

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“Júlio de Mesquita Filho”
Instituto de Artes – Campus São Paulo

Henrique de Sá Durlo

**ASTHERA:
O JOGO DE RPG COMO PROCESSO CRIATIVO NA
PRODUÇÃO DE UMA HISTORIA EM QUADRINHOS**

São Paulo

2023

Henrique de Sá Durlo

**ASTHERA:
O JOGO DE RPG COMO PROCESSO CRIATIVO NA
PRODUÇÃO DE UMA HISTORIA EM QUADRINHOS**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado como requisito parcial para
para a obtenção da Habilitação em
Bacharelado em Artes Visuais na
Universidade Estadual Paulista “Júlio de
Mesquita Filho”.
Orientador: Pel[opidas Cypriano

São Paulo
2023

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação
do Instituto de Artes da Unesp. Dados fornecidos pelo autor.

D963a Durlo, Henrique de Sa (Henrique Durlo),

Asthera : o jogo de RPG como processo criativo na produção de uma
história em quadrinhos / Henrique de Sa Durlo. -- São Paulo, 2023.
60 f. : il. color.

Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira.

Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) –
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes.

1. Jogos de fantasia. 2. Histórias em quadrinhos. 3. Criação (Literária,
artística, etc.). I. Oliveira, Pelópidas Cypriano de. II. Universidade Estadual
Paulista, Instituto de Artes. III. Título.

CDD 741.5

Bibliotecária responsável: Laura M. de Andrade - CRB/8 8666

Henrique de Sá Durlo

ASTHERA: O JOGO DE RPG COMO PROCESSO CRIATIVO NA PRODUÇÃO DE UMA HISTORIA EM QUADRINHOS

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado como requisito parcial para a obtenção da Habilitação em Bacharelado em Artes Visuais na Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”.

TCC aprovado em 30/11/2023

Banca Examinadora

Pelópidas Cypriano

Ricardo Kobayashi

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais e meus irmãos pelo incentivo e por acreditar que conseguiria chegar até aqui.

Agradeço aos meus amigos: Henrique, Rafael (Jaka), Richard, Lucas, Israel, Felipe (Hellsu), Renato e Paola pelas maluquices que aprontamos em Asthera e continuamos a aprontar em outras aventuras de RPG.

Agradeço à Emanuely pelo apoio (e pelos churros) que me foi essencial durante a pandemia.

Agradeço ao Tio Zé, à Tia Nice e ao meu primo André, que me acolheram com tanto carinho durante todo meu período de graduação.

Agradeço ao professor Pelópidas, meu orientador, que me deu a tranquilidade e confiança que me faltava pra produzir esse TCC.

Agradeço a Letícia, a mulher que eu amo e que bota as minhas engrenagens pra funcionar.

Resumo

Este trabalho tem como objetivo evidenciar o jogo de RPG de fantasia como uma ferramenta criativa na produção de uma história em quadrinhos. Para tanto, serão examinadas as origens do RPG, destacando como o ato de jogar construiu o próprio universo fantástico de Dungeons & Dragons e, em seguida, investigando as obras "Record of Lodoss War", de Ryo Mizuno e "Holy Avenger", de Marcelo Cassaro e Érica Awano, ambas concebidas através da transmutação das experiências vividas em mesas de RPG para o universo das histórias em quadrinhos. Este estudo também se volta para o processo criativo de um projeto pessoal de História em Quadrinho chamado "Asthera" que explora os mecanismos pelos quais o RPG transcende a mesa de jogo, buscando assim, compreender e apreciar a riqueza desse intercâmbio criativo, destacando como o jogo de RPG se revela como uma fonte inesgotável de inspiração para a narrativa visual.

Palavras Chave: RPG; História em Quadrinhos; Processo Criativo.

Abstract

The aim of this work is to emphasize the use of the fantasy RPG game as a creative tool in the production of a comic book. To this end, the origins of RPG will be examined, identifying how playing shaped the fantastic world of Dungeons & Dragons, and then delving into the works "Record of Lodoss War" by Ryo Mizuno and "Holy Avenger", by Marcelo Cassaro and Érica Awano, both conceived through the transmutation of experiences lived at RPG tables into the universe of comic books. This study also focuses on the creative process of a personal Comic Book project called "Asthera" which explores the mechanisms by which RPG transcends the game table, thus seeking to understand and appreciate the richness of this creative exchange, highlighting how the RPG game reveals itself as an inexhaustible source of inspiration for visual storytelling.

