algo ou alguém pode assombrá-lo durante a noite e roubar sua energia (vampirismo), há a declaração de guerra contra terra do herói entre outras situação que tem a função de

causar um dano ao herói ou a sua família, propriedade, cidade ou terra (2006, p. 30-31). Essa função é a mais comum nos RPGs, pois o dano infligido ao herói é um meio eficaz do mestre provocar uma resposta por parte dos jogadores; em D&D “Guia do Mestre”, há uma tabela com vinte métodos que um vilão poderia empregar para atingir seus objetivos, são eles: devastação agrícola, assalto ou ataques, caça de recompensa ou assassinato, cativo ou coerção, golpes, difamação, duelos, execução, personificação ou disfarce, mentira ou perjúrio, caos mágico (meios mágicos, como ilusões, maldições e assombrações), homicídio, negligência, política, religião, perseguição, roubo ou crime contra a propriedade, tortura, vício e guerra. Alguns desses métodos possuem subgêneros que especificam melhor que tipo de dano o vilão emprega. Percebe-se que a relação entre os elementos disponíveis em D&D encontra uma contraparte na teoria de Propp.

Outro modo de prejuízo ao herói, em vez do dano, é a carência de algo que nunca se teve, mas é necessário. A falta de alguma coisa ou um membro da família gera o desejo de obter esse algo que está em falta, a ausência toma forma com a falta de uma noiva ou amigo (ser humano no geral que possui alguma relação com o herói), de um objeto ou ajudante mágico, de um objeto não mágico e possui uma aura de raridade, de dinheiro, de alimentos entre outras formas de carências que incitam a busca por tal objeto de carência (2006, p. 35). Assim como o dano, a carência é outro modo que o mestre de RPG consegue criar a força motriz de seus enredos, já que leva os personagens/jogadores suprir essa falta, seja de objetos lendários, glória, riqueza ou conhecimento, a falta de algo é um gatilho de motivação para o personagem, por consequência, o jogador compartilhará do mesmo anseio.

O dano e a carência, de acordo com Propp, em sua maioria ocorre no início dos contos maravilhosos, entretanto há a possibilidade (rara) que as próximas funções, comumente encontradas no meio ou final da narrativa, aparecerem anteriores ao dano ou carência (2006, p. 35-36). Os RPGs podem exercer a mesma característica, seja por vontade do mestre/narrador de omitir o prólogo e não esclarecer o enredo previamente aos jogadores ou por não ser comum tal situação no jogo, isso ocorre porque o RPG inicia com a interpretação dos jogadores, logo a sessão tem início na próxima função teorizada por Propp.

Após o dano ou carência, há um momento de mediação, um momento de conexão, é nessa hora que a notícia do dano ou carência chega ao conhecimento do herói e pode tomar a forma de um apelo, ele é enviado imediatamente para resolver o dano ou carência, recebe permissão para partir e cumprir sua missão, é comunicado de alguma maneira informal sobre o dano ou carência, ele é levado contra a sua vontade, é condenado à morte, mas é libertado secretamente ou através de um canto dolente (2006, p. 35-36). Aqui ocorre o chamado da aventura, de Joseph Campbell, é quando o mestre interpreta um NPC que vai de encontro aos personagens dos jogadores na taberna, por exemplo. Como a narrativa do jogo apenas se inicia com a interpretação de papéis dos personagens, essa função será, em sua maioria, o início dos RPGs e as funções anteriores serão descobertas depois desta por intermédio da interação social dentro do jogo. Nada impede que uma ou outra função anterior ocorra na narração do prólogo pelo mestre, mas é preciso lembrar que RPG é um jogo e o mestre não pode ficar tomando muito tempo de fala sem conferir o protagonismo aos jogadores.

O herói, agora, tem ciência do dano ou carência infligida, desta maneira, ocorre a sua reação, sendo a aceitação da ordem/pedido ou a sua iniciativa de prosseguir na jornada (2006, p. 38). Em qualquer RPG, essa reação é “sempre” marcada da mesma maneira, o mestre se volta aos jogadores e pergunta, “o que vocês fazem?”, sendo a partir dessa resposta dos personagens/jogadores que a reação toma forma na narrativa do jogo.

Geralmente, será a partir da reação do herói que desencadeará a saída de casa e do ponto inicial em que se encontra, essa partida pode ser em prol de uma busca, que é a aventura em si, ou uma fuga do local no qual se encontra o herói e nessa escapada haverá a série de aventuras (2006, p. 38). Os personagens/jogadores sairão da taberna, na forma mais clichê do jogo, ou do local em que se encontravam que pode tomar diversas formas dentro do jogo como uma fazenda, casa, catacumbas, cativeiro, prisão, base de operações e qualquer lugar que cumpra a função de casa e marco inicial para que os personagens partam ou fujam.

Propp salienta que, nesse estágio do conto, entra em cena o “ser” denominado *doador* ou *provedor* e que será encontrado por acaso no cenário, esse personagem pode entregar um objeto, mágico na maioria das vezes, que permite superar o dano



ou falta sofrida, mas para receber tal objeto o herói é testado das mais diversas formas (2006, p. 38). Como no conto maravilhoso, este estágio inicial da aventura é um excelente momento de o mestre trazer um NPC, que acompanhará os jogadores ou não e que toma diversas formas, podendo vender itens, entregar informações, dar dicas, lutar com os jogadores e após o desafio os jogadores receberam uma informação, item ou pista para onde prosseguir.

Esse doador/provedor submeterá o herói a uma prova: responder perguntas, atender um pedido de um moribundo para ser realizado depois, libertar alguém que está cativo, oferecer clemência a alguém, resolver uma disputa entre dois indivíduos, um combate, uma proposta de troca de objetos e outros pedidos (hostis ou não), tipos de troca ou desafios, que cumpram a função de colocar o herói em teste (2006, p. 39). Seria neste ponto que possivelmente encontra-se relações com a travessia do primeiro limiar e o encontro com o guardião do limiar no monomito de Joseph Campbell. É por intermédios dos NPCs que o mestre/narrador cobrará os primeiros testes de habilidade, ataque ou perícia que farão os jogadores rolaem os dados e, normalmente, em RPGs de fantasia medieval há o primeiro combate e, em RPGs investigativos, os jogadores chegam em uma cena de crime, interrogarão um NPC e dialogarão com possíveis “contatos” que exigiram algo em troca; muitas dessas situações nos jogos podem vir a dar início às *side quests*.

Diante da submissão imposta, o herói reage, podendo ser na forma de êxito na prova, resposta cortês, aceitação do serviço ao indivíduo moribundo, libertação do prisioneiro, concessão de clemência, resolução da disputa, evitando o combate de alguma maneira ou alcançando a vitória nele, enganando o provedor/doador durante a proposta de troca de itens ou propor o ato de troca (2006, p. 41). As reações dos personagens/jogadores variarão da mesma maneira que o personagem do conto maravilhoso e esse primeiro teste se encaixa bem com a mecânica do jogo que exige o rolamento dos dados.

Após os testes e as provações iniciais, é passado ao herói o meio mágico (um objeto ou habilidade mágica) de livre espontânea vontade, por indicação precisa de onde acha-lo, é fabricado, pode ser comprado ou encomendado, é achado por acaso, aparece no caminho espontaneamente, pode ser bebido ou comido, é roubado pelo herói, algum doador/provedor mágico oferece seus serviços ou promete retornar o

favor no futuro (2006, p. 42). Esses “meios mágicos” no RPG são os vários itens que estão disponíveis nos livros de regras e que podem vir a tomar forma como uma arma mágica (D&D, Tormenta), conhecimento adquirido por livros (Chamado de Cthulhu, Mundo das Trevas) e também com o oferecimento de serviços ou a promessa de retornar o favor feita por um NPC.

No subcapítulo 2.1 deste trabalho, apresenta-se o exemplo de uma aventura do livro de regras de “A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis”, na qual exemplifica as últimas três funções detalhadas aqui. O grupo de jogadores encontra um grupo de guaraxains e um outro maior preso em uma armadilha [libertar alguém que está cativo], sendo libertado pelos personagens/jogadores [reação do herói] o Jaguarariçu [doador/provedor] fornece aos personagens/jogadores informações [transmissão do meio mágico] pertinentes sobre os perigos dos locais que eles passaram e informações de outros NPCs, que podem vir a encontrar (KASTENSMIDT, 2018, p. 157).

Após adquirir o meio mágico, o herói fará a viagem ao lugar a que está destinado ir, e chegará lá por meio do voo, por transporte terrestre ou aquático, será conduzido por alguém, o caminho será indicado, utiliza objetos que não se movem e que o levam magicamente a outro lugar ou através de rastros de sangue que indicam o caminho (2006, p. 48). Após os primeiros combates, testes de habilidades e perícias o mestre indica um local, no qual os heróis devem ir para resolver a *main quest* ou, em RPGs investigativos, é onde encontra-se o vilão que cometeu os crimes que os personagens/jogadores estão investigando.

Ao chegar no local de destino, o herói encontra seu antagonista e eles entram em combate direto em campo aberto, em uma competição ou torneio, em um jogo de cartas ou, mais raramente, através de pesagem (2006, p. 49). Durante uma partida de RPG o confronto final com o vilão depende do mestre/narrador, ele decidirá se deve ser um combate, uma competição ou um jogo, fica a seu critério o embate final.

Ainda sobre o confronto com o antagonista, Propp salienta que esse embate não pode ser confundido com a luta contra um doador hostil e o que diferencia as duas funções são suas consequências: se o herói, recebe um *objeto* que auxilia ele para continuar sua busca é uma luta contra um doador hostil; se o herói consegue um

*objeto* que estava procurando, pelo qual foi enviado e repara o dano ou supre a ausência, é a luta contra o antagonista (2006, p. 49-50). Os RPGs diferenciam essas duas funções com o grau de dificuldade exigido pelo combate e pela recompensa que os personagens dos jogadores recebem após o confronto, por exemplo, em D&D e “Tormenta”, os heróis em combates contra um doador hostil ganham itens regulares ou informações úteis para prosseguirem, mas no confronto com o vilão podem obter itens mágicos “mais fortes” ou podem subir de nível (aumento das habilidades e perícias).

Durante o combate contra o antagonista, o herói será marcado no seu corpo, adquirirá um item (como um lenço ou anel) ou outras formas que sirva como identificador de sua vitória (2006, p. 50). Essa função, nas narrativas de RPG, não é muito comum, entretanto não é impossível de ocorrer, porque os jogadores podem trazer uma espécie de “troféu” de sua vitória (a cabeça do dragão, o grimório da bruxa entre outros itens exóticos) ou podem ser marcados de alguma forma que confirme que eles combateram o vilão; dependerá do mestre/narrador se ele achará tal elemento útil à sua narrativa.

