

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS
CURSO DE BACHARELADO EM LINGUÍSTICA**

**CONTRIBUIÇÕES DE BAKHTIN PARA OS SISTEMAS DE
RPG MODERNOS**

Maria Eduarda da Matta Santana

**São Carlos
2025**

MARIA EDUARDA DA MATTA SANTANA

CONTRIBUIÇÕES DE BAKHTIN PARA OS SISTEMAS DE RPG MODERNOS

Monografia de Conclusão de Curso apresentada
como requisito parcial para obtenção do título de
Bacharel em Linguística pela Universidade Federal
de São Carlos.

Orientador: Prof. Dr. Pedro Henrique Varoni de
Carvalho.

Co-orientador: Rafael dos Santos Lopes

São Carlos
2025

CONTRIBUIÇÕES DE BAKHTIN PARA OS SISTEMAS DE RPG MODERNO

MARIA EDUARDA DA MATTA SANTANA

Trabalho de conclusão de curso apresentado
como requisito parcial para a obtenção do título de
Bacharel em Linguística pela Universidade Federal
de São Carlos.

Orientador: Prof. Dr. Pedro Henrique Varoni de Carvalho.

Co-orientador: Rafael dos Santos Lopes

Aprovado em: ____/____/____

Banca Examinadora

Orientador

Prof. Dr. Pedro Henrique Varoni de Carvalho

Co-orientador

Prof. Rafael dos Santos Lopes

Membro da banca

Mestre Daniel Perico Graciano

AGRADECIMENTOS E DEDICATÓRIA

Primeiramente, gostaria de agradecer aos meus orientadores, que me deram um grande apoio e suporte para a conclusão deste trabalho em circunstâncias tão não usuais.

Agradeço aos meus pais por tudo que me proporcionaram para chegar até aqui, sem eles nada seria possível, principalmente minha mãe, Alice, por todo o amor e cuidado durante todos esses anos.

Agradeço a todos os meus amigos, que sempre me deram motivação para continuar, fosse na faculdade ou na vida. Especialmente entre eles, agradeço aos meus parceiros de mesa, Kinatus, Lu, Clara, Samu, TB e Celth por todos os ótimos momentos, fosse como mestres ou jogadores. Sem vocês não seria possível nem chegar ao tema deste trabalho de conclusão de curso, o qual me enche de orgulho.

Agradeço também aos meus amigos de longa data, que, apesar do pouco contato, jamais esqueço e carrego no coração todos os bons momentos que fizeram de mim quem sou.

Agradeço também a minha pessoa especial, por estar ao meu lado a cada passo que dei ao longo desses anos (posso dizer). No fim tudo vale a pena, cada risada e sorriso foi o que me fez continuar e seu amor é o que me manteve de pé todo esse tempo.

Dedico este trabalho a uma pessoa de várias faces. Apesar de fragmentado, sem você não seria sequer imaginável chegar tão longe. Seus sonhos irão perdurar e chegarão até as estrelas, isso eu prometo.

RESUMO

Neste trabalho de conclusão de curso, analisa-se a influência de *Dungeons & Dragons* (D&D) em três RPGs autorais (*homebrews*), investigando a presença de relações dialógicas, e ecos, do sistema oficializado, mesmo em jogos sem inspiração direta dele. A pesquisa compara as mecânicas, narrativas e estruturas dos três sistemas estudados, destacando semelhanças e diferenças tanto entre eles, quanto em relação ao macrocosmo de D&D. Fundamentado nos conceitos de polifonia e dialogismo de Mikhail Bakhtin, o estudo busca demonstrar como os RPGs se constroem a partir de múltiplas vozes em constante interação. Ao final, conclui-se que a criação de novos sistemas segue uma lógica dialógica, evidenciando a influência contínua de D&D na estrutura e evolução dos RPGs autorais.

Palavras-chave: RPG, D&D, Bakhtin, vozes, ecos, linguística.

In this final term paper, analyses the influence of *Dungeons & Dragons* in three authorial RPGs (*homebrews*), investigating the presence of dialogic relations, and echoes, of the officialized system even in games that are not directly inspired by it. The research compares mechanics, narratives and structures of the three systems studied, highlighting similarities and differences both between them and in relation to the D&D macrocosm. Based on Mikhail Bakhtin's concepts of polyphony and dialogism, the study seeks to demonstrate how RPGs are built from multiple voices in constant interaction. In the end, it is concluded that the creation of new systems follows a dialogic logic, evidencing the continuous influence of D&D on the structure and evolution of authorial RPGs.

Keywords: RPG, D&D, Bakhtin, voices, echoes, linguistics.

LISTA DE ABREVIações, SIGLAS E CONCEITOS PRÓPRIOS

RPG	<i>Role-playing Game</i>
HM	<i>Hunter's of Magic</i>
TQM	<i>The Queen's Masquerade</i>
TFT	<i>The Fate of Theyvat</i>
D&D	<i>Dungeons and Dragons</i>
SV	<i>Star Vision</i>
NPC	<i>Non-player character</i>
D100	<i>Dado de cem lados (faces) - cem resultados possíveis</i>
D20	<i>Dado de vinte lados (faces) - vinte resultados possíveis</i>
D10	<i>Dado de dez lados (faces) - dez resultados possíveis</i>
Ordem	<i>Ordem Paranormal</i>
Universo	<i>Refere-se ao RPG como um todo, o jogo</i>
Macrocosmo	<i>Refere-se ao sistema utilizado</i>
Cosmo	<i>Refere-se aos mundos criados dentro do sistema</i>
Mundo	<i>Refere-se ao mundo criado para a campanha</i>
História	<i>Refere-se a campanha</i>

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Diagrama 1: RPGs Modernos de D&D	12
Imagem 1: Raças do macrocosmo de Hunter's of Magic parte I	21
Imagem 2: Raças do macrocosmo de Hunter's of Magic parte II	22
Imagem 3: Raças do macrocosmo de Hunter's of Magic parte III	22
Imagem 4: Classes do macrocosmo de Hunter's of Magic parte I	23
Imagem 5: Classes do macrocosmo de Hunter's of Magic parte II	23
Imagem 6: Classes do macrocosmo de Hunter's of Magic parte III	24
Imagem 7: Classes do macrocosmo de Hunter's of Magic parte IV	24
Imagem 8: Raças e classes de D&D	25
Imagem 9: Introdução dos Elfos em D&D	26
Imagem 10: Ficha de personagem D&D	28
Imagem 11: Ficha de personagem HM	29
Imagem 12: Ficha de personagem TQM I	30
Imagem 13: Ficha de personagem TQM parte II	33
Imagem 14: Reações elementais em TQM parte I	34
Imagem 15: Reações elementais em TQM parte II	34
Imagem 16: Reações elementais em TQM parte III	35
Imagem 17: Regras do Sistema Eligos	36
Imagem 18: Ficha de personagem SV	38
Imagem 19: Ficha de personagem TFT parte I	39
Imagem 20: Ficha de personagem TFT parte II	40
Imagem 21: Ficha de personagem TFT parte III	41
Imagem 22: Classes em D&D	42
Imagem 23: Arquétipos em TFT parte I	42
Imagem 24: Arquétipos em TFT parte II	43
Imagem 25: Classe Clérigo com caminho em Domínio da vida	44
Imagem 26: Ficha de personagem HM temporada dois	46

SUMÁRIO

1. Introdução.....	9
2. O que são os RPGs?.....	10
2.1 A influência dos RPGs no Brasil.....	11
3. Bakhtin e os “ecos” das ideias.....	14
4. Análise dos Sistemas próprios.....	18
4.1 Hunter’s of Magic.....	20
4.2 The Queen’s Masquerade.....	31
4.3 The Fate of Teyvat.....	37
5. Comparação entre os RPGs autorais.....	45
6. Considerações finais.....	47

1. Introdução

Os jogos de interpretação de papéis, ou RPGs (*Role-Playing Games*), são uma forma de narrativa interativa que evoluiu significativamente desde o lançamento de *Dungeons & Dragons* (D&D) em 1974. Sendo o sistema mais influente e amplamente jogado por anos, D&D estabeleceu vários padrões narrativos e mecânicos que continuam a reverberar em várias criações de sistemas oficializados para além dele e RPGs autorais, também conhecidos como *homebrews*. A presente pesquisa busca analisar até que ponto essa influência se manifesta em três RPGs autorais distintos, investigando os ecos de D&D em suas mecânicas, narrativas e estruturas de jogo, mesmo na ausência de uma inspiração direta nesse sistema original.

Para isso, este trabalho propõe uma análise comparativa entre três RPGs autorais selecionados, identificando semelhanças e diferenças tanto entre eles quanto em relação ao macrocosmo de D&D (o conceito de macrocosmo será explicado na fundamentação teórica). A pesquisa examina aspectos como a criação de fichas de personagens, os sistemas de perícias e habilidades, as mecânicas de jogo e a construção narrativa, observando como elementos estruturais do RPG oficializado se fazem presentes – ainda que transformados – nos sistemas estudados. Além disso, a fundamentação teórica se baseia nos conceitos de polifonia e dialogismo de Mikhail Bakhtin, compreendendo os RPGs como discursos que não surgem isoladamente, mas que se constroem a partir de múltiplas vozes em constante interação.

O objetivo principal desta pesquisa é verificar se existem vozes (ecos) do macrocosmo de D&D em RPGs autorais que, à primeira vista, não possuem inspiração direta dele. Dessa maneira, pretende-se demonstrar que a construção dos sistemas de RPG segue uma lógica dialógica, na qual influências passadas se manifestam, consciente ou inconscientemente, na criação de novos mundos e campanhas de RPG. Ao final da análise, espera-se contribuir para uma compreensão mais aprofundada sobre o processo de construção dialógica dos RPGs e como as inovações dentro desse meio não surgem isoladamente, mas sim

em um campo de trocas constantes entre diferentes sistemas, inspirações reais e ideias provindas tanto de experiências pessoais quanto de jogos anteriores.

2. O que são os RPGs?

Entre os mais diversos passatempos realizados na era digital, o RPG (sigla de *Role-Playing Game*) se mostrou, surpreendentemente, uma atividade popular entre uma grande parcela dos jovens na contemporaneidade. Essa forma de entretenimento integra uma parte significativa das rotinas diárias desse público, seja criando, jogando ou até mesmo assistindo.

O RPG é um jogo de interpretação que possui diversos elementos que o compõem, sendo os principais pilares: 1.*Sistema*; 2.*Roteiro* (ou *Aventura*); 3.*Ambientação*, 4.*NPCs* (chamados também de personagens secundários) e, por último, mas não menos importante, o 5.*Mestre* (conhecido no D&D por *Dungeon Master* [DM] ou *Game Master* [GM]). Cada um desses pilares têm uma importância fundamental para o bom funcionamento e desenvolvimento do jogo, criando uma relação simbiótica entre o Mestre e seus jogadores.

Em um breve exposto da composição desse gênero de jogo, o Sistema seria a estrutura primordial do RPG. Assim, esse elemento, estabelece as regras mais claras para a condução do jogo. Por exemplo, como funciona a distribuição de pontos entre as perícias dos jogadores, qual tipo de dado será utilizado e onde ele se aplica, como funcionam os combates e as mais diversas ações possíveis. Nesse sentido, o Sistema define o modo como um RPG é projetado e as habilidades necessárias para jogá-lo.

Já o Roteiro organiza a parte mais dinâmica do jogo, criando o enredo inicial, a aventura a qual os jogadores terão que seguir, explorar e investigar, bem como a estrutura das possibilidades daquele RPG. A ambientação, por sua vez, cria a atmosfera. Esse elemento define qual época o jogo se passa, se possui ou não magia e como essa funciona, qual o estilo do mundo e assim por diante.