Keywords: RPG; Comics; Creative Process.

Lista de Ilustrações

Figura 1 – Print de páginas da História em Quadrinhos lançada como publicidade do Set Básico de Advanced Dungeons & Dragons em 1981 – TSR.

Figura 2 – Ficha do personagem Valerius, criado e interpretado em jogo por Erol Otus.

Figura 3 – Ficha do personagem Grimslade, criado e interpretado em jogo por Harold Johnson.

Figura 4 – Ficha de D&D da personagem Deedlit de Record of Lodoss War – Comptiq Magazine 1986.

Figura 5 – Ficha de AD&D e GURPS, do Personagem Sandro, Protagonista de Holy Avenger

Figura 6 – Primeiros desenhos dos personagens de Asthera

Figura 7 – Desenhos feitos entre 2018 e 2019.

Figura 8 – Ilustrações de momentos da campanha de Asthera.

Figura 9 – Ilustração de Larossa, personagem criado e desenhado por Lucas Rodrigues.

Figura 10 – Ilustração de Hellenus, personagem criado e desenhado por Richard.

Figura 11 – Primeira versão do mapa de Asthera

Figura 12 – Ruby toca seu alaúde enquanto Damaia e Hellenus se beijam no por do sol – desenho feito por Emanuely.

Figura 13 – Storyboard das 8 primeiras páginas.

Figura 14 – Etapas da produção de uma página da HQ: Storyboard – Página finalizada.

Figura 15 – Foto dos meus pais na Catedral de Nossa Senhora Aparecida e painel da HQ onde a foto foi inserida e tratada digitalmente.

Figura 16 – Painel com vilões e coadjuvantes importantes da campanha de Asthera.

Figura 17 – Ilustração - Poster de Canções de Asthera. Da esquerda pra direita: Leônidas, Kiran e Ruby.

Figura 18 – Mapa de Asthera reformulado.

Figura 19 – Sketches - Gelo Verdadeiro.

Figura 20 – Niath em sua forma humana.

Figura 21 – Ilustração - Naeris e Roghar.

Figura 22 – Versão mais antiga e as duas novas versões de Morgana.

Figura 23 – Concept Arts da personagem Ruby - folha 1.

Figura 24 – Concept Arts da personagem Ruby – folha 2.

Figura 25 – Concept Arts do personagem Tanrell.

Figura 26 – Concept Arts do personagem Medrash.

Figura 27 – Concept Arts do personagem Hellenus.

Figura 28 – Concept Arts da personagem Damaia.

Figura 29 – Concept Arts do personagem Larossa.

Figura 30 – Concept Arts da personagem Eleanor.

Figura 31 – Concepts dos personagens Hellsu e Lilly.

Figura 32 – Concept Arts do personagem Kiran.

Figura 33 – Concept Arts – interações entre personagens 1.

Figura 34: Concept Arts – interações entre personagens 2.

Figura 35: Storyboard novo – Páginas 1 à 8.

Figura 36: Logo do Asthera.

Sumário

1	Introdução	11
2	D&D: A História do Jogo de Criar Histórias	12
3	Do RPG para o Quadrinho	14
4	Record of Lodoss War e Holy Avenger	16
5	Asthera – O RPG e o Processo Criativo	20
5.1	Primeira versão das páginas	26
5.2	Retomando o Projeto	33
5.3	As Cidades e Reinos de Asthera	34
5.4	Gelo Verdadeiro	38
5.5	Os Três Dragões	39
5.6	O Background	41
5.7	Personagens	44
5.8	Roteiro	54
6	Considerações Finais	57
	Referências	58
	Glossário	60

1. Introdução

“Jogar D&D é um exercício de criação colaborativa. Você e seus amigos criam histórias épicas cheias de tensão e tramas memoráveis. Vocês criam piadas bobas que farão vocês rirem anos depois. O dado será cruel com você, mas você irá domá-lo. A criatividade coletiva de vocês irá construir histórias que vocês irão contar de novo e de novo, que vão desde o completo absurdo até coisas lendárias. “

(Dungeons & Dragons – Player’s Handbook – Wizards of the Coast 2014).