Após a marcação do herói, o antagonista é vencido, seja pelo combate direto, a vitória da competição ou torneio, vence o jogo de cartas, tem superioridade na pesagem (caso mais raro), seja pela derrota do antagonista sem a necessidade de combate ou expulsa a força antagônica de alguma maneira (2006, p. 50). Se o combate final é decidido pelo mestre/narrador o meio de vitória e resolução fica ao encargo dos personagens/jogadores que podem resolver diplomaticamente, através do combate ou outros subterfúgios, entretanto eles devem ser bem sucedidos nas rolagens dos dados, do contrário, precisarão resolver as condições de vitória estabelecidas pelo mestre/narrador.

A vitória do herói acarreta na reparação do dano ou carência iniciais através da força ou inteligência, o objeto da busca é recuperado por vários personagens auxiliares numa sucessão de rápidas ações, o objeto da busca se obtém através de engodos, de ações feitas no meio da história, o objeto/meio mágico auxilia na obtenção do objeto da busca inicial, o meio mágico suprime a pobreza, o objeto de busca é caçado (pescado), o personagem (geralmente próximo ao herói) enfeitado volta ao normal, o morto ressuscita, o prisioneiro é libertado ou pode seguir maneiras

similares com a da obtenção do meio mágico (2006, p. 50). A recompensa por derrotar o vilão nos RPGs traz as devidas gratificações aos jogadores e estará ligada, geralmente, a dinheiro e fama em RPGs de fantasia medieval e nos investigativos é desvendado o mistério, resgatada a vítima e os personagens podem receber os devidos méritos e recompensas físicas também, contudo as recompensas dependem do universo ficcional de cada sistema de regras.

O dano ou carência foram reparados e agora o herói retorna a sua casa, geralmente, da mesma maneira que saiu de casa, havendo uma semelhança no meio de transporte tanto na ida quanto no retorno; este regresso do herói pode, em algumas vezes, tomar a forma de uma fuga contra algum resquício das forças antagônicas (2006, p. 53). O epílogo dos RPGs pode ser feito inteiramente por narração do mestre e finaliza a sessão e também pode ocorrer através da narração dos jogadores que verbalizam as ações finais de seus personagens. Nos casos de fuga, haverá a rolagem de dados que determinará o quão fácil foi a fuga e se nenhum personagem acabou perecendo no processo.

No caso de um regresso não pacífico, há a perseguição do herói, pois o perseguidor(es) voa atrás dele, transforma-se em diferentes animais/objetos e se colocam no caminho do herói para impedi-lo e tenta-lo, tenta devorá-lo, tenta mata-lo ou roer e atacar o local que herói se esconde (2006, p. 54). Como mencionado no subcapítulo 2.1 na parte de “fuga mágica”, a perseguição dos personagens/jogadores dependerá do enredo construído pelo mestre/narrador ou dos apontamentos da aventura pronta de um sistema de regras, a perseguição muitas vezes é utilizada como um recurso final nos RPGs para denotar o último momento de “ação” do jogo e o resto será de descrição do mestre e interações social entre jogadores/personagens e NPCs. Esta função está atrelada a anterior, o importante é que o regresso do herói seja possível por meio de perseguição ou com o regresso pacífico.

Durante a fuga e a perseguição do herói, pode ser necessário que ele necessite de auxílio para fugir; essa fuga ou resgate toma a forma de um voo veloz e sendo tomado pelos ares ou aves, o herói coloca obstáculos no caminho que retardam o perseguidor, transforma-se em objetos irreconhecíveis pelo perseguidor que perde o rastro do herói, esconde-se em algum lugar, mistura-se no meio de um grupo de indivíduos que o protegem, por meio de transformação em animais e objetos que

auxiliem sua fuga, resiste à tentação das transformações executadas pelo perseguidor(es), não se deixa devorar, é socorrido num atentado contra sua vida ou troca de esconderijo antes da destruição de seu refúgio (2006, p. 54). Neste estágio do conto maravilhoso há possíveis semelhanças com o monomito de Joseph Campbell nos estágios da fuga mágica e o resgate com auxílio Externo. Por conta do RPG preferir dar o protagonismo aos jogadores e não aos NPCs, essa função do conto maravilhoso seja evitada, entretanto é possível de ser executada: o mestre pode utilizar um NPC, recorrente ou não, para auxiliar os personagens/jogadores em sua fuga, desta maneira, prevenindo que um morra durante a partida; a outra maneira, permitida por conta do RPG ser um jogo coletivo e cooperativo, é um dos personagens/jogadores desempenhar o papel daquele que resgata os outros personagens, logo se sacrificando pelo grupo e permitindo a fuga dos outros jogadores.

Propp salienta que a maioria dos contos terminam no momento em que o herói é salvo dos perseguidores e o desenlace segue a resolução do conto com o resgate da princesa, casamento e honrarias ao herói; entretanto, às vezes, o conto submete o herói a novas adversidades, desta maneira, o dano ou carência se repete, às vezes sob as mesmas formas, outras vezes sob formas diferentes, novamente para um determinado conto (2006, p. 56). No monomito, de Joseph Campbell, a jornada apenas se repete com um herói com novos elementos, mas a estrutura se mantém, no conto maravilhoso há novas funções, essas acabam por fornecerem novas estratégias para a narrativa do RPG se apropriar.

Por isso, é necessário trazer as funções que se repetem no conto maravilhoso antes de trazer as novas e, de acordo, com Propp elas seriam: alguma força antagônica renova o dano ou carência (2006, p. 56); o herói reinicia sua busca (2006, p. 56); o herói passa novamente pelos testes para receber o objeto mágico (2006, p. 57); o herói reage diante das ações do doador, hostil ou amigável (2006, p. 57); o herói recebe um novo objeto mágico (2006, p. 57); por fim o herói é transportado ou conduzido onde se encontra o objeto que reparará o dano ou carência (2006, p. 57). Essas repetições são bem utilizadas nas construções de campanhas, uma vez que, são mais longas e se renovam com novas intrigas, muitas vezes, há a possibilidade de o mestre utilizar aventuras *one-shot* prontas e apenas criar uma conexão entre elas, formando uma campanha.

Após a condução do herói ao local de sua busca e as funções subsequentes, há as novas funções: o herói chegará incógnito à sua casa ou a outro país (2006, p. 57); um falso herói (ou o antagonista que não morreu) reclama para si as vitórias do herói (2006, p. 57); é proposta uma tarefa difícil para distinguir o herói e o falso herói (2006, p. 57); a tarefa difícil é realizada pelo herói (2006, p. 59); o herói é reconhecido por conta da marca deixada contra a batalha com o antagonista previamente, por um sinal de nascença, pelo objeto recebido e qualquer outro identificador de seus feitos (2006, p. 59); o falso herói/antagonista é desmascarado (2006, p. 59); o herói recebe nova aparência, sendo transfigurado pelo auxiliar mágico em uma forma bela, constrói um palácio maravilhoso, veste-se com novas roupas ou outras maneiras de distinguir o herói dos demais (2006, p. 59); o falso herói/antagonista é castigado (2006, p. 60); e por fim o herói se casa, sobe ao trono ou recebe alguma grande recompensa (2006, p. 60).

Todas as novas funções trazem novas ferramentas narrativas para o mestre utilizar no RPG e também novas funções para seus NPCs, por exemplo, tentar reclamar as vitórias dos personagens para um falso herói. Na aventura de RPG “radionovelizada” pela equipe Jovem Nerd na trilogia de “Nerdcast RPG – Crônicas de Ghanor”<sup>49</sup>, acabam por utilizar a função de um falso herói, que reclama a vitória sobre um dragão, causando assim a renovação de um dano aos heróis e consequentemente no prosseguimento da trama.

As diferenças entre o fim de uma aventura *one-shot* e a campanha pode ser explicada através das funções: o fim de uma aventura *one-shot* repara o dano ou carência, mas não fornece uma grande recompensa ao ponto do personagem do jogador nunca mais retornar a aventura, ou seja, o mesmo herói pode retornar para futuras aventuras; em uma campanha a recompensa final é absoluta e não deixa brechas, por exemplo:

Então há um desfecho, com recompensas e reflexão sobre o quanto as vidas de todos mudaram ao longo da campanha. Quaisquer problemas pessoais foram resolvidos e agora os personagens alcançam a felicidade ou a resolução de suas jornadas — conquistando seus objetivos, casando, reconciliando-se com pessoas de seu passado e finalmente ficando em paz. (SVALDI, 2020, p. 233)

---

<sup>49</sup> <https://jovemnerd.com.br/playlist/especial-rpg-chronicas-de-ghanor/>

Esse trecho de “Tormenta” mostra que, no fim de uma campanha, os heróis chegam a um fim definitivo de uma jornada, e recebem uma “grande recompensa” que traça um fim a qualquer tipo de jornada futura.

Após todas as funções serem apresentadas e a relação estrutural com os RPGs ser traçada, é preciso trazer alguns apontamentos teóricos acerca do conto maravilhoso que ainda são úteis e próximos a narrativa do RPG. Apesar de o conto maravilhoso ser extensivamente estudado e analisado por Propp, há um comentário sobre suas classificações importante a ser trazido:

Cabe-nos assinalar ainda que, algumas ações dos heróis, em determinados casos de contos maravilhosos, não se submetam à nossa classificação, e não se definem dentre de nenhuma das funções citadas. Mas estes casos são muito raros. Trata-se, na realidade, ou de formas incompreensíveis devido à falta de elementos de comparação, ou de formas tomadas de contos que pertencem a outras categorias (anedotas, lendas etc.). Serão definidos como elementos obscuros, e designados por Y. (PROPP, 2006, p. 61)

Assim como no conto, o RPG também pode fugir minimamente, ou em vários pontos, ao esquema estrutural do conto maravilhoso e do monomito, pois o jogo está sujeito a imprevisibilidade das ações dos jogadores e do mestre que mudam a narrativa para melhor adequá-la a sessão de jogo.