Os NPCs são uma parte indispensável do mundo, visto que muitas vezes eles interferem, ajudando ou atrapalhando, na jornada dos chamados heróis. Tais personagens podem desempenhar o papel de comerciantes, amigos, familiares, vilões, bandidos, entre outros, para auxiliar na progressão do jogo. O Mestre é o responsável pelos bastidores da aventura. Normalmente, o criador do sistema de regras, além dos NPCs, ambientação, ficha de personagem e semelhantes. Ademais é aquele que ‘mestra’ a aventura, guiando os jogadores, descrevendo os cenários e aplicando as regras do sistema para desenvolver a narrativa.

Durante as sessões (como são chamados os encontros entre os jogadores e o Mestre para jogar), um vocabulário específico é utilizado por ambos para que todos consigam se entender e criar o cenário do jogo juntos. O Mestre é quem começa tais sessões, fazendo uma descrição do cenário, em seguida, podendo dar destaque a um dos personagens para introduzir a história, pouco a pouco adicionando os outros até a ‘*mesa*’ estar completa (todos os jogadores dentro do mundo), bem como pode iniciar com todos os jogadores unidos como um grupo já estabelecido; a partir daí os jogadores possuem liberdade para perguntar e interagir tanto com o mundo e a aventura, através do mestre, quanto com os outros jogadores presentes, desenvolvendo a narrativa.

2.1 A influência dos RPGs no Brasil

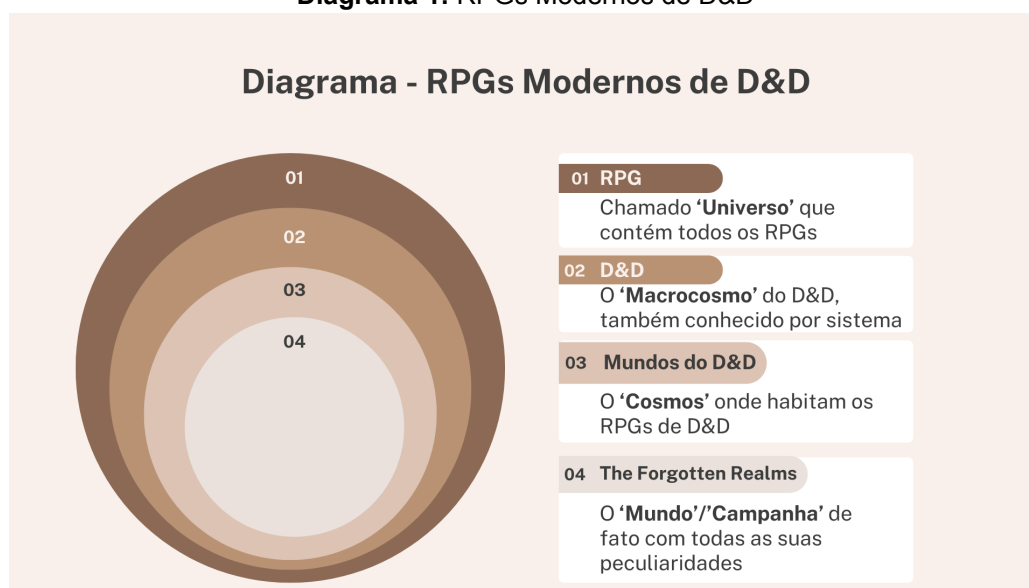
O RPG conhecido hoje, na verdade, sofreu muitas alterações antes de ser o que é, na realidade ele nasceu através dos chamados ‘*RPGs de mesa*’, possuindo esse nome por conta de sua forma de jogar baseada em jogos de tabuleiro: todos os jogadores (e mestre) sentados em uma mesa, a qual contém diversos objetos dispostos nela como: fichas de personagem, miniaturas representando tanto os jogadores quanto monstros, NPCs, muros, castelos, armadilhas, entre outros.

Considerado o primeiro sistema criado para RPG de mesa moderno, o Dungeons & Dragons (ou D&D) foi lançado em 1974 pela TSR, desenvolvido por Dave Arneson e Gary Gygax. O sistema hoje possui diversas edições, além de diferentes aventuras suportadas por seu macrocosmo, sendo um dos mais famosos

mundos criados dentro do D&D o *'The Forgotten Realms'* (Os Reinos Esquecidos, em tradução livre), tendo também outros como *'Greyhawk'* e a opção do *Homebrewing*.

Abaixo, uma breve representação de como seria o Universo do RPG atual com o D&D:

Diagrama 1: RPGs Modernos de D&D



Fonte: Elaboração própria

O *homebrewing* é uma peça chave para o universo do RPG moderno para além do D&D, visto que é a partir de tal conceito que há sua constante expansão e atualização no mundo. O *'Sistema próprio'*, (ou *'Fazendo em casa'* em tradução nossa), tem como princípio fundamental a criação do mundo feita inteiramente pelo próprio mestre (com ou sem ajuda dos jogadores), tendo total liberdade criativa para manejar conceitos já existentes de outros sistemas, como também retirar ou criar novos a partir de outras experiências dentro ou fora do universo do RPG. Para além da criação de mundos e aventuras, o *homebrew* alcança também a criação de sistemas, possibilitando uma infinidade de formas alternativas de jogar, não mais baseadas completamente no D&D.

A partir do *Homebrewing*, dezenas de outros sistemas e mundos foram criados, incorporando (intencionalmente ou não) *'vozes'* de sistemas (macrocosmos), textos, contextos de cosmos e mundos já existentes. Esses "ecos",

como são chamadas as “vozes” neste trabalho, estão em constante diálogo, criando um macrocosmo narrativo que está em transformação recorrente. Tal perspectiva dialoga diretamente com o conceito de dialogismo apresentado por Bakhtin em *Estética da Criação Verbal* (Bakhtin, 2018). A partir do D&D, mundos como o *Pathfinder* e *Dungeon Crawl Classics* foram criados, que inicialmente possuíam compatibilidade com o sistema original de D&D. Todavia, com a expansão do universo do RPG, emergiram mais cosmos únicos e, conseqüentemente, surgiram as mais diversas interpretações e criações dos macrocosmos.

Um desses mundos próprios que se baseiam em outros e vão além do existente é o RPG Ordem Paranormal. Criado por Rafael Lange, conhecido por Cellbit, esse RPG possui inspiração nos mundos de *'The Esoterrorists'* e *'Call of Cthulhu'*. Cellbit começou a fazer transmissões de suas sessões através da *Twitch*, plataforma de transmissões ao vivo (*livestreams*), engajando milhares de pessoas a cada transmissão. Seu sucesso foi tanto que acabou possibilitando a existência de mais três temporadas após a primeira, além de um jogo inspirado no cosmos de Ordem Paranormal intitulado “Enigma do Medo”, lançado em 28 de novembro de 2024.

A primeira temporada (*'Ordem Paranormal'*, 2020), sem dúvidas, trouxe para o cenário brasileiro um novo olhar sobre os jogos de RPG, tornando os RPGs assuntos em alta e destacando canais, sites e pessoas que falavam sobre o tema. Na segunda temporada, intitulada *'O Segredo na Floresta'* (2020), possuía já alguma produção e investimento da parte do Mestre, chamando ainda mais a atenção, o que fez seguir o crescimento de engajamento e trazendo conceitos novos ao público do jogo, além de um carinho e cuidado especiais com a história e o cosmo. Em *'Desconjuração'*, terceira temporada (2020), a produção se tornou maior, possuindo cenários desenhados exclusivos, bem como uma melhora nas transmissões que começaram de forma mais caseira e casual. É quando chegamos em *'Calamidade'*, quarta temporada (2021), que o nível de engajamento, produção e transmissão se encontram no auge, mobilizando não só milhares de pessoas para financiar o projeto do jogo *'Enigma do Medo'* para computador e consoles, contou também com o lançamento no ano seguinte (2022) de um livro de regras do Ordem Paranormal, se tornando um sistema próprio com base no D20.

A partir do sucesso do sistema e cosmo de Ordem, diversos grupos de pessoas passaram a se juntar para uma nova atividade cotidiana: fazer RPG. Com inspiração em Ordem, o Discord (plataforma social de ligação e texto focada em jogos), se transformou no ambiente ideal para esse fim, visto que na época o mundo passava por um período de isolamento social devido a COVID-19. Com isso, várias ferramentas foram geradas para tornar cada vez mais propício o encontro de pessoas online para sessões virtuais, sistemas novos, que se aproveitavam das mais diversas possibilidades que a plataforma tem a oferecer, também foram criados, transformando o cenário brasileiro que antes tinha o RPG de mesa como algo distante de sua realidade, agora como algo de fácil acesso, simples execução e que propiciava um contato social extremamente necessário para o cenário da época.

3. Bakhtin e os “ecos” das ideias

O RPG como um todo mobiliza diferentes campos de conhecimento com as mais diversas abordagens, como a psicologia, sociologia, história, literatura, filosofia, arte, linguística, as quais têm papéis fundamentais para a criação do mundo e até mesmo a matemática, a qual compõe a parte mais “lógica” do RPG (o sistema). Cada um desses conceitos deslocados por ele cria a ambientação e a torna tanto rica em detalhes como bem estruturada para que seja jogável.

As mobilizações desses conceitos são indispensáveis para o desenvolvimento e sustentação do jogo, porém, antes de aprofundar as relações linguísticas existentes no processo de criação desses sistemas, é importante solidificar alguns conceitos de extrema importância para a tese.

O primeiro é o de *Universo*, ao qual se refere ao contexto do jogo de RPG como um todo, abarcando todos os outros conceitos a serem descritos a seguir. O universo contém todos os elementos conhecidos para a criação e manutenção do mesmo.

Em seguida temos o *Macrocosmo*, que denomina o sistema de RPG utilizado, por exemplo, o próprio livro D&D 'Guia do Mestre' e o 'Ordem Paranormal: Guia de regras'. O sistema contém as principais regras que serão aplicadas nas sessões, como por exemplo, formas de dano na hora do combate, efeitos que podem afetar o jogador, como fazer itens e/ou guardá-los etc.

Como terceiro conceito, temos o *Cosmos* (ou cosmo), o 'lugar' conceitual onde se encontram todos os mundos criados para aquele sistema/macrocosmo. O cosmos abrange os diferentes mundos que são criados com as mesmas regras, podendo essas regras ser um pouco alteradas para cada um, porém mantendo sua essência e a maioria das regras estabelecidas pelo macrocosmo.

Seguindo na mesma linha, temos o *Mundo*, o qual mobiliza a maior parte das áreas do conhecimento citadas anteriormente, a ambientação do jogo bem como as histórias que existem nele. O mundo abrange todas as histórias dos NPCs, a época em que está, como os comércios se estabelecem, as rotas, os conflitos e entre outros.

Por último, porém não menos importante, temos a *Campanha*, denominando a história/jornada que os jogadores estão seguindo dentro daquele mundo; é na campanha que as sessões se desdobram e onde acontecem as trocas linguísticas mais significativas. A campanha contém as principais questões que movem os jogadores, normalmente para resolver um conflito existente no mundo.

Os conceitos elaborados neste trabalho foram criados por conta da necessidade de categorizar e compreender de forma mais detalhada a complexa estrutura dos sistemas de RPG. As definições permitem analisar os RPGs como sistemas vivos, em constante transformação e permeados por ressonâncias interdiscursivas, o que enriquece a perspectiva comparativa de Bakhtin e amplia o entendimento das dinâmicas internas e externas do jogo.

No que tange a linguística, é por meio dos conceitos propostos por Mikhail Bakhtin que é possível estabelecer uma conexão teórica entre os sistemas de RPG

modernos e essa área do conhecimento, a qual é amplamente mobilizada dentro das conhecidas sessões que ocorrem nas campanhas.