O RPG (Role-Playing Game) é um jogo de interpretação de papéis em que o principal objetivo é criar narrativas colaborativamente. Nele, um grupo de amigos se reúne para construir uma história. Um “Mestre” propõe uma trama e a conduz, com os jogadores como protagonistas, que modificam a história à medida que interpretam seus personagens. Uma “partida de RPG” é, na verdade, chamada de “Campanha” e pode durar dias, meses ou anos. Na maioria das vezes conta com o uso de dados, que definem se uma ação foi bem-sucedida ou não. Também determina, por exemplo, a quantidade de dano causada num golpe de espada. Os dados serão decisivos nos rumos que uma campanha de RPG tomará. Ganhar ou perder não importa aqui, não se trata disso, RPG é um jogo de criar histórias.

O jogo de RPG, desde a sua criação com D&D, sempre teve uma ligação muito próxima com histórias em quadrinhos, uma vez que seus criadores eram aficionados por fantasia pulp e HQs do gênero (como a adaptação para os quadrinhos de “Conan, o Bárbaro”, personagem de Robert E. Howard). Logo que D&D começou a ficar popular, começaram a surgir diversas HQs diretamente derivadas do jogo, como *Dragonlance*, *Forgotten Realms*, *Baldur’s Gate*, entre outras. Além disso, no mundo dos mangás, também há muitas obras inspiradas em jogos de RPG, como *Record of Lodoss War*, (da qual falarei mais adiante neste trabalho), *Dungeon Meshi*, e vários mangás do gênero “Isekai”, obras em que o protagonista é transportado e tem que sobreviver em um mundo de fantasia – no caso, para dentro de um jogo de RPG.

Se antes de RPG existir, seus criadores buscaram inspiração nos quadrinhos, romances e filmes, agora, o processo inverso também é possível, não só como inspiração, mas também como método para criar obras em outras mídias, afinal, é um jogo de contar histórias e sua potencialidade como método de criação de narrativa é patente e é essa potencialidade que tento evidenciar neste trabalho e no meu projeto de história em quadrinhos.

2. D&D: A História do Jogo de Criar Histórias

Na segunda metade da década de 60 em Minnesota, David Wesely tenta desenvolver um jogo chamado Braunstein, adaptando regras de *Wargames*, em que cada jogador assumiria o papel de algum personagem, como um Banqueiro, um Padeiro, Prefeito, cada um com um objetivo específico, além de um Juiz que ouviria os jogadores separadamente, rolaria dados para decidir o sucesso de suas ações e indicaria no mapa do jogo as ações visíveis para todos os jogadores. O jogo seria ambientado num cenário fictício: o vilarejo de Braunstein na Alemanha. Mais de 20 jogadores compareceram na sua primeira experiência, em que o próprio Wesely atuou como juiz. Os jogadores combinavam ações, faziam alianças e até propunham duelos entre si, o que fez com que David fosse obrigado a improvisar regras para combates e demais acasos. Apesar dele mesmo não ter gostado da experiência e achado ser impossível tornar aquilo num produto comercial, os jogadores adoraram e pediram por outras sessões de “Braunstein”. Um desses jogadores era Dave Arneson, que em 1971 convidou seus amigos para jogar, mas avisou no convite: “Contará com criaturas míticas e um jogo de pôquer sob a ponte do Troll entre o nascer e o pôr do sol”. Assim aconteceu o que pode ser considerada a primeira aventura de RPG, nas masmorras do castelo de Blackmoor, o cenário fictício criado por Dave Arneson, onde seus jogadores controlariam personagens originais, com atributos, habilidades e objetivos próprios, explorando as masmorras, enfrentando monstros e criaturas fantásticas.