Com essa “não linearidade” das funções de Propp, mesmo que algumas venham emparelhadas ou necessitem que uma ocorra para a outra ocorrer em seguida, há a possibilidade que certas funções não ocorram graficamente ou sejam verbalizadas, o que não implica que não ocorreram:

Pode-se observar que as funções nem sempre se seguem imediatamente umas às outras. Se duas funções consecutivas são desempenhadas por *diferentes* personagens, o segundo personagem deve estar a par do que se passou antes. Por isso, dentro do conto maravilhoso se desenvolve todo um sistema de informações que às vezes se reveste de formas artísticas muito vivas. O conto pode também omitir essa informação e então os personagens agem *ex machina*, ou são oniscientes; por outro lado, a informação pode existir mesmo casos em que se torna em essência desnecessária. São estas informações que, no desenvolvimento da ação, ligam uma função a outra. (PROPP, 2006, p. 68) (Grifo do autor)

Propp denomina isso como “elementos auxiliares para a ligação entre as funções” para que as funções que estiverem em ordens diferentes possam se ligar através desses elementos. Os RPGs por serem uma atividade coletiva acabam por revelar de maneira geral as ações e funções desempenhadas pelos diferentes jogadores através de seus personagens, independente dos personagens não estarem

juntos e não terem ciência de tudo que ocorre, e caberá ao mestre cobrar a interpretação dos jogadores que um determinado personagem não sabe o que outro sabe ou fez; desta maneira, o *ex machina* ocorre com facilidade em mesas compostas por jogadores iniciantes e em mesas veteranas os jogadores acabam por se comunicar e informar os personagens uns dos outros de suas ações e informações obtidas na interação social.

Não só os jogadores podem desempenhar o *ex machina*, o mestre/narrador também pode utilizar desse artifício caso a narrativa saia de seu planejamento e deseja que os jogadores retornem a seu enredo, entretanto essa ação pode minar a “liberdade” proporcionada pelo jogo. O mestre também pode narrar de que maneira certos NPCs descobriram alguma informação ou ação desempenhada pelos jogadores ou outros NPCs, justificando como os personagens secundários sabem que determinadas funções foram executadas. Esse artifício serve para a manutenção da coerência narrativa por parte das funções desempenhadas pelo mestre.

Há mais dois elementos pertinentes nos contos maravilhosos que merecem atenção, sendo o primeiro os “elementos que favorecem a triplicação” e explicado por Propp, desta maneira:

podem triplicar-se alguns detalhes particulares de caráter atributivo (dragão de três cabeças), bem como funções isoladas e pares de funções (perseguição-salvamento), grupos de funções ou sequências inteiras. A repetição pode ser uniforme (três tarefas, três anos de serviço), ou produzir uma intensificação (a terceira tarefa pode ser a mais difícil, o terceiro combate o mais terrível), ou apresentar por duas vezes um resultado negativo, e na terceira vez um positivo. Às vezes, a ação pode se repetir simplesmente de forma mecânica, mas outras vezes, para evitar que a ação continue, devem ser introduzidos certos elementos que detenham o desenvolvimento e exijam repetição. (PROPP, 2006, p. 71)

No que diz à triplicação de elementos nos RPGs, segue-se a mesma conclusão que Propp, seja nas seções dos livros de regras reservadas aos “monstros” e lista de inimigos, seja em estágios únicos de aventura ou sequências inteiras. Apesar da similaridade, o RPG ainda é um jogo e quando se repete certas ações é para levá-los ao final da narrativa, por exemplo, triplica-se o número de locais que os personagens podem conseguir itens raros ou informações para desvendar o mistério da trama para que o jogo não dependa do acaso dos dados, por isso, a triplicação funciona como um auxílio que facilite, dificulte ou leve ao combate final.



O segundo elemento são as “motivações”:

Entendemos por motivação tanto as razões como os objetivos dos personagens, que os levam a realizar esta ou aquela ação. As motivações proporcionam às vezes ao conto um colorido brilhante e absolutamente peculiar, mas nem por isso deixam de ser um dos elementos mais versáteis e instáveis do conto maravilhoso. Além disso, constituem um elemento menos preciso e menos determinado que as funções ou os laços de união. O comportamento dos personagens no decorrer do conto é, na maior parte dos casos, motivado pelo próprio desenvolvimento da ação, e somente o advento do dano ou da carência, função primeira e fundamental do conto, exige alguma motivação complementar. (PROPP, 2006, p. 72-73)

Os RPGs precisam das motivações para que o mestre lembre o porquê os personagens dos jogadores fazem o que fazem além do desenrolar do enredo. O D&D chama isso de “ideal”, algo que move o personagem a realização de algo apesar de tudo, por exemplo, no “Livro do Jogador” de D&D o antecedente de “artista” confere, dentre outros, este ideal: “Eu gosto de ver os sorrisos nos rostos das pessoas quando eu atuo. Isso é tudo que importa” (WIZARD, RPG Team 2014, p. 132.). Em sistemas que utilizam o terror, como “Rastro de Cthulhu”, a motivação será o que fará os personagens dos jogadores a continuarem mesmo diante do medo, por exemplo, a motivação “curiosidade” descreve: “Quando confrontado por um mistério, você não pode deixar de investigar. Danem-se os riscos, há algo acontecendo aqui e você vai descobrir! Se você não investigar, vai ficar louco de tanto se preocupar com isso.” (HITE, 2010, p. 20).

As motivações, no conto maravilhoso, são exclusivas dos personagens principais (o herói) e não para os antagonistas, como aponta Propp:

Assinalemos, por outro lado, que as ações do dragão e de muitos outros agressores não são, de modo algum, motivadas no conto. É claro que o dragão rapta a princesa por motivos óbvios, [...] mas o conto nada diz a respeito. É legítimo supor que, de uma maneira geral, as motivações formuladas verbalmente são estranhas ao conto, e, com alto grau de probabilidade, podemos considerar as motivações em geral como formações recentes. (PROPP, 2006, p. 73)

Diferente do conto maravilhoso, os RPGs fornecem tabelas e seções inteiras apenas para a construção de vilões, fornecendo a eles motivações plausíveis para suas ações, fraquezas, métodos e características físicas, psicológicas e sociais e será trabalho do mestre indicar ou possibilitar a ciência das motivações de qualquer NPCs do jogo, por isso, D&D “Guia do Mestre” comenta: “Colocando sua atenção na criação do seu vilão irá valer a pena mais tarde, já que o vilão exerce um papel central no

avanço da história” (WIZARD, RPG Team, 2014, p. 132). Para os RPGs, um vilão não pode simplesmente ser “mal”, é preciso uma motivação e mais detalhes sobre o vilão, que podem ser sabidos se os personagens/jogadores quiserem, e esses detalhes podem desencadear em uma *side quest* para os jogadores explorarem ou outras tramas que suplantam a principal.

A possível explanação da necessidade de os vilões ou outros NPCs terem alguma motivação é por conta das apropriações da prosa romanesca, uma vez que, os romances serão a maior fonte de elementos narrativos para os RPGs.

Todas as contribuições teóricas deste subcapítulo serviram para indicar como o narrador dispõe não apenas do elemento fantástico como gênero, mas também de toda uma estrutura narrativa que orbita o fantástico. Para finalizar com as contribuições de Propp é preciso trazer mais dois apontamentos acerca do conto maravilhoso que concernem apenas a análise do mestre/narrador:

Assim sendo, os novos contos não passam de combinações ou transformações de contos antigos. Com isto, parece quereremos insinuar que o povo, quando se dedica ao conto, não realiza uma criação. Isto não é absolutamente correto. Podem-se demarcar precisamente os domínios onde o narrador popular jamais inventa, e aqueles onde cria com maior ou menor liberdade. O narrador se encontra amarrado, não é livre, não cria nos seguintes campos: 1) nas funções consecutivas, cuja ordem segue o esquema dado anteriormente. Este fenômeno apresenta um problema muito complexo. [...] 2) O narrador não tem liberdade na substituição daqueles elementos cujas espécies se encontram ligadas por uma dependência absoluta ou relativa. 3) O narrador não tem, em certos casos, liberdade de escolher determinado personagem em função de seus atributos, se é exigida determinada função. [...] 4) Existe uma considerável dependência entre a situação inicial e as funções seguintes. (PROPP, 2006, p. 111-112)

O mestre, assim como o narrador do conto maravilhoso, não pode fugir das consequências provocadas pelas ações/funções desempenhadas pelos personagens/jogadores, cada escolha em jogo acarretará a outra função e o mestre não pode “ditar” quando determinadas ações/funções ocorrerem, pode suscitar seu surgimento, mas nunca executar, pois isso é trabalho dos jogadores.

As funções, descritas aqui, que possuem uma dependência entre si, também no RPG não podem ser trocadas, por exemplo, em um RPG investigativo, o mistério (dano ou carência) dado aos jogadores tem que ser resolvido (reparo do dano ou carência) e caso sejam submetidos a testes de habilidades, perícias ou ataques de

monstros (submissão de teste por parte do doador, hostil ou pacífico) os jogadores precisam reagir de alguma maneira e rolar seus dados (reação do herói).

O mestre não pode simplesmente utilizar qualquer NPC para determinadas funções, esses personagens precisam de motivações e papéis definidos, por isso, que RPGs acabam por trazer seções, ou livros com complementos inteiros, apenas para a construção de NPC (recorrentes ou não). Um NPC doador só pode exercer funções de doador, enquanto um NPC falso herói só desempenhará o papel de falso herói.

Será através da situação inicial da trama do RPG que todos os NPCs e informações pertinentes (ganchos narrativos) serão apresentados aos jogadores, por exemplo, na aventura do livro de regras de “Rastro de Cthulhu” (Horror em Kingsbury) é apresentado aos jogadores um xerife (NPC) que pede algo: resolver um mistério antes que outro NPC (rival) resolva o caso. Esse mesmo NPC dá a primeira pista (meio mágico), que pode ser usada para relacionar com outras pistas para desvendar o mistério, tudo isso, é dado na situação inicial da sessão e cada um desses elementos antecipam funções futuras dentro da trama. O mestre de RPG pode ser um narrador distinto do conto maravilhoso e outras narrativas, mas ainda partilha certas similaridades estruturais e respeita as mesmas convenções.

Mesmo o mestre sendo “preso” por algumas “regras” do conto maravilhoso, também partilhará das “liberdades” que o conto oferece aos narradores, Prop teoriza que:

o narrador é livre e aplica sua criatividade nos seguintes domínios: 1. Na escolha das funções que omite e utiliza. 2. Na escolha do meio graças ao qual (da espécie sob a qual) se realiza a função. Este é, certamente, o caminho que leva, como já observamos, à criação de novas variantes, novos enredos, novos contos. 3. O narrador é completamente livre na escolha da nomenclatura dos atributos dos personagens. Teoricamente, a liberdade aqui é absoluta. [...] Esta liberdade é uma característica específica somente do conto maravilhoso. Mas deve-se advertir, contudo, que mesmo neste campo o povo não utiliza esta liberdade em grande escala. Assim como se repetem as funções, se repetem também os personagens. [...] O cânone se transforma, mas é muito raro que essas transformações sejam produto de uma criação artística individual. Pode-se deduzir que o criador de um conto raras vezes inventa, e que recolhe os dados do mundo exterior, ou na realidade contemporânea, e os insere no conto. 4) O narrador é livre para escolher os meios que lhe oferece a língua. (PROPP, 2006, p. 112-113)

Igual ao narrador do conto maravilhoso, o mestre também detém essas liberdades. Por mais que os sistemas de regras possuam tabelas e etapas que as

aventuras *one-shot* e campanhas devam ter, será o mestre que decidirá se usará esses recursos ou não.