Os conceitos mais presentes, e praticamente inseparáveis, são o dialogismo e a polifonia, o primeiro podendo ser definido como toda obra dialoga com obras, falas e/ou textos anteriores a ela, em suas palavras no capítulo dois de *Estética da Criação Verbal* intitulado “Acerca do capítulo “o diálogo em dostoiévski”:

Em toda parte certo conjunto de ideias, pensamentos e palavras se realiza em várias vozes desconexas, ecoando a seu modo em cada uma delas. O objeto das intenções do autor não é, de maneira alguma, esse conjunto de ideias em si como algo neutro e idêntico a si mesmo. Não, o objeto das intenções é precisamente a realização do tema em muitas e diferentes vozes, a multiplicidade essencial e, por assim dizer, inalienável de vozes e a sua diversidade. (Bakhtin, 2018, p. 199, grifos do autor)

Para melhor contexto neste trabalho, adota-se o termo ‘ecos’ no lugar de “vozes”, a troca de nomenclatura está relacionada a uma necessidade de evidenciar as camadas de influência que se manifestam de forma menos explícita e ao longo do tempo nos sistemas próprios, porém que ainda ressoam fortemente na construção principalmente desses macrocosmos dos RPGs. Como evidenciado no prefácio da edição francesa do livro *Estética da Criação Verbal*: “Mais do que “construção” ou “arquitetônica” a obra é acima de tudo heterologia, pluralidade de vozes, **reminiscência** e **antecipação** dos *discursos passados e futuros*; cruzamento e ponto de encontros” (Bakhtin, 2018, p. XXX, grifo nosso)

O uso do termo "vozes", em Bakhtin, nos dias de hoje parece retomar de maneira muito direta a multiplicidade de perspectivas **ativas** no discurso, o uso de "ecos" busca destacar melhor as marcas deixadas por discursos anteriores, os “reflexos de outras vozes” (Bakhtin, 2018, p. 320) que recaem sobre as obras aqui analisadas, que não necessariamente se manifestam de forma consciente ou deliberada. Reflexos de vozes de outros sistemas e dos autores dos RPGs (tanto os jogadores como o próprio mestre).

Os ecos, nesse sentido, interpretam essas influências intertextuais e interdiscursivas que se fazem presentes nos sistemas e mundos de RPG analisados, sem que, muitas vezes, seus criadores estejam cientes ou possuam intenção

explícita nesse diálogo. Essa escolha, portanto, se mantém fiel à perspectiva bakhtiniana ao reconhecer a natureza dialógica dos discursos, mas ajusta o foco para uma abordagem que favorece a identificação dessas ressonâncias e influências ao longo do tempo.

Já o segundo adiciona profundidade ao dialogismo, sendo a pluralidade de vozes que interagem entre si, cada um com diferentes perspectivas, aludindo a diálogos de seus próprios passados individuais, compondo as vozes atuais. Da mesma forma, nas palavras de Bakhtin (2018, p. XX e XXI) no prefácio da edição francesa em *Estética da Criação Verbal*, “[...] cada ideia é a ideia de alguém, situa-se em relação a uma voz que a carrega e a um horizonte a que visa. No lugar do absoluto encontramos uma multiplicidade de pontos de vista [...]”.

Outro pensamento importante é o de *carnavalização*, a qual pode ser compreendida como a subversão das hierarquias presentes em nossa sociedade. No espaço do RPG as hierarquias preexistentes são desafiadas, o mestre não é considerado uma entidade suprema, e sim o meio pelo qual se acessa o mundo, ditando os acontecimentos do mesmo, tanto o mestre como os jogadores possuem quase condição de igualdade. O primeiro dialoga **com** o segundo e não **sobre** ele, semelhante ao que diz Bakhtin (2018) em suas críticas aos trabalhos de Dostoiévski e reforça Beth Brait em “Problemas da poética de Dostoiévski e estudos da linguagem” no livro *Bakhtin Dialogismo e Polifonia* (2009, p. 45).

A partir do estabelecimento desses conceitos, neste trabalho de conclusão de curso faremos uma análise comparativa entre três sistemas próprios (*homebrew*) e um sistema oficial consagrado, o *Dungeons & Dragons* (D&D). Através da análise comparativa entre todos os sistemas, tanto entre os autorais como com o oficial, buscamos identificar os ecos existentes em cada um dos sistemas, evidenciando as influências e ressonâncias advindas do macrocosmo estabelecido do D&D.

A escolha dos três sistemas *homebrew* analisados neste trabalho foi orientada tanto por afinidade pessoal, quanto pela influência que receberam do RPG *Ordem Paranormal*. Essa seleção não apenas reflete o interesse do pesquisador sobre o universo narrativo e mecânico desses sistemas, como também permite explorar a

influência do macrocosmo consolidado do D&D no cenário brasileiro de RPG que sofreu uma crescente causada diretamente pela popularização de *Ordem*, a qual ressoou para a criação desses macrocosmos autorais, fornecendo um campo fértil para investigar os ecos de sistemas oficiais no desenvolvimento dessas novas obras *homebrew*.

Para esta análise, foram escolhidas as quintas edições dos livros *Dungeons & Dragons: Guia do Mestre* e *Dungeons & Dragons: Guia do Jogador*, essa escolha também se deve ao fato de que por mais antigas sejam as relações de D&D com o *Universo*, seu *macrocosmo* ainda se mantém em atualização frequente e constante, fornecendo aos seus jogadores e mestres sempre abordagens diferentes e respaldos novos para trabalhar em novas campanhas, sendo assim, suas influências também podem vir dessas atualizações e não somente da primeira edição lançada.

É importante frisar que a identificação dos ecos nos sistemas próprios permite compreender como os elementos que compõem o *macrocosmo* considerado “padrão” se manifestam nessas novas criações autorais. Esses ecos não apenas evidenciam a influência desses sistemas consolidados, como também destacam a criatividade dos autores ao transformarem essas influências em algo único e completamente autoral, chegando em criações de sistemas específicos para atender as demandas dos mundos que emergiram nas mentes dos Mestres.

Para identificar esses ecos nos sistemas *homebrew*, este trabalho seguirá uma abordagem qualitativa, examinando os elementos estruturais, mecânicos e certos aspectos narrativos de cada sistema. A análise mostrará como cada elemento se conecta de certa forma ao macrocosmo estabelecido pelo D&D, destacando as ressonâncias intertextuais e as adaptações que refletem a criatividade dos autores de cada um deles.

Dessa forma, com base nos conceitos teóricos de *dialogismo*, *polifonia*, *carnevalização* e os chamados ‘ecos’, bem como a partir dos conceitos autorais propostos anteriormente, podemos então prosseguir para a análise dos sistemas escolhidos, pois esse processo permitirá uma melhor compreensão de todos os

conceitos (especialmente o de ecos) e se eles são, de fato, importantes e presentes nas criações de sistemas próprios.

4. Análise dos Sistemas próprios

Os sistemas a serem analisados a seguir compartilham dois elementos fundamentais: todos são ambientados em mundos fantásticos, explorando temáticas que envolvem magia, poderes, lendas e universos fictícios; o outro aspecto sendo a ambientação online, utilizando a plataforma Discord como meio principal para a interação entre jogadores e mestres. Essa escolha pela ambientação virtual reflete uma tendência crescente na prática de RPGs modernos e traz implicações específicas para o modo como as dinâmicas do jogo e comunicação se estabelecem, diferenciando-se bastante dos antigos RPGs de mesa.

Antes de discorrermos sobre a análise de fato, é importante frisar como são os padrões de cada RPG no ambiente virtual por meio da plataforma, para que a compreensão dos conceitos e regras a seguir seja mais clara.

Discord é uma plataforma de comunicação que tem como objetivo conectar principalmente usuários de jogos online. O aplicativo possibilita a comunicação por voz e vídeo em tempo real, além da possibilidade de conversas por texto, suportando o envio de arquivos como imagens, vídeos, pastas e semelhantes, ao longo deste trabalho mais de suas peculiaridades serão destrinchadas quando conveniente.

A abertura tanto para o envio de arquivos como para a conversação em tempo real possibilitou a migração dos jogos de RPG de mesa para o ambiente digital de maneira fácil, como uma grande mesa digital em que no lugar de *action-figures* na mesa física é possível expor gifs, vídeos e fotos na mesa digital de seus personagens, abrindo uma infinidade de possibilidades tanto para o jogador quanto para o mestre se expressarem abertamente.

Outro recurso importante da plataforma é o suporte para a criação e interação com robôs (chamados de *bots*), esses *bots* podem ser criados por qualquer usuário e possuem capacidade de tocar músicas dentro das chamadas de voz, criar imagens, fazer jogos simples através do chat escrito (como por exemplo *Uno*), porém para este trabalho focaremos em sua capacidade de gerar dados aleatórios.

Seguindo a tradição dos RPGs de mesa, os dados são uma parte fundamental para que tanto o mestre quanto os jogadores saibam como se sucederão as ações. Existem diversos bots capazes de gerar não só dados de seis lados (D6) como também dados de vinte lados (D20), cinquenta lados (D50), cem lados (D100) e os mais diversos outros.

Além da praticidade, os *bots* tornam a geração de dados acessível a todos os participantes da sessão em tempo real, dispensando a necessidade de um conjunto físico de dados de RPG. Isso não apenas facilita o processo da rolagem de dados, como também permite que jogadores e mestres se concentrem mais na narrativa sendo construída e na interação com o mundo e os demais participantes, sem limitações ou distrações físicas durante o jogo, favorecendo uma maior imersão.

Com esses conceitos em mente, podemos avançar para a análise dos sistemas autorais selecionados, começando pelo mais antigo em termos de criação até o mais recente.

4.1 Hunter's of Magic

O RPG '*Hunter's of Magic*' (HM) foi criado em 15 de abril de 2022, com sua primeira sessão no dia 23 do mesmo mês pelo mestre Eduardo Augusto Marquardt Knebel.

O mundo se passa no continente de Lyreon, o qual contém vários reinos, tendo destaque dois: Alkion e Dellion. Com o tamanho poder de ambos, desavenças começaram a surgir por conta da ganância pelo poder que possuíam. Os reinos então travaram uma guerra sem precedentes, a qual aniquilou quase completamente a população do continente e deixou tudo em ruínas. Com o fim do conflito, ambos os

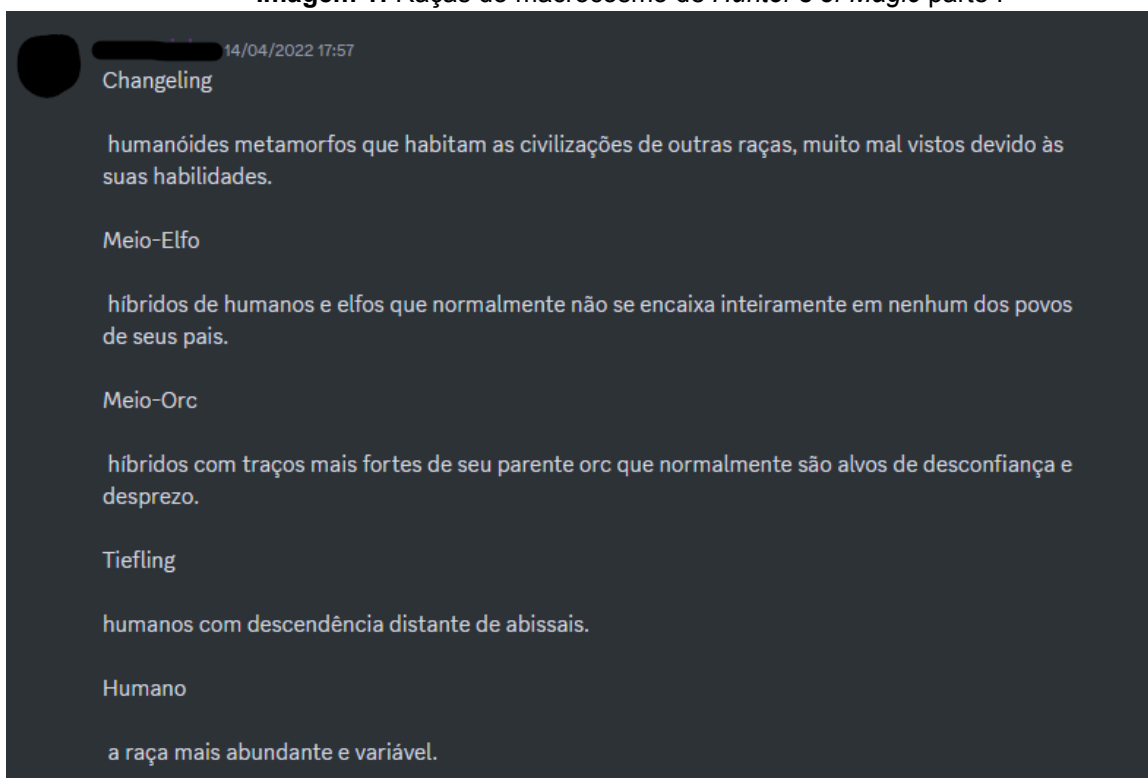
reinos concordaram com o cessar fogo, mesmo mantendo a animosidade e a ganância.