Nesse mesmo ano, em Lake Geneva no Wisconsin, Gary Gygax lançava Chainmail, um Wargame de temática medieval, com regras bem definidas para combate 1 contra 1, que continha 14 páginas de um Suplemento de Fantasia, com mecânicas para Magos, Heróis, Elfos, e outras criaturas, como Orcs e Dragões. Dave Arneson, se utilizou

dessas mecânicas de jogo para incrementar Blackmoor e, em 72, decidiu apresentar seu jogo para Gary, que, impactado pela experiência, logo identificou que se tratava de um jogo de criar histórias e começou a trabalhar para transformar o jogo num produto comercialmente viável. No fim de 72, Gygax já tinha um rascunho de 50 páginas que chamou de “The Fantasy Game”, com o famoso cenário de Greyhawk. Seus filhos Ernest e Elise, de 11 e 9 anos, foram os primeiros a jogar. Ernest criou um mago chamado Tenser e Elise criou sua Clériga Ahlissa. Gary também convidou seus amigos para testar o jogo: Don Kaye criou seu personagem Murilynd, os irmãos Rob e Terry Kuntz criaram Robilar e Terik, e o próprio Gary criou o famoso mago Mordenkainen. Esses personagens são até hoje inseridos e referenciados nas aventuras das novas edições de D&D.

Dungeons & Dragons foi lançado em 1974, e todos esses personagens e muitos outros, primeiramente criados por jogadores, acabaram sendo eternizados junto com os cenários de Blackmoor e Greyhawk, que agora fazem parte do multiverso de fantasia do jogo. “Graças à inovação de Dave Arneson de personagens persistentes, as masmorras tinham uma história viva. Se Tenser matasse um bando de Kobolds na terça-feira, Robilar poderá encontrar os cadáveres na quinta-feira. Isto foi uma maneira totalmente nova de criar uma história” (*Of Dice And Men, The story of Dungeons & Dragons and the people who play it - David M.Ewalt*).

Hoje em dia, Forgotten Realms é o principal cenário de campanha de Dungeons & Dragons, criado por Ed Greenwood, que desde criança escrevia suas histórias e criava esse mundo de fantasia. Em 1978 ele começou uma campanha de D&D com seus amigos, ambientada em Forgotten Realms, e já em 79 ele começa a escrever artigos para a Dragon Magazine, introduzindo suplementos como novos monstros, heróis, itens mágicos e também o mago Elminster, um dos personagens mais icônicos de D&D, até publicar Forgotten Realms como um cenário de campanha oficial de Dungeons & Dragons em 1987.

3. Do RPG para o Quadrinho

Nos anos 80, quando Dungeons & Dragons começou a se popularizar pelo mundo, o jogo começava a virar franquia, ganhando uma Animação de mesmo nome (traduzida no Brasil para “*Caverna do Dragão*”), além dos romances de Dragonlance (um dos cenários de campanha de D&D) e histórias em quadrinhos de Forgotten Realms, Dragonlance, Advanced Dungeons & Dragons. Os primeiros quadrinhos de D&D apareceram como uma publicidade para o lançamento do Set Básico revisado de Advanced Dungeons & Dragons em 1981. Nos quadrinhos dessa publicidade, conforme é possível observar na Figura 1, vemos os personagens *Grimslade* e *Valerius*, que foram criados e usados para jogar nas campanhas com Gary Gygax em Lake Geneva, conforme listado no *The Rogues Gallery* (TSR, 1980), um livro de Suplementos para D&D. Grimslade sendo o personagem de Harold Johnson, que foi gerente de produção da TSR nesse período, enquanto *Valerius* foi criação de Erol Otus, artista e designer de jogos.

Figura 1 – Print de página da HQ de Dungeosn & Dragons



Fonte: <<https://kuronons.blogspot.com/2010/05/d-comics-review-part-1-cartoon-ads.html>> acesso em

05/10/2023

Figura 2 – Ficha do personagem Valerius, criado e interpretado em jogo por Erol Otus.

Valerius (Player: Erol Otus)

RA	SX	AL	CL	S	I	W	D	C	CH	LV	HP	AC	+H	+D	DB	SB	R/AT	#AT
H	M	NG	FT	17	13	9	18	16	15	12	81	10	+1	+1	-4	-	+3	3/2

Valerius is an independent-minded man, a trait which causes his detractors to consider him a renegade. He has rejected the idea of building a castle, considering it an exercise in foolish futility. Now, he spends his time constantly travelling, never staying in a single area for more than one adventure. He travels light, disdaining armor and encumbering items, preferring to depend on a few magical devices and his own skill. Money means little to him except for its usefulness when spent. He enjoys an extravagant lifestyle, spending money on clothes and pleasant comforts. When out of money, he will try all manner of adventures to get more. Where it comes from does not always concern him.