O mestre decide quais elementos ficcionais serão utilizados e como serão desempenhados e que podem diferir muito das aventuras prontas e estruturas dos livros de regras, causando assim novos “tipos” de aventuras e campanhas nos RPGs que podem ser disponibilizadas na internet (gratuitamente ou pagas).

Os livros de regras e a comunidade de aficionados trazem a mitologia consagrada e o cânone de NPCs, personagens e criaturas a serem usadas nas partidas; mas caberá ao mestre quais escolher e se os jogadores podem criar novas variações de personagens que, futuramente, possuem a possibilidade de serem incorporadas ao cânone do jogo se ficarem “famosas” na comunidade.

Por fim, assim como o narrador, o mestre tem a disposição todos os meios fornecidos pela língua portuguesa, tanto na fala quanto na escrita, para sua narrativa de jogo também.

Como foi visto nos subcapítulos anteriores, será graças às estratégias narrativas da literatura em prosa, em sua maioria o romance, que o RPG se articula na construção e no funcionamento de sua narrativa e que serão melhor aproveitadas por intermédio do elemento fantástico e estrutura do conto maravilhoso. O RPG apropriou-se desses elementos narrativos e fantásticos, conscientemente ou inconscientemente, conseguindo construir uma narrativa própria que vem se desenvolvendo e agora fornece para a literatura em prosa, mais o romance do que os outros gêneros, novas estratégias narrativas e um ambiente em que escritores brasileiros contemporâneos o utilizem como um laboratório ficcional de suas histórias.

A história de um livro pode ser contada previamente durante uma partida de RPG e ser expandida e desenvolvida antes mesmo do primeiro parágrafo ser escrito, o escritor pode testar suas ideias e incorporar elementos narrativos provindos de um outro indivíduo, o jogador.

### **3.3 O mestre, aquele que subverte algumas características do narrador literário**

“A história é uma abstração, pois ela é sempre percebida e narrada por alguém, não existe ‘em si’”.

Tzvetan Todorov

Neste último subcapítulo e de encerramento das análises desta pesquisa, o trabalho seguirá para as características que o mestre de RPG acaba por subverter ou expandir certas noções compreendidas pela crítica literária, desta maneira, deixando ainda mais clara a cartografia narrativa dos mestres de RPG.

Para isso, o trabalho recorrerá primeiro aos teóricos Claude Bremond e Tzvetan Todorov ao demonstrar que o mestre de RPG, mesmo sendo similar ao narrador literário, é um narrador hipermoderno, já que contraria e expande algumas noções dos teóricos.

Após a discussão inicial, será através da teoria de Gérard Genette que o trabalho compreende melhor quais fronteiras narrativas o mestre de RPG respeita ou transgride, uma vez que, ele é um narrador hipermoderno e não possui as mesmas fronteiras narrativas que um narrador literário.

Após as noções iniciais, e traçadas as fronteiras do mestre de RPG, a pesquisa traz a teoria de Walter Benjamin para indicar que certas noções do teórico como o fim da narrativa e do narrador acabaram por ser “pessimistas” demais para as narrativas modernas, mas a narrativa coletiva do RPG e o mestre acabaram por mostrar que a narrativa e o narrador continuam existentes na contemporaneidade.

O último teórico que sedimentará o trabalho será Roland Barthes e sua teoria da morte do autor, se a morte do autor é um fenômeno moderno e produzido pelos romances contemporâneos, o RPG e seu mestre vieram apenas para deixar ainda mais complexa essa discussão, já que o jogo pode propiciar a criação de novos romances. A teoria de Barthes será útil para compreender certas noções e demonstrar como o RPG acaba por deixar o dilema teórico da morte do autor ainda mais “complicado” nas futuras análises da Crítica Literária.

Para iniciar a discussão de quais convenções e pensamentos teóricos o mestre expande ou subverte, é preciso prosseguir com cautela e utilizando diversos autores para traçar uma cartografia narrativa mais “precisa” sobre o mestre de RPG. O primeiro teórico necessário para iniciar a discussão será Claude Bremond, acerca da perspectiva narrativa:

Seus parceiros se qualificam na sua perspectiva como aliados, adversários, etc. Estas qualificações se invertem quando se passa de uma perspectiva para outra. Longe, pois de construir a estrutura da narrativa em função de um ponto de vista privilegiado – o do “herói” ou do narrador – os modelos que elaboramos integram na unidade de um mesmo esquema a pluralidade das perspectivas próprias dos diversos agentes. (BREMOND, 2011, p. 121)

O RPG de mesa trabalha com essa perspectiva plural e não privilegiando uma única perspectiva, pois os jogadores são, de acordo com “Tormenta”, “Os personagens jogadores são os protagonistas da história.” (SVALDI, 2020, p. 243). Cada jogador/personagem tomará a sua perspectiva como a principal e exercerá, em alguns momentos se desejarem, o papel de um “conarrador” do mestre, desta forma, o mestre não é narrador exclusivo da narrativa dos RPGs. O RPG nunca traz a perspectiva do mestre, pois ele apenas descreve e narra as ações, a perspectiva narrativa fica sempre voltada aos personagens, seja de um jogador ou NPC.

Essa constatação que é a perspectiva narrativa dos jogadores que deve prevalecer, já que são os protagonistas da história, não impede que determinados elementos narrativos não sejam de total controle do mestre e que suas “opiniões” reflitam nesses elementos. As características, físicas e psicológicas, dos NPCs são escolhidas pelo mestre assim como a construção e quais os elementos de cenário ficcional serão expostos. Por mais que a perspectiva narrativa não seja focada no mestre, ele ainda desempenha um papel fundamental na perspectiva narrativa dos personagens e como os jogadores perceberão a perspectiva dos protagonistas.

Assim como Bremond, Tzvetan Todorov auxiliará a compreensão sobre a narrativa, e se pensar, forçosamente, uma sessão de RPG como uma obra literária é possível relacionar esta ideia:

HISTÓRIA E DISCURSO. Em nível mais geral, a obra literária tem dois aspectos: ela é ao mesmo tempo uma história e um discurso. Ela é história, no sentido em que evoca uma certa realidade, acontecimentos que teriam ocorrido, personagens que, deste ponto de vista, se confundem com os da vida real. Esta mesma história poderia ter-nos sido relatada por outros meios; [...] ou poder-se-ia tê-la ouvido pela narrativa oral de uma testemunha, sem

que fosse expressa em um livro. Mas a obra é, ao mesmo tempo, discurso: [...] Neste nível, não são os acontecimentos relatados que contam, mas a maneira pela qual o narrador nos fez conhece-los. (TODOROV, 2011, p. 220-221)

A partida será constituída por uma história, a aventura *one-shot* ou campanha, e um discurso que, a princípio, imagina-se ser inteiramente do mestre, uma vez que a maneira como os NPCs se apresentam, a escolha das forças antagônicas, o funcionamento das regras que ordenam aquele mundo ficcional e quais elementos narrativos que serão apresentados aos jogadores fica ao encargo do mestre. Entretanto, tanto a história e o discurso, são uma construção coletiva entre mestre e jogadores, pois a história por mais preparada que fora pelo mestre está sujeita a alterações imprevistas pelos personagens/jogadores. Algo semelhante ocorre com o discurso, uma vez que, o mestre fornece o discurso dos NPCs, mas os personagens jogáveis, criados pelos jogadores ou não, terão o discurso “criado” pelos jogadores. O mestre/narrador, diferente de uma narrativa literária, não possui controle pleno e decisório, mas uma modalidade compartilhada da história e do discurso da narrativa.

Nessa mesma ideia de “narrativa compartilhada”, é preciso retornar à ideia iniciada por Bremond e as perspectivas da narrativa, já que Todorov também possui uma teoria que complementa ainda mais essa noção de pluralidade de perspectivas narrativas:

VÁRIOS ASPECTOS DE UM MESMO ACONTECIMENTO. Voltemos agora ao segundo tipo, aquele no qual o narrador possui tantos conhecimentos quanto os personagens. Dissemos que o narrador pode passar de personagem a personagem, mas ainda é preciso especificar se estes personagens contam (ou veem) o mesmo acontecimento ou muitos acontecimentos diferentes. No primeiro caso obtém-se um efeito particular que se poderia chamar uma “visão estereoscópica”. Com efeito, de pluralidade de percepções nos dá uma visão mais complexa do fenômeno descrito. Por outro lado, as descrições de um mesmo acontecimento nos permitem concentrar nossa atenção sobre o personagem que o percebe, pois já conhecemos a história. (TODOROV, 2011, p. 248-249)

O normal dos RPGs, como foi dito nos subcapítulos anteriores, por serem uma atividade coletiva acabam por revelar de maneira geral os acontecimentos ocorridos pelos diferentes jogadores através de seus personagens, independente dos personagens não estarem juntos e não terem ciência de tudo que ocorre, e caberá ao mestre cobrar a interpretação dos jogadores que um determinado personagem não sabe o que outro sabe ou fez.

O mestre possui uma “onisciência” perante a narrativa, entretanto essa onisciência pode ser “impedida” caso os jogadores não compartilhem tudo com o mestre, deixando certos detalhes apenas sabido pelos personagens/jogadores como o plano de ataque ou onde esconderam um item desejado por um vilão. Ao mesmo passo que os personagens/jogadores possuem um modo de impedir o narrador de ter ciência de certos detalhes da narrativa, o mestre/narrador tem total ciência de tudo acerca do enredo e personagens secundários além de ter um caráter “controlador” da narrativa, podendo até manipular certos acontecimentos para que ocorra, de acordo, com seus “planos” para a trama; é o caso: quando os jogadores se desviam muito do enredo e o mestre decide seguir pelo imprevisto de uma nova trama ou conduzir de volta os personagens/jogadores para a trama inicial.

Há a possibilidade de que certos aspectos de um acontecimento sejam conhecidos apenas por um personagem/jogador e imponha que apenas ele possa saber, para isso, o mestre separa o jogador dos outros, narra o acontecimento ou desdobramento de um acontecimento apenas para um jogador. Isso altera a dinâmica narrativa do grupo de jogadores, pois um personagem sabe de algo, que pode causar prejuízo ao grupo ou não, e ele não pode compartilhar tal informação, levando os outros personagens/jogadores a traçar estratégias para descobrir o que foi dito ou aguardar para o momento em que tudo será revelado pelo jogador em questão ou o mestre.