No presente da história, mesmo após 200 anos do conflito, os reinos mantêm fronteiras rigorosamente controladas para a entrada de estrangeiros do inimigo, e as antigas rivalidades ainda hoje alimentam a tensão entre ambos, reacendendo lentamente a chama para um novo conflito.

Compreendendo um pouco da narrativa do mundo, aprofundaremos nos diversos elementos que compõem seu macrocosmo, começando pela base de todo RPG: a ficha de personagem. O personagem, além de ser um dos elementos chave para o jogo, também possui peculiaridades em sua criação que conversam diretamente com o macrocosmo do mundo.

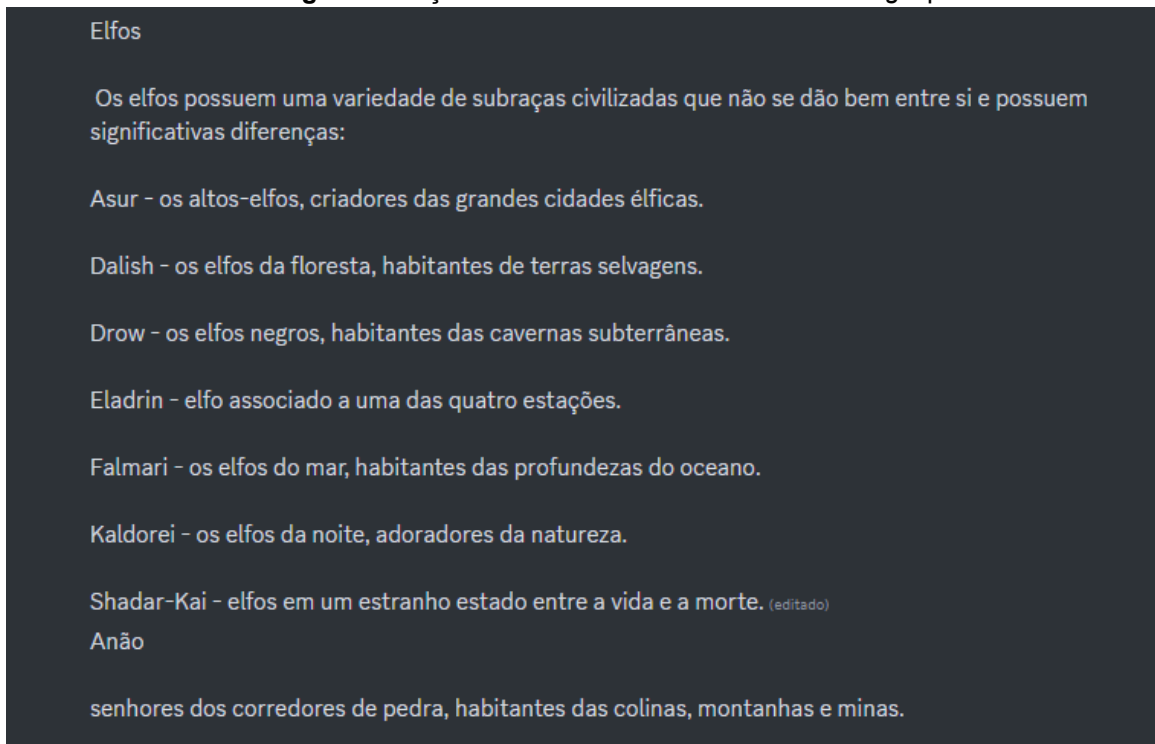
As raças e classes são um dos principais elementos em *Hunter's of Magic* que reflete diretamente nos jogadores e na história, afinal é através dos seres mágicos que a cobiça por poder começou. Uma lista contendo mais de 30 raças e 14 classes de personagem se estende diante dos jogadores de HM, segue abaixo imagens com algumas dessas raças e classes:

Imagem 1: Raças do macrocosmo de *Hunter's of Magic* parte I



Fonte: Servidor “RPG - *Hunter's of Magic*” no Discord.

Imagem 2: Raças do macrocosmo de *Hunter's of Magic* parte II



Fonte: Servidor “RPG - *Hunter's of Magic*” no Discord.

Imagem 3: Raças do macrocosmo de *Hunter's of Magic* parte III

Argoniano

humanóides reptilianos e ovíparos.

Khajiit

humanóides ágeis e furtivos, descendentes dos felinos

Kobold

pequenos humanóides reptilianos, normalmente agressivos e desorganizados.

Halfling

pequenos e astutos, encrenqueiros e pacíficos, desconfiados e curiosos.

Aarakocra

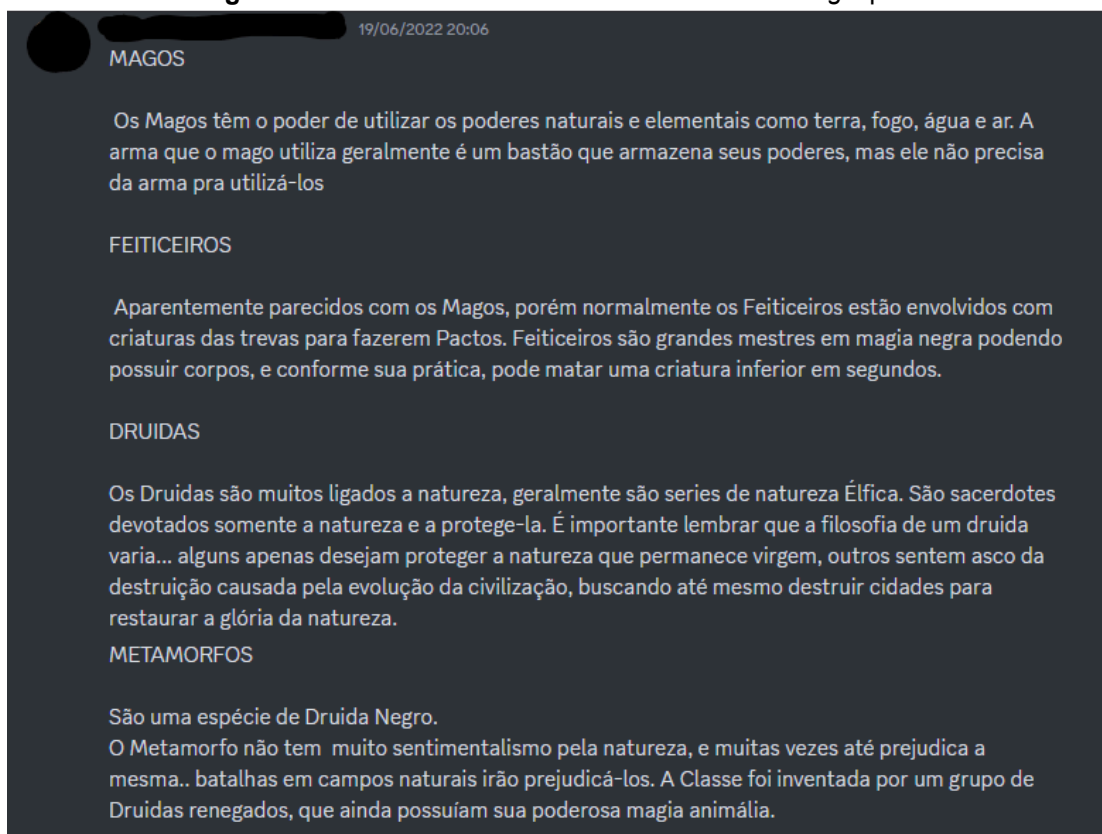
humanóides com características de aves, capazes de voar.

Goblin

Pequenos goblinóides que se reproduzem rápido.

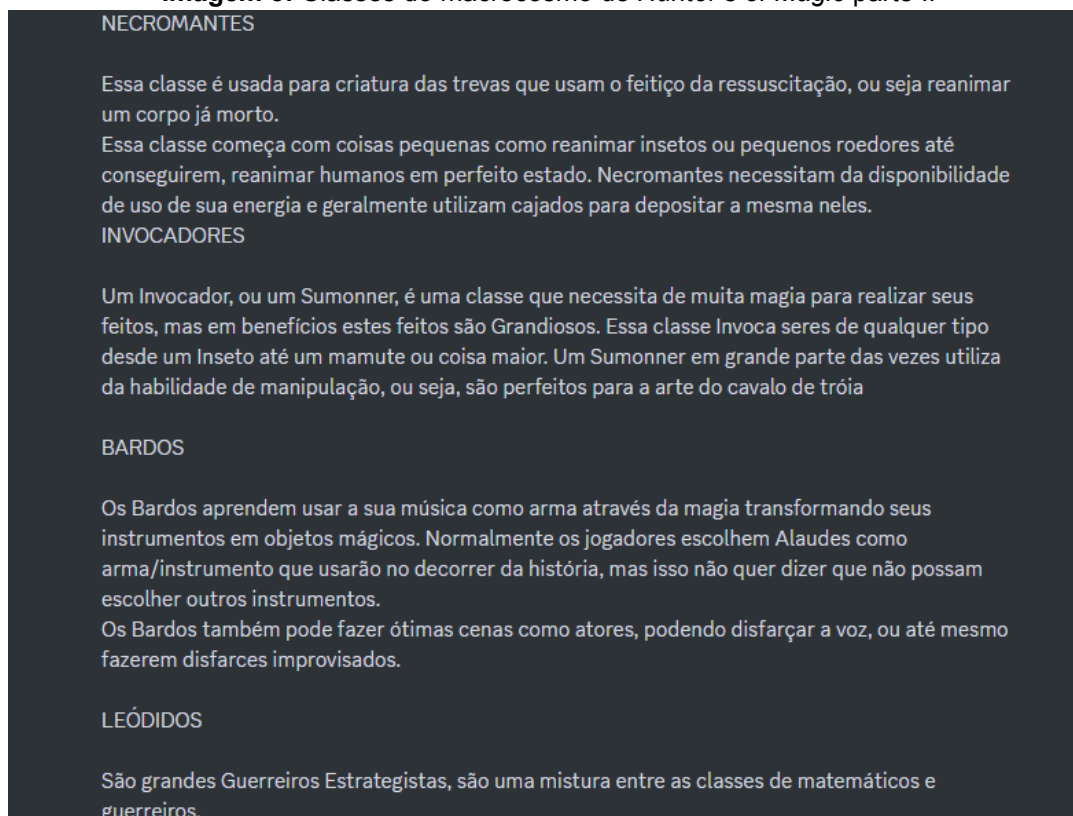
Fonte: Servidor "RPG - *Hunter's of Magic*" no Discord.

Imagem 4: Classes do macrocosmo de *Hunter's of Magic* parte I



Fonte: Servidor "RPG - *Hunter's of Magic*" no Discord.

Imagem 5: Classes do macrocosmo de *Hunter's of Magic* parte II



Fonte: Servidor "RPG - *Hunter's of Magic*" no Discord.