In many ways Valerius is an atypical man. He enjoys the arts and will at times act as a patron. He is interested in peoples, ancient civilizations, and scientific curiosities. Many of his adventures are prompted by strange rumors of these things.

The few magical objects that Valerius has collected are (as fits his nature) somewhat unique. He has a set of **bracers of the blinding strike** (These bracers look identical to magical bracers customarily found. If they are worn by non-fighters they will simply act as **bracers of defense, AC 4**. However, they have 2 special powers that will reveal themselves when they are worn by fighters. First of these is that the bracers allow the user to add one to his or her initiative rolls when they are worn. Secondly, they can, at mental command, double the number of strikes the owner is allowed for that particular round. The fighter may only use this second power 3 times per day. The change in armor class may also be used by a fighter.), a **sword of skewering** (This lightweight and somewhat flimsy-looking sword is a powerful magic weapon. Although it has no bonuses to hit or damage and only does damage equal to a short sword, it can negate the bonuses given to magical armor. Hence, a +4 plate mail would be treated as if it were armor class 3 when determining whether this weapon would score a hit. It does not negate magical bonuses for attacks by other weapons on that opponent, nor does it permanently cancel any bonuses. The sword may also strike any monster not normally hit by non-magic weapons.), a **ring of protection, +2**, and a **ring of vampiric regeneration**.

Credits:

- Design:** Brian Blume
Dave Cook
Jean Wells
- Editing:** Dave Cook
Lawrence Schick
Jean Wells
- Layout:** Jean Wells
- Much Appreciated Assistance:**
Mike Carr
David C. Sutherland III
- Proofreading:**
Harold Johnson
Jeff R. Leason
Jean Wells
- Illustrations:**
Jeff Dee
Gregory K. Fleming
David S. LaForce
Erol Otus
Darlene Pekul

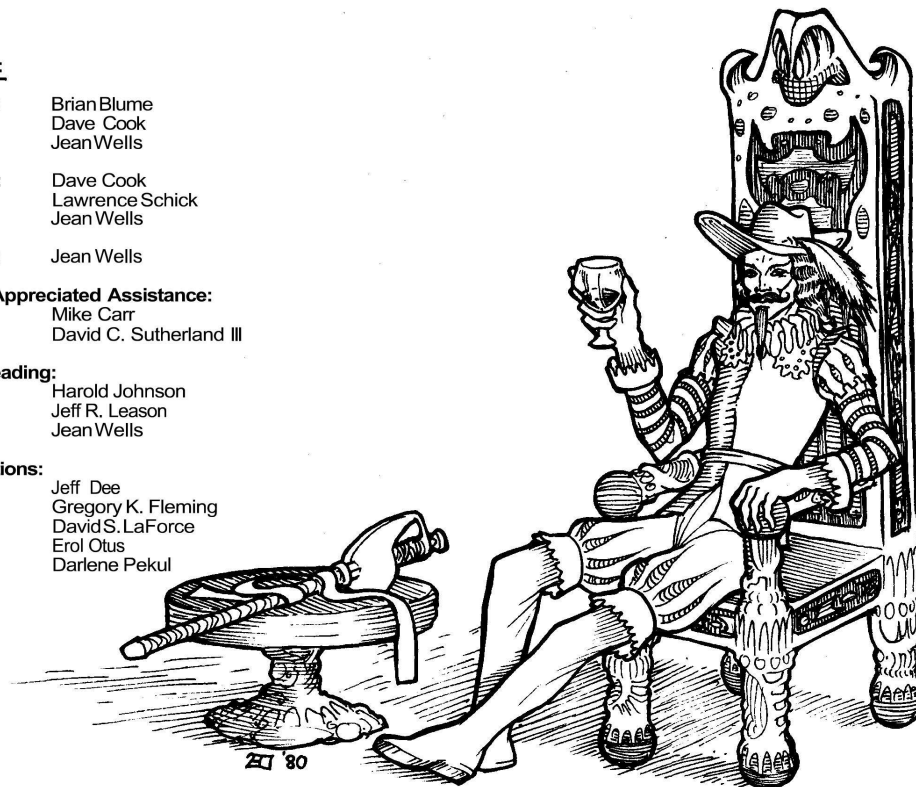


Figura 3 – Ficha do personagem Grimslade, criado e interpretado em jogo por Harold Johnson.