Após estabelecer algumas noções que são expandidas ou levemente alteradas no “comportamento” narrativo do mestre de RPG, é preciso procurar, novamente, quais as fronteiras narrativas que regem o comportamento deste mestre e quais ele pode ignorar. Para isso, a teoria de Gérard Genette se faz necessária para dissipar essas dúvidas. O primeiro ponto trazido por Genette é sobre a questão da imitação:

A imitação direta, tal como funciona em cena, consiste em gestos e falas. Enquanto que constituída por gestos, ela pode evidentemente representar ações, mas escapa aqui ao plano linguístico, que é aquele onde se exerce a atividade específica do poeta. Enquanto que constituída por falas, discursos emitidos por personagens (é evidente que em uma obra narrativa a parte de imitação reduz-se a isso), ela não é rigorosamente falando, representativa, pois se limita a reproduzir tal e qual um discurso real ou fictício. (GENETTE, 2011, p. 269)



Um mestre de RPG não sofre tal limitação, uma vez que, o jogo ocorre, em sua maioria, presencialmente, o mestre pode furtar-se dos usos de gestos e outras linguagens não verbais e pertencentes a fala, contudo, caso o jogo seja transcrito ou transformado em romance, a limitação narrativa, descrita por Genette, retorna e o mesmo vale para sessões de RPG on-line que não utilizam a câmera, ou seja, a partida será narrada apenas pela voz do mestre sem o auxílio do imagético.

Ainda no campo da descrição, Genette traz outra percepção acerca do seu uso na narrativa, o aspecto temporal e dramático da narrativa:

É necessário observar enfim que todas as diferenças que separam descrição e narração são diferenças de conteúdo, que não têm propriamente existência semiológica: a narração liga-se a ações ou acontecimentos considerados como processos puros, e por isso mesmo põe acento sobre o aspecto temporal e dramático da narrativa; a descrição ao contrário, uma vez que se demora sobre objetos e seres considerados em sua simultaneidade, e encara os processos eles mesmos como espetáculos, parece suspender o curso do tempo e contribui para espalhar a narrativa no espaço. Estes dois tipos de discurso podem, portanto, aparecer como exprimindo duas atitudes antitéticas diante do mundo e da existência, uma mais ativa, a outra mais contemplativa e logo, segundo uma equivalência tradicional, mais “poética”. (GENETTE, 2011, p. 275)

Graças ao nicho de aficionados do jogo e seu comprometimento com o hobby, o caráter de suspensão do curso do tempo da descrição pode ser suspenso se o mestre assim desejar, já que há o uso de desenhos, *props*, miniaturas e marcadores que podem dispensar certas descrições, tirando um pouco da “contemplação” da narrativa do jogo e da responsabilidade do mestre em descrever alguns detalhes do enredo. A internet e as mídias sociais vem sendo mais uma ferramenta útil no quesito da descrição, uma vez que, pode trazer áudios, sonoplastia e até animações de algum elemento da narrativa como foi apontado no primeiro capítulo. O mestre do RPG pode fazer usos das ferramentas tecnológicas da contemporaneidade em sua descrição da narrativa, algo que o narrador literário, ainda, não utiliza. No entanto, se o mestre não utilizar o imagético, sonoro e o tátil como auxílio descritivo, a descrição toma o mesmo sentido que o da teoria de Genette.

No caso de o mestre não utilizar o imagético, ou utilizar, como auxílio da descrição, é preciso considerar um fato teorizado por Genette:

Se a descrição marca uma fronteira da narrativa, é bem uma fronteira interior, e, tudo somado, bastante indecisa: englobar-se-á, portanto, sem prejuízo, na noção da narrativa, todas as formas da representação literária, e considerar-se-á a descrição não como um dos seus modos (o que implicaria uma

especificidade de linguagem), porém, mais modestamente, como um de seus aspectos – mesmo sendo este, de um certo ponto de vista, o mais atraente. (GENETTE, 2011, p. 276-277)

Para o mestre de RPG, a descrição pode ser um recurso muito útil para ser os “olhos” dos jogadores, uma vez que, boa parte da narrativa do jogo é percebida no campo da imaginação e será transmitida através da linguagem verbal; contudo os sistemas de regras e jogadores nas comunidades on-line aconselham para que o jogo foque mais na narrativa, por exemplo, “Tormenta” fornece alguns conselhos sobre como transmitir a atmosfera do mundo ficcional: “Concentre sua descrição em poucos elementos que transmitam a ideia que você quer” (SVALDI, 2020, p. 253). E também alertam a ser sucinto:

Evite falar por mais do que dois ou três minutos. Mais do que isso torna a cena chata e, ao contrário do que possa parecer, não transmite mais informações. Pelo contrário — os jogadores vão parar de prestar atenção e você não vai conseguir transmitir nada! (SVALDI, 2020, p. 253).

Como mencionado pelo livro “Tormenta”, a descrição possui uma função, a criação da atmosfera do mundo ficcional, entretanto a descrição exagerada pode gerar uma espécie de “tédio” no jogador, ou seja, o aspecto mais “interessante” do RPG é a narrativa e não a descrição.

Deixando o modo descritivo bem delimitado, é preciso prosseguir para outro campo, o discurso; no qual o mestre também está inserido, Genette elenca que:

No discurso, alguém fala, e sua situação no ato mesmo de falar é o foco das significações mais importantes; na narrativa [...] *ninguém fala*, no sentido de que nenhum momento temos de nos perguntar *quem fala (onde e quando, etc.)* para receber integralmente a significação do texto. (GENETTE, 2011, p. 280) (Grifo do autor)

Diferente de um texto narrativo, no RPG é bastante claro *quem fala*, isso ocorre por conta da mecânica do jogo e seu ordenamento nos três pilares da aventura, o momento de fala do jogador ou do mestre são bem demarcados a partir das interrogações feitas entre eles; portanto, quando o mestre fala “o que vocês fazem?”, é uma marca da transição de discurso e narração do mestre para os jogadores, o inverso pode ocorrer também quando os jogadores decidem falar com um NPC ou ao pedir detalhes acerca do cenário.

Esse funcionamento do jogo com marcas de quando se troca de locutor é bastante claro no jogo, entretanto delimitar o que é narrativa e o que é discurso dentro

dele é algo mais dificultoso. Isso acaba por concordar com outro ponto de Genette em que comenta que tais situações da narrativa – no caso do *corpus*: do RPG – não são considerados “intrusões” de quem fala:

Mas é preciso acrescentar logo que as essências da narrativa e do discurso assim definidas não se encontram quase nunca em estado puro em nenhum texto: há quase sempre uma certa dose de discurso na narrativa. Para dizer a verdade, aqui se esgota a simetria, pois tudo se passa como se os dois tipos de expressão se encontrassem muito diferentemente afetados pela contaminação: a inserção de elementos narrativos no plano do discurso não basta para emancipar este último, pois eles permanecem com maior frequência ligados à referência do locutor, que fica implicitamente presente no último plano, e que pode intervir de novo a cada instante sem que este retorno seja considerado uma “intrusão”. (GENETTE, 2011, p. 280-281)

As “intrusões” sejam do mestre/narrador exigindo mais coerência na ação dos jogadores e escolhas dos jogadores, ou nas inserções dos jogadores, não planejadas na trama do jogo, não são consideradas “intrusões” no sentido pejorativo, mas sim “contribuições”, uma vez que, o RPG é um jogo coletivo, na qual os jogadores e o mestre constroem juntos a narrativa e o discurso.

Por isso, é possível discordar, quando se fala do mestre em uma narrativa, da proposição de Genette: “qualquer intervenção de elementos discursivos no interior de uma narrativa é sentida como uma infração ao rigor do partido narrativo.” (GENETTE, 2011, p. 281). Muitas vezes o discurso, dos jogadores e do mestre, perpassa inúmeras vezes a narrativa do jogo, já que os participantes da sessão podem incluir piadas, comentários além-jogo, elementos da cultura *pop* e até mesmo fatos geopolíticos atuais que se relacionam com a narrativa ou apenas por alívio cômico. Diferente do narrador literário, o mestre pode fazer “intervensões” discursivas na narrativa do RPG sem que isso cause um prejuízo a narrativa do jogo.

Por fim, é preciso trazer uma última contribuição de Genette das fronteiras narrativas que o mestre possui ao tratar do discurso na narrativa:

na verdade, o discurso não tem nenhuma pureza a preservar, pois é o modo “natural” da linguagem, o mais aberto e o mais universal, acolhendo por definição todas as formas; a narrativa, ao contrário, é um modo particular, definido por um certo número de exclusões e de condições restritivas (recusa do presente, da primeira pessoa, etc.). O discurso pode “narrar” sem cessar de ser discurso, a narrativa não pode “discorrer” sem sair de si mesma. Mas não pode também abster-se dele sem tombar na *secura* e na *indigência*: é porque a narrativa não existe nunca por assim dizer na sua forma rigorosa. A menor observação geral, o menor adjetivo um pouco mais que descritivo, a mais discreta comparação, o mais modesto “talvez”, a mais inofensiva das articulações lógicas introduzem em sua trama um tipo de fala que lhe é

estranha, e como refratária. Seria preciso, para estudar em detalhe esses acidentes às vezes microscópios, numerosas e minuciosas análises de textos. (GENETTE, 2011, p. 282)

Se em uma narrativa já é preciso minuciosas análises de textos para detectar as intrusões discursivas do narrador na narrativa, em um RPG é ainda mais difícil detectar tais “intrusões”, uma vez que, o jogo se apega no modo “natural” da linguagem, a fala. O mestre constrói a narrativa através de sua fala e vai “introduzindo” seu discurso na trama, entretanto nem todas as “intrusões” discursivas são suas, como já foi dito, em alguns momentos os jogadores podem fornecer “intrusões” discursivas, desta maneira, o mestre deve incorporar essas “intrusões” na narrativa mesmo que elas não tenham partido dele.

A teoria de Genette forneceu excelentes fronteiras narrativas para o mestre no subcapítulo 3.1, porém neste subcapítulo é mostrado que o mestre detém algumas liberdades que o narrador literário não tem e possui algumas restrições das quais sua contraparte não dispõe.

Após as fronteiras narrativas que cercam o mestre, e a narrativa conduzida por ele, foram ainda mais delimitadas, é preciso prosseguir e recorrer a outro teórico que situará ainda mais o mestre de RPG: Walter Benjamin. A teoria de Benjamin não será, em sua maioria, de complemento ou expansão das características do mestre, mas sim o seu contraste com algumas visões benjaminianas.