Imagem 6: Classes do macrocosmo de *Hunter's of Magic* parte III

ASSASSINOS

São especialistas na aplicação de golpes rápidos e mortais, treinados nas artes do assassinato, o que inclui infiltração, disfarces, conhecimentos sobre anatomia e uso de venenos. Eles devem saber estudar seus alvos, serem rápidos e silenciosos. Grande parte dos assassinos são treinados desde cedo e utilizam de espadas e trajes leves

PSIONICOS

Ao contrário de conjuradores arcanos e divinos, que manipulam uma fonte de energia externa, psiônicos realizam seus feitos extraordinários com a força de suas próprias vontades. Sua fonte de poder, a energia psiônica, é considerada por alguns como nada mais que uma outra forma de acessar as energias mágicas; os próprios psiônicos sabem, num nível instintivo, que seus poderes fazem muito mais do que somente manipular energias.

ARQUEIROS/ATIRADORES

Um arqueiro é um verdadeiro mestre no uso de arco, e nem mesmo um guerreiro muito experiente pode se igualar as suas capacidades. Com seu rigoroso treinamento em combate à distância, um arqueiro consegue enfraquecer seu inimigo, reduzir suas resistências, prejudicar sua capacidade de combate, etc. Sua capacidade de disparar uma grande quantidade de flechas o torna capaz de matar seu inimigo antes que ele consiga se aproximar. Tendem a ser mais ágeis quando o local se trata de uma floresta

Fonte: Servidor "RPG - *Hunter's of Magic*" no Discord.

Imagem 7: Classes do macrocosmo de *Hunter's of Magic* parte IV

CAÇADORES

O Caçador consegue rastrear qualquer coisa por pegadas ou por rastros assim se torna um bom membro para uma equipe, fazendo com que a mesma chegue rapidamente ao qualquer objetivo.

Caçadores raramente se perdem em florestas

Conseguem montar armadilhas facilmente para pegar algum predador ou até mesmo o seu "almoço e janta".

Normalmente o Caçador utiliza como arma um arco e flecha para caçar as suas pressas, mas a arma não é muito importante para ele desde que ele possa satisfazer seu imenso prazer da caça.

JUMPER

Jumpers, são um tipo de Xamã que usam o cenário ao seu favor. Podem fazer arvores, pedras e rochedos criarem vida, para atacar o Inimigo. Usam máscaras e quase nunca se mostram.. é valido lembrar que caso um jumper revele seu rosto, ele acaba se corrompendo e virando um jumper das sombras, que teria a habilidade nova de se camuflar e sumir nas sombras

Fonte: Servidor "RPG - *Hunter's of Magic*" no Discord.

Cada raça e classe possui suas peculiaridades, dons e fraquezas, proporcionando aos jogadores a possibilidade de explorar aspectos profundos e nuances de suas próprias personagens. Os pontos fortes e fracos das raças e classes tornam as personagens mais identificáveis aos jogadores, podendo despertar todos os tipos de sensações e relações tanto entre os participantes como

com os NPCs, alguns exemplos sendo a empatia, raiva, tristeza, felicidade, desconfiança, amizade, inimizade e até mesmo relações mais familiares como de irmãos. Esses sentimentos trazem a imersão necessária para a conexão com o jogo, presente na essência de todos os macrocosmos de RPG. A questão dos sentimentos das personagens também é muito difundida em Bakhtin, no entanto com uma pequena diferença: os jogadores possuem uma visão completa de si tanto quanto do exterior a si, pois ao mesmo tempo que se contemplam, sentem a si mesmos.

(...) em qualquer situação ou proximidade que esse outro que contemplo possa estar em relação a mim, sempre verei e saberei algo que ele, da sua posição fora e diante de mim, não pode ser: as partes de seu corpo inacessíveis ao seu próprio olhar – a cabeça, o rosto, e sua expressão –, o mundo atrás dele, todo uma série de objetos e relações que, em função dessa ou daquela relação de reciprocidade entre nós, são acessíveis a mim e inacessíveis a ele. (Bakhtin, 2018, p. 21)

Retornando ao ponto principal, esses dois primeiros elementos do macrocosmo de HM identificados possuem conexão quase direta com o D&D, visto que ambos possuem tanto as classes como as raças para a criação de personagens e NPCs. Abaixo uma imagem ilustrando as raças e classes existentes na quinta edição oficial:

Imagem 8: Raças e classes de D&D

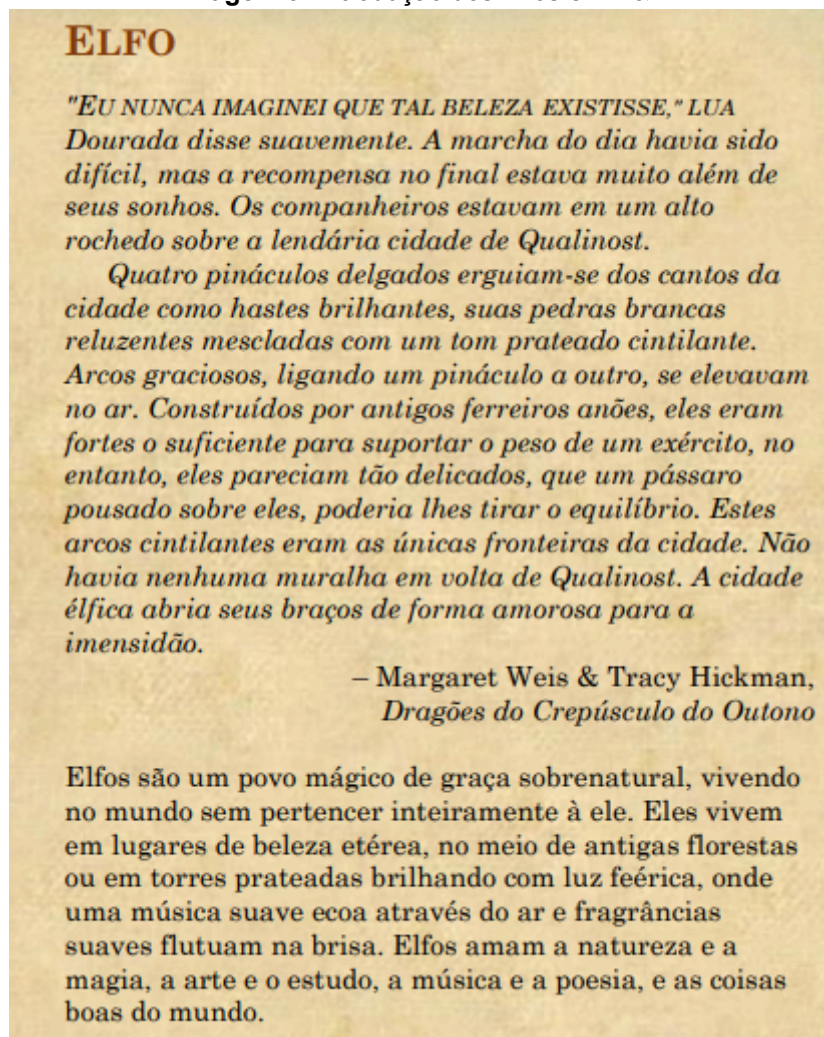
CAPÍTULO 2: RAÇAS	17
Escolhendo uma Raça.....	17
Anão.....	18
Elfo.....	21
Halfling.....	26
Humano.....	29
Draconato.....	32
Gnomo.....	35
Meio-Elfo.....	38
Meio-Orc.....	40
Tiefling.....	42
CAPÍTULO 3: CLASSES	45
Bárbaro.....	46
Bardo.....	51
Bruxo.....	56
Clérigo.....	63
Druida.....	71
Feiticeiro.....	77
Guerreiro.....	83
Ladino.....	89
Mago.....	94
Monge.....	102
Paladino.....	108
Patrulheiro.....	115

Fonte: Livro 'Dungeons & Dragons: Livro do Jogador'

Esses são os primeiros indícios dos ecos entre os macrocosmos, pois embora HM não possua uma inspiração direta em D&D, as ideias iniciais tiveram influência desses ecos provindos desse aspecto marcante presente no sistema oficial, trazendo características fantásticas para seu *homebrew* através das raças e classes, algo típico do macrocosmo oficial.

Cada fundamento básico dos macrocosmos para a criação de personagens também vislumbra significados diferentes. Para comparação, utilizaremos os conceitos de Elfos. Abaixo a introdução da raça dos Elfos em D&D:

Imagem 9: Introdução dos Elfos em D&D



Fonte: Livro "Dungeons & Dragons: Livro do Jogador"

Os elfos, no D&D, possuem apenas 4 subdivisões, sendo elas em ordem os Elfos, Alto-elfos, Elfos da floresta e os Elfos-negros (Drow). Cada sub-raça contém

diferentes habilidades e perícias aprimoradas, além do livro trazer uma definição geral dos Elfos, contendo subcapítulos com suas principais características independentemente da raça, alguns desses subcapítulos sendo “Esbeltos e Graciosos” falando sobre a beleza sobrenatural dos elfos, “Uma perspectiva atemporal” contando sobre a longevidade da raça, “Reinos escondidos na floresta” descrevendo os locais onde habitam, “Exploração e aventura” destacando o desejo comum entre os elfos de viajar e se aventurar, tendo em vista sua longevidade, “Nomes élficos” listando quais os nomes nativos mais comuns para o jogador e, por fim, “Traços raciais dos elfos” o qual descreve as sub-raças existentes e quais são os pontos fortes e fracos, além do aprimoramento das perícias.

A partir da definição de elfos, é possível perceber a influência do D&D presente na descrição da raça, porém adaptada e renovada por meio do *homebrew* HM. As diversas categorias de elfos trazem ao jogo perspectivas novas. Cada sub-raça contém características próprias que influenciam na jogabilidade, nos relacionamentos, na história e personalidade dos personagens. HM se destaca como um macrocosmo mais rico em raças, incluindo diversas criaturas místicas e mitológicas. É possível dizer que há uma carnavalização por parte do sistema próprio para com as normas primeiramente impostas aos jogos de RPG clássicos e oficiais, e é a partir dela que os RPGs persistem até os dias atuais, subvertendo, modificando e criando novos horizontes para os jogos. A carnavalização de acordo com Beth Brait:

liberta do medo, aproxima ao máximo o mundo homem e o homem do homem (tudo é trazido para a zona do contato familiar livre) [...] opõe-se somente a seriedade oficial unilateral e sombria, gerada pelo medo, dogmática, hostil aos processos de formação e à mudança. (*Bakhtin, 2009* apud Brait, 2009, p. 49)

As perícias e habilidades são outro aspecto fundamental proveniente diretamente de D&D para o Universo do RPG. Em HM, estas diferem consideravelmente das regras criadas no macrocosmo oficial. Para melhor análise do sistema de habilidades e perícias, além do sistema de dados, abaixo, e em sequência, estão as fichas para criação de personagens de D&D e HM respectivamente.

Imagem 10: Ficha de personagem D&D

DUNGEONS & DRAGONS®

NOME DO PERSONAGEM

CLASSE & NÍVEL ANTECEDENTES NOME DO JOGADOR

RAÇA TENDÊNCIA EXPERIÊNCIA

FORÇA

DESTREZA

CONSTITUIÇÃO

INTELIGÊNCIA

SABEDORIA

CARISMA

INSPIRAÇÃO

BONUS DE PROFICIÊNCIA

Força
 Destreza
 Constituição
 Inteligência
 Sabedoria
 Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

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

PERÍCIAS

SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

CLASSE DE ARMADURA

INICIATIVA

DESLOCAMENTO

PONTOS DE VIDA MÁXIMO

PONTOS DE VIDA ATUAL

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

DADOS DE VIDA

SUCÊSOS

FALHAS

TESTE CONTRA MORTE

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

FRAQUEZAS

NOME **BONUS** **DANO/TIPO**

ATAQUES & MAGIAS

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS E TRAÇOS

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use. Traduzido pela Comunidade D&D Next da Rede RPG no Facebook e editado por JZamim. Acesso: www.facebook.com/groups/dednext

Fonte: Livro "Dungeons & Dragons: Livro do Jogador"

Imagem 11: Ficha de personagem HM

NOME DO PERSONAGEM:
ESTADO ATUAL - r:
VIDA: 30
RESISTÊNCIA: 0
SANIDADE: 30
ENERGIA: 30
HABILIDADES:

Agilidade	Curiosidade
r:	r:
Luta/Força	Carisma
r:	r:
Lidar com animais	Intimidação
r:	r:
Manusear	Disfarce
r:	r:
Medicina	Investigação
r:	r:
Preparação	Usar armas:
r:	r:
Inteligência	Arcanismo:
r:	r:

PODER:
R:
INVENTÁRIO:
1-
2-
3-
4-

Fonte: Servidor “RPG - Hunter’s of Magic” no Discord

Para além da clara diferença em design, a maneira como as habilidades e perícias funcionam em cada um dos RPGs também é muito discrepante. Em D&D, as habilidades possuem numeração específica utilizada para as rolagens de dados ao longo das sessões, podendo conter alterações de vantagem ou desvantagem, a depender do personagem possuir proficiência em alguma perícia. Já em HM, as habilidades são substituídas pelas próprias perícias, sendo elas as utilizadas para a

rolagem de dados durante as sessões, mais uma vez renovando as regras e colocações descritas pelos meios oficiais.