Grimslade (Player: Harold Johnson)

RA	SX	AL	CL	S	I	W	D	C	CH	LV	HP	AC	SL	+H	+D	DB	SB	R/AT	
H	M	N	MU	9	16	12	10	9	10	5	14	10	3	—					

Grimslade (also known to some as Edalsmirge) is a secretive and confusing figure to many, being a mix of black humor, deception, stubbornness, inventiveness, and self-preservation. On adventures, Grimslade is extremely reluctant to use his spells, preferring to rely on a plethora of small devices he has prepared. When questioned or bored, he may answer with a lie or half-truth (the Grey Truth, as his words are known) and may prove to be obstinate at the most difficult of times.

Grimslade is a strong believer in free will and will customarily refuse to accept orders or suggestions from other party members. To further protect his free will, he has had a **permanent suggestion** cast on himself to cause him to reply in half-truths to all questions he is forced to answer. He also feels that others should be allowed to do as they wish. At the same time, Grimslade is a prankster and will concoct elaborate hoaxes on other characters to alleviate his boredom. These hoaxes often stop just short of permanent damage to the character.

He dislikes situations where there is only one route of escape. He prefers open spaces to rooms and will not allow himself to be backed into a corner. He usually carries the following spells: **enlarge**, **magic missile**, **read magic**, **knock**, **mirror image**, and **phantasmal force**. He may have other spells memorized.

Some of the devices Grimslade carries includes sealed pots of green slime and ochre jelly, rice paper pouches of pepper, cinnamon, sand, flash powder, and sulphur, "fire seeds" of oil-soaked cotton wrapped around lead, a dissecting kit, a globe of phosphorescent water, vials of wyvern poison and sleeping drug, a pot of hot coals, a magnifying lens, and figurines of an umber hulk, bugbear, triton, werewolf, and gargoyle (for concentrating on when casting a **phantasmal force**). Presently he is trying to construct a very primitive flamethrower.

In more standard magical items Grimslade has a **potion of gaseous form**, a **ring of delusion** (not worn), a **scroll of protection from wererats**, and a **ring of telekinesis**, which he keeps secret and concealed. He also has a pet creature — Fido — which appears roughly as a cross between a wombat and a miniature umber hulk. Its only ability is its bite.

42

Fonte: The Rogues Gallery TSR – 1980. pg42

4. Record of Lodoss War e Holy Avenger

Em 86, no Japão, um ano após a chegada de traduções oficiais de D&D, o Grupo SNE (sigla para Syntax Error) começa a publicar na Revista Comptiq Magazine uma série de “*RPG Replays*” chamada Records of Lodoss War. Inicialmente, Hitoshi Yasuda, um dos criadores de Lodoss War, foi chamado pelos editores da Comptiq Magazine para escrever um artigo sobre as origens dos jogos de RPG e especificamente sobre D&D.

Hitoshi, pensando na melhor maneira de ilustrar como funciona o jogo de RPG, optou por transcrever uma campanha que serviria de vitrine para o jogo, criando o formato de RPG Replays, que são transcrições de uma campanha de RPG, descrevendo os eventos ocorridos durante as sessões, as ações, diálogos e decisões dos jogadores, assim como as descrições de resultados rolados nos dados.

Então sob a liderança de Ryo Mizuno como Mestre, eles criaram um mundo de fantasia usando o sistema de D&D. Record of Lodoss War narra as aventuras de Parn,

um lutador; a Elfa Deedlit (que na verdade era interpretada por um homem, Hiroshi Yamamoto); Ghim, o anão; o Ladino Woodchuck; o Clérigo Etoh e Slayn, um Mago. Juntos, eles partem para desbravar um mundo fantástico e lutar contra imperadores e necromantes do mal. As transcrições fizeram tanto sucesso que mais tarde virou uma enorme franquia no Japão, ganhando adaptações para mangá, video game e anime, além do próprio sistema de RPG, chamado Sword World RPG.