O primeiro ponto que pode ser trazido acerca da visão de Benjamin é o narrador: “Por mais familiar que seja seu nome, o narrador não está de fato presente entre nós, em sua atualidade viva. Ele é algo de distante, e que se distancia ainda mais” (BENJAMIN, 1987, p. 197). Diante de todas as explicações e relações feitas nos subcapítulos anteriores, é passível de dizer que o “narrador” encontrou uma nova nomenclatura e está presente nos mais diversos públicos que engloba os aficionados de RPG e é graças ao RPG que mais narradores são “formados”.

Ainda nessa ideia de distância do narrador e que poderia acarretar na sua extinção, Benjamin teorizará que a vida cotidiana impede a formação de novos narradores, desta maneira:

Uma experiência quase cotidiana nos impõe a exigência dessa distância e desse ângulo de observação. É a experiência de que a arte de narrar está em vias de extinção. São cada vez mais raras as pessoas que sabem narrar

devidamente. Quando se pede num grupo que alguém narre alguma coisa, o embaraço se generaliza. É como se estivéssemos privados de uma faculdade que nos parecia segura e inalienável: a faculdade de intercambiar experiências. (BENJAMIN, 1987, p. 197-198)

Porém o RPG vem fornecendo estratégias narrativas, propiciando a autoria, apresentando, mesmo que inconscientemente ou conscientemente, ideias como arquétipos literários, a estrutura do monomito e do conto maravilhoso para diversos mestres que encaram a arte de narrar como um passatempo. O embaraço de narrar não se generaliza no meio de jogadores de um RPG, mas é encarado como uma forma de divertimento coletivo.

É no meio dessa diversão de narrar que o mestre passa experiências narrativas entre os jogadores e também entre grupos de mestres, dessa maneira, não contrariando a visão de Benjamin que vê na figura do narrador um transmissor de “experiências”: “experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte que recorreram todos os narradores. E, entre as narrativas escritas, as melhores são as que menos se distinguem das histórias orais contadas pelos inúmeros narradores anônimos.” (BENJAMIN, 1987, p. 198). Antigamente as “experiências” narrativas transmitidas pelos mestres era restringida aos aficionados desse passatempo de suas cidades, mas, desde o advento da internet, é possível que mestres, por exemplo, de todo o Brasil, troquem ideias e criem grupos on-line para debaterem maneiras de “melhorar” suas partidas de jogo. O mestre de RPG, por conta do uso da linguagem oral, é o indivíduo “anônimo” que transmite suas narrativas para tantos outros narradores anônimos por intermédio da internet.

As experiências transmitidas pelos narradores culminam em conselhos que podem ser transferidos pelo narrador através da narrativa, mas Benjamin vê essa sabedoria da arte de narrar em vias de extinção: “O conselho tecido na substância viva da existência tem um nome: sabedoria. A arte de narrar está definindo porque a sabedoria – o lado épico da verdade – está em extinção.” (BENJAMIN, 1987, p. 200-201). Como algumas pesquisas [que possuem o RPG como *corpus*] apontam, o RPG é uma excelente ferramenta pedagógica. Por meio do jogo, um mestre pode transmitir conceitos éticos, dilemas morais, contextos históricos através de mundos ficcionais, o

jogo apresenta uma enormidade de conhecimentos desde a leitura, pesquisa e autonomia a experimentação do real pelo imaginário<sup>50</sup>.

Por conta dessa proximidade da linguagem oral e, como já foi dito, do discurso, o mestre/narrador contraria outra ideia benjaminiana, na qual a “arte de narrar” vem definindo por seu distanciamento do discurso: “Na realidade, esse processo, que expulsa gradualmente a narrativa da esfera do discurso vivo e ao mesmo tempo dá uma nova beleza ao que está desaparecendo, tem se desenvolvido concomitantemente com toda uma evolução secular das forças produtivas” (BENJAMIN, 1987, p. 201). O mestre de RPG é a entidade do jogo que mais está permeada pelo discurso, seja provindo da cultura, da sociedade, do livro de regras, das inserções dos jogadores ou das indicações bibliográficas, o RPG proporcionou mais “discurso vivo” a uma das interfaces do narrador hipermoderno, o mestre de RPG.

Saindo um pouco da figura do narrador e entrando no campo da narrativa, da qual o mestre pertence, Benjamin prenuncia a morte da narrativa: “O primeiro indício da evolução que vai culminar na morte da narrativa é o surgimento do romance no início do período moderno. O que separa o romance da narrativa (e da epopeia no sentido estrito) é que ele está essencialmente vinculado ao livro” (BENJAMIN, 1987, p. 201). O RPG é uma espécie de narrativa moderna, mas que não se vincula a um livro, como visto nesse trabalho, a narrativa do RPG apropria-se de vários elementos da narrativa e os incorpora a sua forma lúdica e da junção de ambas há a transcrição

---

<sup>50</sup> Leituras complementares sobre o uso dos RPGs como ferramenta pedagógica e de transmissão de “sabedoria”: ALMEIDA, P.N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11<sup>o</sup> ed. São Paulo: Loyola, 2003; BORRALHO, M. L. M.; VIEGAS, A. M. F. **Para uma escola com Masmorras e Dragões – As estratégias do jogo de RPG na sala de aula**. In: VIDETUR, 31., 2005. Porto: Madruvá, 2005. ISSN 1516-5450. Disponível em <http://hdl.handle.net/10216/23037>>; COSTA, R. Q. F.; GALHARDO, E.; LIMA, A. A.; SILVA, F. R. **O Uso do RPG na escola como possível auxiliar pedagógico**. UNESPE, 2005. Disponível em: <<http://www.miniweb.com.br/atualidade/Tecnologia/ousodorp.pdf>>; PAVÃO, A.; SPERBER, S. F. **A Leitura na Escola: Problemas e Soluções**. In: Anais do I Simpósio de RPG & Educação, 2002, São Paulo. Anais. São Paulo: Devir 2004; RIYIS, M. T. **Jogo de Aprender: Introdução**. Disponível em: <<http://www.jogodeaprender.com.br/introdução.html>>; ROCHA, M. S. **RPG: Jogo e conhecimento – o role playing game como mobilizador das esferas do conhecimento**. 2006. Dissertação (Mestrado em Educação) UNIMEP, Piracicaba, 2006; SILVA, M. V. **O Jogo de Papéis (RPG) Como Tecnologia Educacional e o Processo de Aprendizagem no Ensino Médio**. In: Congresso Nacional de Educação (EDUCERE), 9., 2009, Curitiba. *Anais eletrônicos...* Curitiba: Champagnat, 2009. CD-ROM. ISSN 2176-1296. Disponível em: <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/>>.

de uma narrativa hipermoderna que não necessita exclusivamente de um livro para ser transmitida.

É nessa apropriação dos elementos da narrativa que o RPG se deparou com o romance, mais em específico os romances de fantasia, foi na forma plástica e heterodiscursiva [Mikhail Bakhtin] do romance que o RPG mais se transformou, isso acaba por corroborar com uma ideia da teoria de Benjamin:

O que distingue o romance de todas as outras formas de prosa – contos de fada, lendas e mesmo novelas – é que ele nem procede da tradição oral nem a alimenta. Ele se distingue, especialmente, da narrativa. O narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes. O romancista segrega-se. (BENJAMIN, 1987, p. 201)

Assim como narrador romanesco, o mestre também retira suas experiências do cotidiano e o que foi relatado pelos outros (comunidade de aficionados de RPGs, páginas on-line voltadas ao RPG, livros de regras), desta maneira, repassando sua experiência (sabedoria) aos ouvintes/jogadores; entretanto o mestre não se segrega como o romancista, ele acaba por se agregar a outros aficionados de RPG para a troca de experiências e debater sobre o passatempo que compartilham.

Se levar em conta a questão que o RPG é a inserção/intrusão da forma romanesca e do discurso no jogo de tabuleiro, acarretando na transformação do RPG, é possível traçar um paralelo com uma ideia de Benjamin: “Quando no correr dos séculos se tentou ocasionalmente incluir no romance algum ensinamento [...] essas tentativas resultaram sempre na transformação da própria forma romanesca” (BENJAMIN, 1987, p. 201 – 202). A narrativa do RPG, diferente de outros tipos de romances resultantes das inserções de “ensinamentos”, em vez de fixar sua estrutura no romance, fez o contrário, apropriou-se das formas romanescas, em especial às do fantástico, e acabou por formar uma nova narrativa, que se tornou um suporte para a criação de novos romances. Foram os “ensinamentos”, inerentes às mecânicas estruturais do caráter de jogo de tabuleiro, que o RPG transformou a forma romanesca, apropriada, em suas estruturas, o RPG não tinha pretensão de ser uma nova forma romanesca, mas acabou influenciando novos romances contemporâneos, como os de Eduardo Spohr e André Gordirro.

Retornando à narrativa como um todo, e não somente à romanesca, Benjamin continua em sua “enunciação” da raridade de grandes momentos narrativos e marcantes na memória de quem os lê:

Nada facilita mais a memorização das narrativas que aquela sóbria concisão que as salva da análise psicológica. Quanto maior a naturalidade com que o narrador renuncia às sutilezas psicológicas, mais facilmente a história se gravará na memória do ouvinte, mais completamente ela se assimilará à sua própria experiência e mais irresistivelmente ele cederá à inclinação de recontá-la um dia. Esse processo de assimilação se dá em camadas muito profundas e exige um estado de distensão que se torna cada vez mais raro. (BENJAMIN, 1987, p. 204)

No RPG, pode ocorrer o mesmo, mas, em vez de ocultar as “sutilezas psicológicas”, é preciso que o mestre e os jogadores foquem suas atenções exclusivamente na interpretação de papéis e afastem a figura do jogador e mestre dentro da narrativa, deixando apenas os personagens principais e os NPCs. Alguns mestres veteranos acabam por compartilhar dicas de como interpretar NPCs e seus momentos “inesquecíveis”<sup>51</sup>, o que não é algo raro, mas possível e corriqueiro numa mesa de RPG, na qual os aficionados pelo RPG transmitem essa “sabedoria da arte de narrar” em momentos marcantes aos outros.