Esses ecos em constante reverberação pelo universo fazem referências e similaridades emergirem de todos os âmbitos, seja na criação de personagem com classes e raças, como na própria configuração das fichas e na maneira que se conduz (mestra) o jogo.

Outro aspecto importante a mencionar para as sessões, por ser um elemento que traz inovação novamente por parte do HM, é o sistema de dados. Em seu macrocosmo autoral, a rolagem de dados é feita a partir do dado de 100 lados (D100), não possuindo alterações para favorecer ou desfavorecer os resultados a partir das perícias. Abaixo uma ilustração das regras do sistema.

Imagem 12: Regras para rolagem de dados de HM

Sistema de dados

O Sistema de Dados será utilizado da seguinte maneira: O dado base para a maioria das ações no RPG será o D100. Para utilizá-lo, basta digitar “.d100”. A pontuação para acertar ou errar uma ação é baseada na perícia do jogador, ou seja, dependendo do valor da perícia e do número tirado no dado, é possível saber se a ação pode ser concluída ou não. Para melhor definição de sucesso, utilizaremos a tabela seguinte para cálculo rápido:

Catástrofe: Acima ou igual a 95;

Deplorável: Maior que a perícia;

Exato: Mesmo valor da perícia;

Animador: Abaixo da perícia;

Perfeito: Abaixo ou igual a 7.

Outros tipos de dados também serão utilizados para recuperação de vida, energia, sanidade, especialmente os dados: D3 ; D5 ; D10 ; D20, porém podem acontecer novas adições.

Fonte: Servidor “RPG - Hunter’s of Magic” no Discord.

Essa rolagem subverte completamente a padronizada por D&D, a qual utiliza o dado de 20 lados (D20) para as habilidades em sessão. HM traz mais praticidade para as sessões, não sendo necessário fazer cálculos de somatória ou rolagens adicionais de vantagem para obter os resultados necessários para a continuação da narrativa, trazendo maior imersão aos seus jogadores e conforto para todos os participantes.

Por fim, *Hunter's of Magic* possui um macrocosmo robusto, embora simples, que se conecta diretamente com suas narrativas mágicas. Apesar das grandes diferenças e inovações desse macrocosmo autoral com a criação de um novo funcionamento dos dados, ainda são perceptíveis os ecos provindos de *Dungeons & Dragons*, especialmente nas classes e raças, as quais também sofreram renovações pelo mestre, moldando-as para se encaixarem no mundo. Há em HM um “conjunto múltiplo e heterogêneo de vozes” (Brait, 2005, p. 40) que o compõem, criando sua própria estética, funcionamento e mundo.

Tais releituras são de extrema importância e a característica primordial dos sistemas *homebrew*, que buscam acima de tudo reinterpretar os pilares tradicionais dos macrocosmos oficializados, trazendo tanto profundidade como simplicidade para uma melhor imersão de todos os participantes.

4.2 The Queen's Masquerade

O RPG *'The Queen's Masquerade'* (TQM) foi criado em 5 de agosto de 2022, com sua primeira sessão no dia 26 do mesmo mês pelo mestre conhecido pelo nome Beleth, também jogado em sessões virtuais por meio da plataforma Discord. A campanha inspira-se em *Genshin Impact*, jogo eletrônico de RPG de aventura de mundo aberto, desenvolvido pela empresa chinesa Hoyoverse.

Por isso, a ambientação de *The Queen's Masquerade* ocorre em Teyvat, um mundo governado por sete deuses principais, cada um associado a um dos sete elementos fundamentais: *Anemo* (vento), *Geo* (terra), *Electro* (eletricidade), *Dendro* (folhas), *Hydro* (água), *Pyro* (fogo) e *Cryo* (gelo). Os jogadores são capazes de manipular um desses elementos caso sejam agraciados com uma “Visão” de um dos elementos, uma dádiva concedida pelos deuses. Na história, além dos deuses, existem os seres primordiais, entidades que estabeleceram a ordem do mundo e os próprios deuses, sendo o principal deles Beleth. Este personagem tem ligação direta com Teyvat, sendo capaz de sentir alterações espaço-temporais no mundo. Após uma grave alteração espaço-temporal, uma parte do reino dos primordiais ruiu,

causando imensa dor no primordial Beleth. Todos os deuses e demais primordiais foram convocados a aniquilar aquilo que causou a anomalia.

A partir da história da campanha, é possível identificar um dos ecos mais reconhecidos de D&D: o elemento da fantasia. Por meio da manipulação elemental, presença de deuses e outras criaturas místicas, o mundo criado incorpora a fantasia e magia como componentes essenciais para a progressão narrativa, evidenciando as similaridades com o macrocosmo oficializado.

Esses ecos, agora renovados pelo mestre e incorporados no mundo, geram a necessidade de criar mais sistemas para seu funcionamento. Num primeiro momento, evidencia-se os componentes modificados da ficha de personagem. Abaixo uma imagem ilustrando a ficha em TQM:

Imagem 12: Ficha de personagem TQM parte I

Ficha dos Jogadores	
Codinome:	Idade:
Nome:	Sexo:
Altura:	Arma:
Nação de origem:	Filiações:

[IMAGEM DO PERSONAGEM AQUI]

Vida	40
Energia	30
Corrupção	0 (MAX 30)
Mora	...

Você possui 600 pontos para distribuir entre as perícias.

PREPARAÇÃO	INVESTIGAÇÃO
FORÇA	LIDERANÇA
FURTIVIDADE	CURA
INTIMIDAÇÃO	ALQUIMIA
CARISMA	ANORMALIDADE
CONHECIMENTO	MANUSEAR
AGILIDADE	TRANSPORTE

Baseado nos pontos em força:

COMBATE EM CURTO ALCANCE**
COMBATE EM LONGO ALCANCE

**Usuários de Lança serão colocados nessa categoria, embora sua arma possua um alcance maior.

****Para lançar objetos [Que não sejam flechas] será utilizado a força do personagem menos 20%. [F - (F x 0.2) = P.L.] (P.L.= Precisão de Lançamento).

Fonte: Servidor "RPG - The Queen's Masquerade" no Discord

Imagem 13: Ficha de personagem TQM parte II

Dano elemental base (Físico):

Habilidade elemental:

Habilidade suprema:

Motivações:

Medos:

Paixões:

História detalhada:

Fonte: Servidor “*RPG - The Queen’s Masquerade*” no Discord.

Ao comparar as fichas de D&D e TQM, observa-se novamente uma diferenciação entre perícias e habilidades. No macrocosmo de TQM, utiliza-se as perícias como principal atributo para a rolagem de dados, assim como em HM. No entanto, as relações entre todos os RPGs autorais serão apresentadas no próximo capítulo. Nesse momento, o foco será exclusivo nas comparações com o macrocosmo oficial.

As habilidades, apesar de existirem tal qual em D&D, são usadas de maneira distinta, separando-se do macrocosmo oficial. Algo muito presente nesse macrocosmo autoral são as criações de modos de funcionamento tanto para a rolagem de dados (semelhante a HM), quanto para progressão do RPG como será descrito abaixo.

Uma dessas diferenciações está nas habilidades em TQM conhecidas por *Habilidades Elementais*, essas habilidades fazem conjunto com as *Ultimates*, formando um modo de combate único que utiliza reações elementais. Cada elemento possui uma interação única com os demais, podendo causar mais dano, incapacitação física, alteração de ambientes e semelhantes. Essas reações são completamente baseadas no jogo *Genshin Impact*, porém sendo definidas por dados de dano, tal qual as formas de dano causadas em D&D. Abaixo, seguem as imagens ilustrando algumas das reações elementais existentes no macrocosmo.

Imagem 14: Reações elementais em TQM parte I

Congelamento (Hydro + Cryo) = A reação de congelamento deixa o inimigo parado por 4 rounds (sem rotação inteira [4 ataques de personagem]). Além disso, o dano dado é a soma da metade do dano Hydro do usuário + do dano completo Cryo x 1,5 do outro usuário.

Descrição simples:

****Congelamento**** *(Hydro + Cryo)* = A reação de congelamento deixa o inimigo congelado/parado por 4 rounds, bem como um dano de Cryo maior.

Fonte: Servidor “RPG - The Queen’s Masquerade” no Discord.

Imagem 15: Reações elementais em TQM parte II

Vaporização (Hydro + Pyro) = A reação de vaporização cria uma neblina em volta do inimigo e o deixa cego por 1 round (1 rotação inteira). Além disso, o dano dado ao inimigo é o dano do usuário pyro x 1,25 + dano hydro do outro usuário x 2, caso a reação ocorra devido à presença de Hydro no ambiente e não devido à um ataque elemental, o dano Hydro será contabilizado como sendo de número 2.

Descrição simples:

****Vaporização**** (Hydro + Pyro) = A reação de vaporização cria uma neblina em volta do inimigo e o deixa cego por 1 round completo. Caso a reação ocorra devido à presença de Hydro no ambiente e não devido a um ataque elemental, o dano Hydro será contabilizado como sendo de número 2 apenas. O dano Hydro é maior.

Fonte: Servidor “RPG - The Queen’s Masquerade” no Discord.

Imagem 16: Reações elementais em TQM parte III

Chuva meteórica (Anemo + Geo) - [reação única e rara] O dano é multiplicado baseado na quantidade de força de ambos os elementos. A partir de 11 de dano causado no ataque, tanto Geo como no Anemo, o dano de Anemo e Geo é multiplicado por 2,5, causando uma chuva meteórica que prende os inimigos em um vórtex, fazendo-os terem atordoamento por 3 rounds completos.

Descrição simples:

****Chuva meteórica**** (Anemo + Geo) - [reação única e rara] O dano é multiplicado baseado na quantidade de força de ambos os elementos. A partir de 11 de dano causado no ataque, tanto Geo como no Anemo, o dano de Anemo e Geo é multiplicado, causando uma chuva meteórica que prende os inimigos em um vórtex, fazendo-os terem atordoamento por 3 rounds completos.

Fonte: Servidor “RPG - The Queen’s Masquerade” no Discord.

Cada reação possui suas peculiaridades de combate, possibilitando aos jogadores a criação de “combos” de ataque, unindo seus elementos para desencadear reações que ajudem no combate contra inimigos e monstros. Um modo único de combate completamente criado por *Homebrew*, contendo ecos tanto do jogo que o inspirou, como do próprio D&D, o qual, semelhante a TQM, tem a possibilidade de incapacitar inimigos através de ações específicas, poderes ou perícias de proficiência.