Já aqui no Brasil, Holy Avenger surge quase nos mesmos moldes de Lodoss War. Surgiu em 1998 na revista Dragão Brasil da Editora Trama primeiro como um cenário de campanha para D&D e GURPS Fantasy (sistema de RPG) criada por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e JM Trevisan. O nome “Holy Avenger” vem de uma espada mágica de Dungeons & Dragons. Em maio de 1999, o cenário de Holy Avenger passa a ser adaptado para um sistema próprio de RPG chamado Tormenta, lançado em conjunto com edição 50 da Dragão Brasil e, em agosto do mesmo ano, é lançada a HQ de Holy Avenger, escrito por Marcelo Cassaro e desenhada por Erica Awano. A HQ se passa em Arton - principal continente do mundo de Tormenta - e conta as aventuras da druida Lisandra, o ladrão Sandro Galtran, a elfa Niele e o troglodita Tork, envolvidos em uma grande missão para trazer de volta o Paladino de Arton.

Assim como no desenvolvimento de Lodoss War e do próprio universo de Dungeons & Dragons, todo o universo fantástico de Tormenta e seus personagens foram usados em campanhas de RPG pelos seus próprios criadores. O protagonista Sandro Galtran, por exemplo, é um personagem criado e interpretado por Sandro Gonçalves (amigo de Cassaro) em uma campanha de D&D junto com Marcelo Cassaro, que nessa mesma campanha criou e interpretou Niele.

É dito na introdução de Tormenta20 que:

“Ainda que Tormenta20 seja definido como um jogo de aventuras — e mesmo que a própria sigla RPG contenha “game” —, não é exatamente um “jogo”. Na verdade, é um modo de reunir amigos e contar uma história colaborativa, uma história em que todos os espectadores também são autores.”

— Tormenta20 Livro Básico, Editora Jambô, 2020

O mesmo vale para qualquer outro RPG que, para além do jogo, pode ser usado como um eficiente método para criar histórias, personagens e universos fantásticos como

o de Asthera, cujo projeto está sendo construído nessa mesma lógica: o que foi criado em jogo, passa a ser adaptado para uma História em Quadrinhos

Figura 4 – Ficha de D&D da personagem Deedit de Record of Lodoss War.

RPG WORLD

DUNGEONS & DRAGONS® Character Record Sheet

Player's Name
Deedit

Character's Name
Elf

Class
Elf

Level
1

2

Armor Class


3

Hit Points

ABILITIES:

13	STRENGTH	<u>+1</u>	adjustment
12	INTELLIGENCE	_____	adjustment
9	WISDOM	_____	adjustment
15	DEXTERITY	<u>+1</u>	adjustment
8	CONSTITUTION	<u>-1</u>	adjustment
11	CHARISMA	_____	adjustment

Dungeon Master



Character Sketch or Symbol

SAVING THROWS:

12	POISON or DEATH RAY
13	MAGIC WAND
13	TURN TO STONE or PARALYSIS
15	DRAGON BREATH
15	SPELLS or MAGIC STAFF

LANGUAGES: **Common, Neutral, Elven, Knoll, Orc, Hobgoblin**

SPECIAL SKILLS: Spells, Thief's abilities, Cleric's turning, etc.
Read Magic, Charm Person

TARGET AC:	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
HIT ROLL NEEDED	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

© 1980, 1983 TSR Games
All Rights Reserved.

Fonte: Record Of Lodoss War Comptiq Magazine English Translation. pg 21. Disponível em: <https://archive.org/details/record-of-lodoss-war-comptiq-magazine-english-translation/page/n201/mode/2up> acesso em 06/01/2023


Figura 5 – Ficha de AD&D e GURPS do Personagem Sandro, protagonista de Holy Avenger.

Sandro

Filho de um dos maiores ladrões que este reino já viu, o jovem e orgulhoso Sandro Galtran desejava seguir a carreira do pai — mas este, cansado e arrependido de sua vida de crimes, recusou-se a ensinar um ofício tão ingrato para o filho. Como resultado, Sandro cresceu admirando as histórias e façanhas dos ladrões, mas sem jamais ter sido treinado para atuar como um deles. Aos dezenove anos, deixou a casa dos pais para viajar pelo mundo e oferecer seus serviços como um “grande ladrão”.

Sandro costuma ser bem sucedido ao procurar trabalho como ladrão aventureiro. Afinal, a fama trazida pelo nome do pai sugere que ele também seja bom (geralmente seus aliados só percebem a incompetência do jovem quando é tarde demais...). Apesar da disposição exagerada para o crime, Sandro na verdade é bem intencionado — e também bastante ingênuo, facilmente enganado por qualquer um. A presença da exuberante Niele costuma deixá-lo embaraçado, e não raras vezes a elfa se aproveita disso para conseguir pequenos favores.