Para complementar a ideia de Benjamin e a relação da “memorização” de certos momentos narrativos:

Quanto mais o ouvinte se esquece de si mesmo, mais profundamente se grava nele o que é ouvido. Quando o ritmo do trabalho se apodera dele, ele escuta as histórias de tal maneira que adquire espontaneamente o dom de narrá-las. Assim se teceu a rede em que está guardado o dom narrativo. E assim essa rede se desfaz hoje por todos os lados, depois de ter sido tecido, há milênios, em torno das mais antigas formas de trabalho manual. (BENJAMIN, 1987, p. 205)

Quanto mais o mestre e os jogadores focam suas atenções na narrativa do jogo e interpretação dos personagens, mais marcante será a narrativa, pois o jogo focará suas forças nela. Para que isso ocorra, os livros de regras e blogs voltados para o RPG salientam que parte do mestre esse incentivo narrativo e interpretativo que contagia os jogadores a entrarem no ritmo narrativo, desta forma, formando a narrativa compartilhada que é mais narrativa do que jogo.

---

<sup>51</sup> Relato de momentos “inesquecíveis”: <http://mundotentacular.blogspot.com/2019/09/top-5-momentos-inesqueciveis-em.html>;  
dicas de interpretação de NPCs: <https://newtonrocha.wordpress.com/2012/05/29/dicas-de-rpg-do-tio-nitro-dicas-para-representar-personagens-de-mestre-memoraveis/>.



Um último ponto teórico de Benjamin, sobre a narrativa, que auxiliará na compreensão da maneira com o qual a figura do mestre pode trabalhar a narrativa é a seguinte:

Ela [a narrativa] não está interessada em transmitir o “puro em si” da coisa narrada como uma informação ou um relatório. Ela mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele. Assim se imprime na narrativa a marca do narrador, como a mão do oleiro na argila do vaso. Os narradores gostam de começar sua história com uma descrição das circunstâncias em que foram informados dos fatos que vão contar a seguir, a menos que prefiram atribuir essa história a uma experiência autobiográfica. (BENJAMIN, 1987, p. 205)

Ao retomar às ideias do monomito e da estrutura do conto maravilhoso que permeiam o RPG, os mestres seguem, por convenção, com uma situação comum, por exemplo, a taberna, descrevendo o cenário ficcional e os NPCs lá presentes. Todos os elementos do mundo ficcional e quais elementos estruturais privilegiar, ou não, serão escolhidos pelo mestre, cuja marca será percebida através de todo o acervo cultural consumido em sua vivência, seja influenciado pelas bibliografias dos livros de regras ou não. Não se deve esquecer que o mestre também não é o único indivíduo que pode incluir uma marca pessoal na narrativa do RPG, os jogadores também podem fazer isso, uma vez que o RPG é uma narrativa coletiva e pode causar certos desvios da trama planejada pelo mestre por conta das “marcas narrativas” o que não é necessariamente algo ruim: “a história que você irá criar pode se desviar do roteiro do cenário. Isso é parte da diversão em um RPG” (PETERSEN, 2016, p. 32).

A última contribuição de Benjamin neste trabalho focará sua atenção na figura do narrador. A primeira se refere à companhia do narrador romanesco junto do leitor, mas uma companhia virtual, uma vez que o narrador não está presente fisicamente:

Quem escuta a história está em companhia do narrador; mesmo quem a lê partilha dessa companhia. Mas o leitor de um romance é solitário. Mais solitário que qualquer outro leitor (pois mesmo quem lê um poema está disposto a declamá-lo em voz alta para um ouvinte ocasional). Nessa solidão, o leitor do romance se apodera ciosamente da matéria de sua leitura. Quer transformá-la em coisa sua, devorá-la, de certo modo. Sim, ele destrói, devora a substância lida, como o fogo devora lenha e lareira. A tensão que atravessa o romance se assemelha muito à corrente de ar que alimenta e reanima a chama. (BENJAMIN, 1987, p. 213)

O RPG traz a figura do mestre, que encarna o narrador, fisicamente, poder-se-ia ainda teorizar que o jogador/leitor também não experiencia a narrativa de maneira solitária, no entanto coletiva, esse mesmo jogador/leitor não é uma figura passiva que recebe a narrativa, mas “literalmente” pode transformar a narrativa da

qual está experienciado e tomando um papel ativo junto do mestre/narrador diante da narrativa. O RPG é uma maneira de experimentar a narrativa romanesca, já que se apoderou dos elementos narrativos romanescos em sua maioria.

A figura do mestre se assemelha à do narrador literário, mas é importante ressaltar que ele não é um narrador literário e sim um “descendente próximo” dele, melhor dizendo, ele é um narrador hipermoderno. As proposições dos vários teóricos neste subcapítulo auxiliaram a perceber essa distinção. Por conta disso, é necessário que a pesquisa recorra à teoria de Roland Barthes, em específico no trabalho da “A morte do autor”, já que a proximidade do mestre com o narrador, mais específico o romanesco, acaba por trazer também “dilemas teóricos”.

A ideia da morte do autor configura-se em um desses “dilemas”, já que a figura do autor e do narrador se concentram no mestre, de maneira que a crítica vai lançar os olhos sobre esse narrador hipermoderno dos jogos, que se apropria da narrativa. Para iniciar tal discussão, Barthes traz o seguinte:

Sem dúvida sempre foi assim: desde que um fato é *contado*, para fins intransitivos, e não para agir diretamente sobre o real, isto é, finalmente, fora de qualquer função que seja o exercício do símbolo, produz-se esse desligamento, a voz perde a sua origem, o autor entra na sua própria morte, a escritura começa. Entretanto, o sentimento desse fenômeno tem sido variável; nas sociedades etnográficas, a narrativa nunca é assumida por uma pessoa, mas por um mediador, xamã ou recitante, de quem, a rigor, se pode admirar a *performance* (isto é, o domínio do código narrativo), mas nunca o “gênio”. (BARTHES, 2012, p. 58)

O mestre desempenha o papel desse “mediador” e, através da interpretação de papéis, faz a “performance”, trazendo o fato contado, a narrativa, não apenas dominando o código narrativo, mas sendo parte dela. A origem da voz do autor no RPG é muito mais “difícil” de se encontrar, uma vez que a mudança entre autor/narrador dentro do RPG é muito sutil, e o uso da linguagem oral dificulta ainda mais a determinação dessa “origem”.

O indivíduo que encarna o mestre assemelha-se ao autor: “uma personagem moderna, produzida sem dúvida por nossa sociedade na medida em que, ao sair da fé pessoal da Reforma, ela descobriu o prestígio do indivíduo ou, como se diz mais nobremente, da ‘pessoa humana’” (BARTHES, 2012, p. 58). Esse mestre é recente, década de setenta, e está inserido na sociedade contemporânea, o mestre é o indivíduo que detém a trama e que os jogadores dependem para jogar, ou seja, o

mestre traz esse “prestígio do indivíduo”. Geralmente, são os mestres “autores” que criam os blogs para falar de RPG, dar dicas sobre como melhorar as partidas de RPG, interpretar melhor os NPCs e trazer discussões sobre as regras dos livros e como utilizá-las, o mestre goza de certo prestígio na comunidade de RPG.

É difícil considerar o mestre um autor quando não está narrando uma sessão de RPG, uma vez que Barthes aponta que há um afastamento do autor quando não há narrativa:

O afastamento do Autor [...] não é apenas um fato histórico ou um ato de escritura: ele transforma radicalmente o texto moderno (ou – o que dá na mesma – o texto é, doravante, feito e lido de tal forma que nele, em todos os níveis, ausenta-se o autor). O tempo, primeiro, já não é o mesmo. O Autor, quando se crê nele, é sempre concebido como o passado de seu livro: o livro e o autor colocam-se por si mesmos numa mesma linha, distribuída como um *antes* e um *depois*: considera-se que o Autor *nutre* o livro, quer dizer que existe antes dele, pensa, sofre, vive por ele; está para sua obra na mesma relação de antecedência que um pai para com o filho. Pelo contrário, o escritor moderno nasce ao mesmo tempo que seu texto; não é, de forma alguma, dotado de um ser que precedesse ou excedesse a sua escritura, não é em nada o sujeito de que o seu livro fosse o predicado; outro tempo não há senão o da enunciação, e todo texto é escrito eternamente *aqui e agora*. (BARTHES, 2012, p. 60-61) (Grifo do autor)

Como o mestre/autor pode, de fato, existir, se a narrativa existe apenas durante a aventura *one-shot* ou campanha? Isso posto, compreende-se que antes da sessão, a trama reside na imaginação do mestre ou em suas anotações e aventuras contidas nos livros de regras. O mestre, como um autor, existe durante a sessão em que está sendo construída a narrativa, após, e antes dela, há um indivíduo aficionado pelo RPG que pesquisa, lê, troca informações com outros jogadores, e o mestre só vai voltar a ter existência “física” durante a narrativa de RPG.

Essa existência física, que permite aos jogadores terem “contato” com o autor da narrativa do RPG, complica ainda mais o que Barthes descreveu:

É porque (ou segue-se que) escrever já não pode designar uma operação de registro, de verificação, de representação, de “pintura” (como diziam os Clássicos), mas sim aquilo que os linguistas, em seguida à filosofia oxfordiana, chamam de performativo, forma verbal rara (usada exclusivamente na primeira pessoa e no presente), na qual a enunciação não tem outro conteúdo (outro enunciado) que não seja o ato pelo qual ela se profere: algo como o Eu declaro dos reis ou o Eu canto dos poetas muito antigos; o escritor moderno, tendo enterrado o Autor, já não pode acreditar, segunda a visão patética dos seus predecessores, que tem a mão demasiado lenta para o seu pensamento ou para sua paixão, e que, conseqüentemente, fazendo da necessidade lei, deve acentuar esse atraso e “trabalhar” indefinidamente a sua forma; para ele, ao contrário, a mão dissociada de

qualquer voz, levada por um puro gesto de inscrição (e não de expressão), traça um campo sem origem – ou que, pelo menos, outra origem não tem senão a própria linguagem, isto é, aquilo mesmo que continuamente questiona toda origem. (BARTHES, 2012, p. 61-62)

O RPG traz o mestre, um narrador hipermoderno, que se apropria das narrativas modernas e antigas, causando esse conflito, pois em muito se assemelha ao contador de histórias performático e primitivo, mas toda sua base estrutural provém do narrador romanesco contemporâneo. O mestre carrega em si a problemática de Barthes, uma vez que, só toma “corpo” durante a sessão de jogo, e sua narrativa existe apenas no momento em que está sendo narrada, pois qualquer enredo preparado por ele pode ser ignorado, já que os jogadores são livres para alterar a narrativa.