Uma das mecânicas mais inovadoras de TQM é o *Correio do Eligos*, um sistema que permite aos jogadores expandirem a narrativa além dos limites da história principal, sobretudo fora das sessões faladas do RPG. Abaixo uma imagem ilustrativa das regras:

Imagem 17: Regras do Sistema Eligos

CORREIO DO ELIGOS

Nesse RPG temos outra nova mecânica chamada ****Correio do Eligos****, através dele, basicamente, o jogador pode **explorar mais** o seu próprio universo canônico, podendo mandar cartas para qualquer personagem que tenha contato a qualquer minuto que desejarem. Dessa maneira, o RPG ****não é limitado**** apenas à história principal toda semana e dá a liberdade para que os jogadores explorem seus arredores como bem desejarem.

O **Correio do Eligos** ****também pode**** ser utilizado para a história principal caso o jogador deseje. A lista de contatos que você possui pode ser indicada também pelo próprio Eligos; caso queira saber seus horizontes, **basta pedir** para ele sua rede de contatos e logo ele lhe fornecerá.

Os jogadores também podem enviar cartas uns para os outros através desse sistema.

Todas as instruções necessárias para sua utilização foram especificadas pelo próprio mensageiro, em caso de dúvidas favor consultá-lo.

O Mestre Beleth.

Fonte: Servidor “RPG - The Queen’s Masquerade” no Discord.

Essa mecânica possibilita a troca de correspondências entre personagens a qualquer momento, criando novas camadas de interação e aprofundamento do universo ficcional.

Do ponto de vista bakhtiniano, o Correio do Eligos apresenta um forte traço de carnavalização, pois rompe com a linearidade tradicional da narrativa ao dar voz direta aos personagens, permitindo diálogos que não dependem exclusivamente da condução do mestre ou da progressão pré-estabelecida da história. Essa descentralização do controle narrativo reflete a lógica do carnaval, onde as hierarquias se desfazem temporariamente e múltiplas perspectivas ganham espaço simultaneamente.

Além disso, o *Correio do Eligos* também carrega ecos do *Downtime* presente em D&D, uma mecânica na qual os jogadores podem desenvolver atividades paralelas à campanha principal, como treinamentos, pesquisas ou interações sociais. No entanto, enquanto o *Downtime* muitas vezes se restringe a momentos entre sessões presenciais possuindo regras mais rígidas, o *Correio do Eligos* amplia

a liberdade do jogador ao integrar diretamente as interações com os personagens no fluxo contínuo da narrativa. Muitas vezes, as conversas e ações desenvolvidas no correio transparecem durante a campanha principal, ajudando as personagens a cumprirem seus objetivos. Mais uma vez, os ecos presentes de conceitos de D&D são utilizados pelo mestre como uma forma de integrar ainda mais as múltiplas vozes existentes, nas palavras de Bakhtin:

Em toda parte *certo conjunto de ideias, pensamentos e palavras se realiza em várias vozes desconexas, ecoando a seu modo em cada uma delas*. O objeto das intenções do autor não é, de maneira alguma, esse conjunto de ideias em si como algo neutro e idêntico a si mesmo. Não, o objeto das intenções é precisamente *a realização do tema em múltiplas e diferentes vozes, a multiplicidade essencial e, por assim dizer, inalienável de vozes e sua diversidade*. (Bakhtin, 2018, p. 199)

4.3 The Fate of Teyvat

O RPG *'The Fate of Teyvat'* foi criado em 2 de maio de 2024, com sua primeira sessão no dia 16 de junho do mesmo ano pela mestre Luiza Gagliardi Silva. Esse RPG tem como base o sistema *Star Vision* (SV), um sistema criado pela comunidade inspirado no jogo *Genshin Impact*, porém com alterações da Mestre, sendo possível categorizar como um *Homebrew* com inspiração no macrocosmo de *Star Vision*.

O macrocosmo de *Star Vision*, por sua vez, possui algumas de suas principais regras baseadas em D&D. Uma das mecânicas reaproveitadas desse macrocosmo é o sistema de dados, habilidades e perícias, diferenciando-se dos *homebrews* anteriores que possuíam um sistema próprio e único para o uso dos dados e habilidades/perícias. Em *The Fate of Teyvat* (TFT) as *habilidades* de D&D são chamadas de *atributos*, enquanto as *perícias* permanecem com seu nome original, mantendo os ecos do sistema oficial.

No entanto, há uma diferença entre o macrocosmo de TFT e *Star Vision* nas fichas de personagem. TFT possui uma ficha própria que mantém partes da ficha original do sistema de SV, adaptando-as ao mundo de *Teyvat* criado pela Mestre. Abaixo, em sequência, as fichas de personagem de SV e TFT.

Imagem 18: Ficha de personagem SV

GENSHIN IMPACT RPG

Nome do Personagem **Star Vision**

Origem Visão Elemental Caminho da Arma Arquetipo

For Agi Vig Int Pre Vis

P V	P D	P S
Max. Atuais	Max. Atuais	Max. Atuais

Tipo	Tamanho	Deslocamento	Defesa

Ataques	Teste de Ataque	Dano	Crítico	Tipo	Alcance

Habilidades, Poderes e Manifestações

Perícias

	ToGj	Atributo	Treino	Outros
Acrobacia*				
Adestramento*				
Artes*				
Atletismo				
Conhecimento				
Crime*				
Diplomacia				
Enganação				
Fortitude				
Furtividade*				
Iniciativa				
Intimidação				
Intuição				
Investigação				
Luta				
Medicina				
Misticismo*				
Ofício				
Percepção				
Pilotagem				
Pontaria				
Reflexos				
Religião*				
Sobrevivência				
Tática*				
Tecnologia*				
Vontade				

Equipamentos

Espaços Livres / / MS

Fonte: PDF "StarVision_RPG_-_Playtest_1.1_3" extraído do servidor "Genshin RPG!" no Discord.

Imagem 19: Ficha de personagem TFT parte I

Nome:	Idade:
Origem:	Gênero:
Nível:	Arma:
Arquétipo:	C. da arma:

VISÃO:

FOTO

ATRIBUTOS

Mora	00/00
P.V	00/00
P.S	00/00
P.D	00/00

DADOS FÍSICOS

ATRIBUTOS

Tipo:	Força (FOR):
Tamanho:	Agilidade (AGI):
Deslocamento:	Vigor (VIG):
Defesa:	Intelecto (INT):
Esquiva:	Presença (PRE):
Bloqueio:	Visão (VIS):

Fonte: Servidor "RPG - Fate of Teyvat" no Discord.

Imagem 20: Ficha de personagem TFT parte II

PERÍCIAS

Acrobacia#		Iniciativa	
Adestramento*#		Intimidação	
Artes*		Intuição	
Atletismo		Investigação	
Conhecimento*		Luta	
Crime*#		Medicina	
Diplomacia		Misticismo*	
Enganação		Ofício	
Fortitude		Ofício	
Furtividade#		Percepção	
Pilotagem*		Sobrevivência	
Pontaria		Tática*	
Reflexos		Tecnologia*	
Religião*		Vontade	

EQUIPADOS

INVENTÁRIO

Fonte: Servidor "RPG - Fate of Teyvat" no Discord.

Imagem 21: Ficha de personagem TFT parte III

Passiva:

Habilidades:

Arma dano base:

habilidade elemental: CARGA MÍSTICA(0) AÇÃO(0)

ultimate: CARGA MÁXIMA(0) AÇÃO(0)

motivações:

medos:

paixões:

história detalhada:

DETALHES:

Fonte: Servidor “RPG - Fate of Teyvat” no Discord.

Para além das semelhanças entre os atributos e perícias presentes em D&D, SV e *The Fate of Teyvat* também incorporam o conceito de arquétipo, refletindo um eco direto das classes de personagem do sistema oficial. Os arquétipos em TFT e Star Vision possuem certas características semelhantes com algumas classes em D&D, abaixo uma lista com os principais elementos em D&D e, em sequência, os arquétipos em TFT.

Imagem 22: Classes em D&D

CLASSES					
Classe	Descrição	Dado de Vida	Habilidade Primária	Proficiências em Resistência	Proficiências em Armas e Armaduras
Bárbaro	Um feroz guerreiro de origem primitiva que pode entrar em fúria durante uma batalha	d12	Força	Força & Constituição	Armaduras leves e médias, escudos, armas simples e marciais
Bardo	Um místico inspirador que possui poderes que ecoam a música da criação	d8	Carisma	Destreza & Carisma	Armaduras leves, armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapiéiras, espadas curtas
Bruxo	Um portador de magia derivada de barganha com uma entidade planar	d8	Carisma	Sabedoria & Carisma	Armaduras leves, armas simples
Clérigo	Um campeão sacerdotal que empunha magia divina a serviço de um poder maior	d8	Sabedoria	Sabedoria & Carisma	Armaduras leves e médias, escudos, armas simples
Druída	Um sacerdote da Crença Antiga, detentor dos poderes da natureza – luz da lua e crescimento das plantas, fogo e relâmpagos – e capaz de adotar formas animais	d8	Sabedoria	Inteligência & Sabedoria	Armaduras leves e médias (não-metálicas), escudos (não-metálicos), clavas, adagas, dardos, azagaia, maças, bordões, cimitarras, foices, fundas e lanças
Feiticeiro	Um conjurador que possui magia latente advinda de um dom ou linhagem	d6	Carisma	Constituição & Carisma	Adagas, dardos, fundas, bordões, bestas leves
Guerreiro	Um mestre do combate, perito em uma vasta gama de armas e armaduras	d10	Força ou Destreza	Força & Constituição	Todas as armaduras, armas simples e marciais
Ladino	Um trapaceiro que utiliza de furtividade e astúcia para sobrepujar os obstáculos e inimigos	d8	Destreza	Destreza & Inteligência	Armaduras leves, armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapiéiras, espadas curtas
Mago	Um usuário de magia escolado, capaz de manipular as estruturas da realidade	d6	Inteligência	Inteligência & Sabedoria	Adagas, dardos, fundas, bastões, bestas leves
Monge	Um mestre das artes marciais, utilizando o poder corporal para atingir a perfeição física e espiritual	d8	Destreza & Sabedoria	Força & Destreza	Armas simples, espadas curtas
Paladino	Um guerreiro divino vinculado a um juramento sagrado	d10	Força & Carisma	Sabedoria & Carisma	Todas as armaduras, escudos, armas simples e marciais
Patrulheiro	Um guerreiro que utiliza de poderio marcial e magia natural para combater ameaças nos limites da civilização	d10	Destreza & Sabedoria	Força & Destreza	Armaduras leves, escudos, armas simples e marciais

Fonte: Livro “Dungeons & Dragons: Livro do Jogador”

Imagem 23: Arquétipos em TFT parte I

Comandante
 Toda tropa precisa de alguém para servir de exemplo e coordená-los. Isso também inclui grupos de aventureiros. Seja como um líder estratégico ou como o “ponta de lança” de um exército, você ocupa com orgulho o papel de comando

Curandeiro
 Assim como existem Genshin que tiram vidas, existem os que se dedicam a salvá-las. Seja um amigo ou um desconhecido, você está sempre pronto para salvá-lo. Seu caminho é o domínio da medicina, seja ela acadêmica ou mística

Escudeiro
 “A melhor defesa é o ataque” é uma frase que não cabe no seu vocabulário. Sua vida não se limita a sobreviver, mas a garantir que todos ao seu redor também sobrevivam. Você se dedica à arte da defesa, buscando ampliar suas capacidades de bloqueio.

Fonte: Servidor “RPG - The Fate of Teyvat” no Discord.

Imagem 24: Arquétipos em TFT parte II

Gladiador

Você é um amante do combate e se dedica não apenas a dominá-lo, mas a torná-lo belo de se assistir. Busca se tornar um exímio guerreiro com suas armas, treinando para ser forte, rápido ou tático.

Ladino

Ardiloso, sutil, delicado ou cruel. Mais do que músculos, você sabe usar a cabeça para vencer seus desafios. Você se dedica a aprimorar sua movimentação, focando em ser mais rápido, esguio e esperto, até mesmo se aproveitando de inimigos desprevenidos.

Negociador

Qualque Qualquer um sabe que nem todos os seus problemas podem ser resolvidos com força bruta. Negociadores como você existem para encontrar soluções eficientes e que não custem vidas. Contudo, existem outros que dedicam sua vida a construir guildas comerciais gigantescas.

Fonte: Servidor “RPG - The Fate of Teyvat” no Discord.

Os arquétipos em TFT possuem ecos evidentes de algumas classes de D&D. Um desses exemplos seria o arquétipo comandante, que une a classe do Guerreiro com Paladino, visto que comandantes podem ter relações com os Deuses do mundo (os denominados Arcontes). O gladiador também possui uma correlação com os guerreiros, porém unindo-se ao conceito dos monges, unindo a perfeição e beleza do combate a um amante da luta. Já os curandeiros e escudeiros possuem uma conexão com um dos caminhos dos clérigos, o “Domínio da Vida”, promovendo cura e/ou sustentação para aliados e para si, porém provém diretamente do conceito de curandeiros e escudeiros de *Genshin Impact*. Abaixo um trecho retirado do livro do jogador:

Imagem 25: Classe Clérigo com caminho em Domínio da vida

DOMÍNIO DA VIDA

O domínio da vida foca na vívida energia positiva – uma das forças fundamentais do universo – que sustenta toda a vida. Os deuses da vida promovem a vitalidade e a saúde, curando os doentes e feridos, cuidando dos necessitados, além de afastar as forças da morte e hordas de mortos-vivos. Quase toda divindade não maligna pode alegar influência sobre esse domínio. Em particular divindades da agricultura (como Chauntea, Arawai e Demeter), do sol (como Lathander, Pelor e Re-Horakhty), da cura ou resistência (como Ilmater, Mishakal, Apolo e Diancecht), e do lar e comunidade (como Hestia, Hathor e Boldrei).

Fonte: Livro “Dungeons & Dragons: Livro do Jogador”

O arquétipo de Ladino é um eco direto do macrocosmo oficial de D&D, incorporando características muito semelhantes às originais. Enquanto o Negociador possui conexões leves com a classe dos bardos, contadores de histórias natos que, em maioria, resolvem conflitos através da fala, tal como o arquétipo.

No entanto, apesar das diversas similaridades por conta do dialogismo presente entre eles, há diferenças significativas entre os três macrocosmos. Uma dessas distinções está na organização da ficha de personagem: enquanto SV não apresenta um espaço dedicado para a *história* da personagem, TFT reserva uma seção extensa para esse propósito, essa área também inclui *paixões*, *medos*, *motivações* e pequenos *detalhes* não explicitados durante a narrativa desenvolvida anteriormente ao RPG. Esses detalhes permitem ao jogador adicionar anotações de aspectos importantes que foram adicionados ao personagem durante as sessões, os quais precisam ser lembrados para a história que está em construção com a campanha, assim como registro de acontecimentos que servem como continuidade e coesão com a história em desenvolvimento.

O macrocosmo de TFT não apenas incorpora esse elemento narrativo presente em D&D, como o amplia. Enquanto as fichas de personagem de D&D, por serem majoritariamente impressas, possuem um espaço limitado para o desenvolvimento da história. Nos RPGs digitais, essa limitação imposta pela fisicalidade é frequentemente contornada com a utilização de aplicativos de

documentos online, capazes de armazenar grandes volumes de texto sem restrições significativas.

5. Comparação entre os RPGs autorais

A partir da análise dos três *homebrews*, é possível identificar diversas semelhanças entre eles. Uma das mais marcantes é o uso dos dados diferenciados em HM e TQM. Criados com poucos meses de diferença, ambos adotam uma mecânica dos dados baseada no D100, expandindo as possibilidades dentro dos macrocosmos modernos de RPG. Enquanto grande parte dos sistemas anteriores eram fortemente influenciadas por D&D, essa nova abordagem permite uma maior gama de dados para utilizar de maneiras diversas, utilizando outros tipos de dados que antes se limitavam apenas a dados abaixo de D20, como o próprio, D10, D6 e D3.

Outra mecânica significativa, presente nos três macrocosmos, é a de sanidade. Embora não tenha sido abordada anteriormente, essa mecânica representa o estado mental do personagem. A mecânica de sanidade é impactada por danos psicológicos, que podem ser decorrentes de eventos traumáticos vivenciados ao longo da história do personagem, experiências durante as sessões ou até mesmo pela influência de inimigos com capacidade de alterar sanidade e estabilidade mental. A inclusão desse elemento contribui com a imersão dos jogadores e acrescenta profundidade ao desenvolvimento dos personagens, tornando trajetórias mais complexas e verossímeis.

A ficha de personagem é outro componente comum entre os três RPGs analisados. A ficha de TQM foi constituída a partir de uma adaptação da ficha original de HM, com a adaptação da ficha de personagem, todos os macrocosmos mantiveram estruturas semelhantes em formato de documento editável. Essa padronização facilitou o acesso dos Mestres às fichas de personagem, tornando a gestão das informações mais ágil e reduzindo a ocorrência de falhas de preenchimento das fichas difíceis de ocorrer. A nova versão da ficha incorporou elementos de todas as três fichas previamente desenvolvidas, consolidando-se a

partir da reformulação realizada no macrocosmo de TQM. A seguir, uma ilustração das fichas de HM na segunda temporada:

Imagem 26: Ficha de personagem HM temporada dois

Nome:
~O~

Vida: 40/40	Energia: 40/40
Dinheiro: 400.000	Sanidade: 30/30

~O~

Altura: _____ Sexo: _____
Idade: _____ Raça: _____

Perícias base

Constituição		Destreza	
Intuição		Tipo corporal	

Perícias de Experiência

Inteligência	0	Investigação	0
Força	0	Furtividade	0
Carisma	0	Agilidade	0
Arcanismo	0	Manusear	0
Alquimia	0	Intimidação	0
Medicina	0	Sorte	0
Usar Armas	0	Tecnologia	0

Você possui **600** pontos para distribuir
~O~

Ataque comum:
Passiva:
Poderes (Max.2):

~O~

• Paixão: _____

• Medos: _____

• Motivações: _____

História:
→

Fonte: Servidor "RPG - Hunter's of Magic"

Outra mecânica implementada em todos os macrocosmos dos RPGs analisados, foi o sistema Eligos, originalmente criado em TQM, posteriormente readaptado em HM na segunda temporada e implementado desde o início de TFT. Esse sistema possibilita um aprofundamento significativo na experiência dos

jogadores, permitindo a adaptação do conceito de *Downtime* para o ambiente digital. Essa adaptação é essencial para progressão individual do jogador e exploração narrativa do mundo, ambos conceitos primordiais nos jogos de RPG.

Por fim, temos que cada macrocosmo está em constante dialogismo um com o outro, moldando seus ecos e vozes diretas (a polifonia) com o passar do tempo e, apesar disso, cada um possui suas singularidades, como citado em “O problema do texto na linguística, na filologia e em outras ciências humanas”: “Concomitantemente, porém, cada texto (como enunciado) é algo individual, único e singular, e nisso reside todo o seu sentido” (Bakhtin, 2018).

6. Considerações finais

A partir da análise dos três RPGs autorais, tornou-se evidente que os macrocosmos mesmo sem uma inspiração direta em *Dungeons & Dragons*, ainda assim possuem ecos do sistema original em cada um deles, reafirmando a teoria das vozes em Bakhtin (neste trabalho denominadas de "ecos"). Elementos como a estrutura das fichas de personagem, a divisão de arquétipos, o uso de mecânicas de dados e até mesmo a implementação de sistemas de progressão e imersão evidenciam como o macrocosmo de D&D influencia a construção de novos sistemas, mesmo que de maneira indireta.

Essa influência pode ser compreendida à luz da teoria bakhtiniana, especialmente pelos conceitos de polifonia e dialogismo. O RPG, como forma de narrativa interativa, não se desenvolve de maneira isolada, mas sim em constante diálogo com outros jogos, macrocosmos e ideias que o antecedem e que virão a suceder. Assim, os RPGs analisados, ainda que autorais, incorporam, transformam e ressignificam elementos do macrocosmo de D&D, demonstrando como qualquer criação está imersa em um contexto de múltiplas vozes que se interconectam.

Os RPGs são construções coletivas entre os participantes e o mestre, criando o mundo a partir das interpretações nos mais diversos contextos da campanha. As

vozes em conjunto dos ecos formam uma enunciação coletiva, a qual dialoga diretamente com a ideia de dialogismo.

Isso reforça a ideia de que RPGs são construções dialógicas, sendo que os sistemas, mecânicas e narrativas conversam entre si ao longo do tempo e constantemente. Mesmo os RPGs que buscam ser originais, acabam ecoando aspectos de D&D, seja pela influência histórica que esse possui, ou pela forma como certos elementos se consolidaram na cultura dos RPGs como um todo. Isso demonstra que o jogo RPG, como linguagem, não é estático, mas sim um campo dinâmico e em constante construção, sendo que as vozes do passado e do presente se entrelaçam para dar forma ao futuro dos RPGs digitais na era atual.

REFERÊNCIAS

RPG Mais Barato. *RPG de mesa: origem e como jogar*. Disponível em: <https://rpgmaisbarato.com/blog/rpg-de-mesa-origem-como-jogar/>. Acesso em: 2 dez. 2024.

Dungeons & Dragons Beyond. *What is Dungeons & Dragons?*. Disponível em: <https://www.dndbeyond.com/posts/1480-what-is-dungeons-dragons#how-dnd-works>. Acesso em: 2 dez. 2024.

WIKIPEDIA. *Pathfinder Roleplaying Game*. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Pathfinder_Roleplaying_Game. Acesso em: 14 jan. 2025.

WIKIPEDIA. *Dungeon Crawl Classics*. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeon_Crawl_Classics. Acesso em: 15 jan. 2025.

REDE RPG. *The Esoterrorists: resenha*. Disponível em: <https://www.rederpg.com.br/2015/08/01/the-esoterrorists-resenha/>. Acesso em: 28 dez. 2024.

MESA DE RPG. *Tudo sobre Ordem Paranormal: RPG de Cellbit*. Disponível em: <https://mesaderpg.com.br/ordem-paranormal/tudo-sobre-ordem-paranormal-rpg-de-cellbit/>. Acesso em: 4 dez. 2024.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2018.

BRAIT, Beth (Org.). *Bakhtin: dialogismo e polifonia*. São Paulo: Contexto, 2009.

BRAIT, Beth (Org.). *Bakhtin: conceitos-chave*. São Paulo: Contexto, 2005.

FAIGLE DO NASCIMENTO, Johann Mattias. *RPG de mesa como ferramenta educativa e objeto de estudo linguístico*. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2023. Disponível

em:

<https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/17762/TCC%20-%20RPG%20-%20728266%20VFinal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: nov. 2024.

LOPES, Rafael dos Santos. Jogos de RPG na mediação educacional: uma análise discursiva sobre a identidade cultural em uma escola ribeirinha marajoara no rio Canaticu, em Currálinho – PA. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Pará, Belém, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/17762/TCC%20-%20RPG%20-%20728266%20VFinal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: dez. 2024.

ROCK CONTENT. Como criar um bot no Discord. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/como-criar-um-bot-no-discord/#:~:text=Os%20bots%20do%20Discord%20s%C3%A3o,comunidade%20e%20in%C3%BAmeras%20outras%20possibilidades..> Acesso em: 24 jan. 2025.

MARTIN, João Paulo. Downtime D&D: Descubra o que fazer no seu tempo livre. Caixinha Quântica, 1 jun. 2023. Disponível em: <https://www.caixinhaquantica.com.br/downtime-dd-descubra-o-que-fazer-no-seu-tempo-livre/>. Acesso em: 28 jan. 2025.

WIZARDS OF THE COAST. Dungeons & Dragons: Livro do Mestre. 5. ed. São Paulo: Galápagos, 2014.

WIZARDS OF THE COAST. Dungeons & Dragons: Livro do Jogador. 5. ed. São Paulo: Galápagos, 2014.