O texto, do qual o mestre tem um pseudocontrole, já que os jogadores podem alterar o enredo “pensado” pelo mestre, relaciona-se à teoria de Barthes no seguinte ponto:

Sabemos agora que um texto não é feito de uma linha de palavras a produzir um sentido único, de certa maneira teológico (que seria a “mensagem” do Autor-deus), mas um espaço de dimensões múltiplas, onde se casam e se contestam escrituras variadas, das quais nenhuma é original: o texto é um tecido de citações, oriundas dos mil focos da cultura. (BARTHES, 2012, p. 62)

O texto de RPG, além de conter esse tecido de citações provindas de mil focos diferentes da vivência do mestre, encara uma nova dinâmica que dificulta ainda mais a existência do autor, os jogadores. Esses indivíduos são um elemento novo que trazem para o texto mais de mil focos de culturas que não provêm de um único indivíduo apenas. Ao pensar nisso, um romance que foi escrito a partir de uma aventura ou campanha de RPG, dificulta ainda mais a existência do autor, pois se trata de uma história que tem a sua origem na narrativa coletiva do RPG, traz mais dimensões múltiplas e afasta significativamente a ideia de sentido único do texto.

Os teóricos utilizados foram de extrema importância na compreensão de noções que a teoria crítica, até então, não abarca esse mestre/narrador em totalidade, mostrando que é preciso que a Crítica Literária se debruce mais e mais sobre os elementos constituintes do RPG, uma vez que eles pertencem a narrativa também. Por ser uma narrativa moderna que vem influenciando romances contemporâneos a crítica necessita estar atenta as novas “artes de narrar”.

## Considerações Finais

Este trabalho propôs realizar uma cartografia narrativa do RPG de mesa com enfoque na figura do mestre, saindo assim do foco de várias pesquisas que propõem analisar o RPG como ferramenta pedagógica. O jogo é uma ferramenta pedagógica, de acordo com essas pesquisas, entretanto, é também uma forma de narrativa hipermoderna, uma vez que se apropriou de vários elementos da narrativa, como foi demonstrado.

Os dois primeiros capítulos procuraram deixar evidente, no campo da narrativa, ideias como a estruturação do enredo, do cronotopo e personagens nas concepções do RPG e sua relação com a teoria crítica. Contudo, essa dissertação pôde apenas dar os passos iniciais da cartografia narrativa desses elementos do RPG. Lança-se às futuras pesquisas e discussões o aprofundamento de cada um desses elementos narrativos, o que, eventualmente, fornecerá uma compressão mais abrangente e focalizada em cada um.

O último capítulo veio fornecer o estatuto do narrador de RPG, aquele chamado de mestre. Nesse capítulo, a pesquisa focou sua atenção nos aspectos mais importantes que constituem essa figura: a relação de similaridade da narrativa literária e o RPG, e o narrador literário e o mestre, a frequência e influência do fantástico sobre o jogo e, por fim, de que maneira o mestre diverge do narrador literário ao trazer todo um arcabouço de estratégias narrativas e mecanismos estruturais novos. Todos os dados serão úteis a futuras pesquisas que intentem se debruçar sobre narradores hipermodernos, como é o caso do mestre de RPG.

Foi dado à presente pesquisa o conselho de se furtar do trabalho de teóricos mais contemporâneos, a exemplo dos da segunda metade do século XX, optando-se por utilizar as teorias mais clássicas, uma vez que esse a pretensão era traçar uma cartografia narrativa e delinear os primeiros traços do RPG como narrativa hipermoderna, compreendendo o estatuto do mestre/narrador. Em trabalhos futuros, o enfoque das discussões deve ser respaldado em teóricos como Claude Lévi-Strauss, Gilles Deleuze, Jean Baudrillard, além de se trazer mais contribuições de Roland Barthes e Mikhail Bakhtin.

Nessa perspectiva, entende-se que a teoria de Lévi-Strauss promoverá diálogo com o monomito de Joseph Campbell, trazendo contraste em alguns pontos da teoria de Vladimir Propp, e acarretando numa concepção mais acurada dessas teorias presentes no RPG. As teorias de Gilles Deleuze e Jean Baudrillard, em conjunto com Roland Barthes e Mikhail Bakhtin, conseguirão compreender ainda mais a narrativa hipermoderna, no caso do RPG, lançando luz a todas as complexidades da contemporaneidade presentes na narrativa coletiva do jogo de mesa.

Como é notado, essa pesquisa teve um caráter introdutório ao trazer a narrativa do RPG para a atenção da crítica literária. Será através de um trabalho crítico direcionado que os diversos elementos suscitados pelo jogo serão melhor compreendidos, assim como a reflexão sobre como eles impactarão os romances modernos, posto que o RPG tem influenciado autores contemporâneos na composição de suas obras. Considera-se papel da crítica literária estar atenta às narrativas hipermodernas, trazendo-as ao palco.

Além das discussões mencionadas, esta pesquisa pode ser utilizada na área pedagógica, já que o RPG demonstrou uma certa “facilidade” em explicar conceitos complexos, como arquétipos literários, monomito, além da estrutura do conto maravilhoso. O RPG pode vir a ser uma ferramenta pedagógica transformadora, pois dá aos alunos o protagonismo da narrativa, ensina como desenvolver um enredo, incentiva a leitura da literatura fantástica, livros históricos e culturais, assim como estimula a interação social por meio do jogo.

O trabalho também demonstrou utilidade no campo da escrita criativa, ao reconhecer o RPG como um laboratório ficcional, aparentando ser uma ferramenta de manipulação das estratégias que objetivam auxiliar escritores brasileiros contemporâneos na construção de suas narrativas. O jogo promove a construção de elementos como o cenário ficcional, personagens e a “testagem” da trama antes da escrita definitiva de um romance, por exemplo.

O RPG demonstra versatilidade e plasticidade para ser o *corpus* de estudos em vários campos. O jogo não é apenas um passatempo de aficionados, mas um riquíssimo espaço para discussões e aprendizados.

## Referências

BAKHTIN, Mikhail. **Teoria do Romance I: A estilística**. / Mikhail Bakhtin; tradução, prefácio, notas e glossário de Paulo Bezerra; organização da edição russa de Serguei Botcharov e Vadim Kójinov. São Paulo: Editora 34, 2015.

\_\_\_\_\_, Mikhail. **Teoria do Romance II: As formas do tempo e do cronotopo**. / Mikhail Bakhtin; tradução, prefácio, notas e glossário de Paulo Bezerra; organização da edição russa de Serguei Botcharov e Vadim Kójinov. São Paulo: Editora 34, 2018.

\_\_\_\_\_, Mikhail. **Teoria do Romance III: O romance como gênero literário**. / Mikhail Bakhtin; tradução, prefácio, notas e glossário de Paulo Bezerra; organização da edição russa de Serguei Botcharov e Vadim Kójinov. São Paulo: Editora 34, 2019.

BARTHES, Roland. **O rumor da língua** / Roland Barthes; prefácio Leyla Perrone-Moisés; tradução Mario Laranjeira; revisão de tradução Andréa Stahel M. da Silva. 3 ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa** / Roland Barthes ... [et al] / tradução de maria Zélia Barbosa Pinto; introdução à edição brasileira por Milton José Pinto. 7 ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas: Magia e técnica, arte e política**. In: O narrador: Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. 3 ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

BREMOND, Claude. "A lógica dos possíveis narrativos". In. **Análise estrutural da narrativa**. BARTHES, Roland. [et. al] / tradução de maria Zélia Barbosa Pinto; introdução à edição brasileira por Milton José Pinto. 7 ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces** / Joseph Campbell; tradução Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.

CANDIDO, Antonio et al. **A Personagem de ficção** / Antonio Candido... [et al]. 13ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

ECO, Umberto. "James Bond: uma combinatória narrativa". In. **Análise estrutural da narrativa**. BARTHES, Roland. [et. al] / tradução de maria Zélia Barbosa Pinto; introdução à edição brasileira por Milton José Pinto. 7 ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

GÉRARD, Genette. "Fronteiras da narrativa". In. **Análise estrutural da narrativa**. BARTHES, Roland. [et. al] / tradução de maria Zélia Barbosa Pinto; introdução à edição brasileira por Milton José Pinto. 7 ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

HITE, Kenneth. **Rastro de Cthulhu** / Kenneth Hite; baseado no sistema Gumshoe de Robin D. Laws: [tradução G. Moraes e Max Moraes; ilustrações de Jérôme Huguenin]. Curitiba: Retropunk Publicações, 2010.

MELETISNKI, E. M. **Os Arquétipos Literários** / E. M. Meletinski; tradução Aurora Fornoni Bernardini, Homero Freitas de Andrade, Arlete Cavaliere. 2. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2015.

KASTENSMIDT, Christopher. **A bandeira do elefante e da arara: livro de interpretação de papéis: edição expandida** / Christopher Kastensmidt [autor e coordenador geral]. São Paulo: Devir, 2018.

PETERSEN, Sandy. **Chamado de Cthulhu – Livro do Guardião** / Sandy Petersen; tradução Renan Barcellos. Rio de Janeiro: New Order, 2019.

\_\_\_\_\_, Sandy. **Chamado de Cthulhu – Jogo Rápido da Sétima Edição** / Sandy Petersen [et all.]; tradução Renan Barcellos. Rio de Janeiro: New Order, 2016.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso** / Vladimir I. Propp; seguido de O estudo tipológico-estrutural do conto maravilhoso, de E.M. Meletinski, da Estrutura e a forma de Lévi-Strauss e da resposta de Propp ao texto de Lévi-Strauss; tradução do russo de Jasna Paravish Sarhan; organização e prefácio de Boris Schnaiderman. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

\_\_\_\_\_, Vladimir. **As raízes históricas do conto maravilhoso** / Vladimir I. Propp; tradução Rosemary Costhek Abílio, Paulo Bezerra. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.



SVALDI, Guilherme Dei. **Tormenta 20** / Guilherme Dei Svaldi [et all.]; ilustrações por Rodolfo Borges [et all.]. Porto Alegre: Jambô, 2020.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas** / Tzvetan Todorov; tradução Leyla Perrone-Moisés. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

\_\_\_\_\_, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica** / Tzvetan Todorov; tradução Maria Clara Correa Castello. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

\_\_\_\_\_, Tzvetan. "As categorias da narrativa literária". In. **Análise estrutural da narrativa**. BARTHES, Roland. [et. al] / tradução de maria Zélia Barbosa Pinto; introdução à edição brasileira por Milton José Pinto. 7 ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

<https://www.rederpg.com.br/2015/01/08/a-jornada-do-mestre/>

<https://rpgmaisbarato.com/blog/rpg-de-mesa-origem-como-jogar/#5>

<https://woomagazine.com.br/historia-do-rpg-parte-1-o-rpg-de-mesa/>

<https://meepledivino.blog.br/2018/01/o-que-e-um-livro-jogo/>

[https://www.youtube.com/watch?v=ndTbgmRL3\\_Y&t=78s](https://www.youtube.com/watch?v=ndTbgmRL3_Y&t=78s)