Sandro pode ser incompetente como ladrão, mas é eficiente como guerreiro. Utiliza uma arma mágica que recebeu de um velho monge após salvar sua vida — o kailash, uma arma exótica, combinação de boleadeira e pedra de funda retornável. Treinado pelo monge no uso da peça, hoje Sandro é tão temível em combate quanto sofrível em bater carteiras...



AD&D

- **Guerreiro 3, humano, Honrado (Caótico e Bom), 1,82m, 80kg, 19 anos**
- **FOR 17** (ataques +1, dano +1), **DES 16, CON 15, INT 14, SAB 10, CAR 13, 24 PVs**
- **3 Ataques/2 Rodadas** (1 kailash)
- **TacO 17** (12 c/ kailash); **Dano:** 1d4+7 (c/ kailash) ou 1d6+1 (espada curta)
- **Categoria de Armadura 3** (Cota de Malha CA 5, Destreza -2)
- **Perícias c/ Armas:** Funda (especialista), Boleadeira (especialista), Espada Curta
- **Perícias Comuns:** Acrobacia, Andar na Corda Bamba, Leitura de Lábios, Preparar Armadilhas, Montanhismo
- **Linguagens:** Comum (humano)
- **Itens Mágicos:** Kailash +3 (ver texto)
- **Talentos “Ladinos”:** Escalar Muros 50% (básico 40%, Montanhismo +10%), Ouvir Ruídos 15%
- **Habilidades Especiais:** Sandro aprendeu a lidar com uma arma especial que encontrou durante uma aventura — o kailash, engenhosa combinação de boleadeira e pedra de funda, composto por um peso preso a uma corda elástica especial. O kailash pode ser usado como boleadeira para capturar ou como funda para causar dano maior (1d4+1 em AD&D), dependendo da escolha do usuário (use as regras próprias para boleadeiras e fundas de AD&D e GURPS). Usar essa arma exige que o usuário seja treinado tanto em boleadeira quanto em funda (você não pode apenas comprar a “perícia kailash”, que não existe). Sandro não apenas é treinado em ambas, como também é especialista (ataques +1, dano +2). Quando não é usado para capturar, o kailash mágico retorna ao usuário na mesma rodada, tenha acertado ou não.

(Atenção: a boleadeira não existe no Livro do Jogador AD&D. Seus dados

GURPS

- **ST 17, DX 16, IQ 14, HT 15**
- **Vantagens e Desvantagens:** Reflexos em Combate; Ultra-Flexibilidade das Juntas; Reputação +2 (filho do maior ladrão do reino; apenas entre aventureiros e ladrões); Compulsão (agir como ladrão); Credulidade; Excesso de Confiança
- **Perícias:** Boleadeira 19; Funda 19; Espadas Curtas 12; Fuga 16; Luta às Cegas 14; Acrobacia 18; Leitura Labial 14; Armadilhas 14; Escalada 12; Sobrevivência (montanha) 14
- **Peculiaridades:** fica embaraçado na presença de Niele; incompetente em Furtividade (NH 6), Punga (NH 5) e Arrombamento (NH 5)
- **Itens Encantados:** Kailash +3 (NH +3, dano +3, retorna ao usuário no mesmo turno)
- **Equipamento:** cota de malha (DP 3, RD 4), ferramentas de arrombamento

35

5. Asthera – O RPG e o Processo Criativo

Como nos exemplos de *Lodoss War* e *Holy Avengers*, o que viria a ser o projeto da HQ, primeiro foi uma campanha de *Dungeons & Dragons*. Criada inicialmente por Henrique Nunes Oliveira, que atuou como Mestre e apresentou para mim e para os nossos amigos seu continente fantástico de Asthera em 2018. Tudo começou de forma muito improvisada, pois poucos do grupo haviam tido contato com RPG antes e tinham apenas algumas noções das regras. Assim começamos: sem muito apego às regras do jogo, sem mapas, sem tabuleiros, sem miniaturas e sequer os clássicos dados de RPG. Mas nada que a imaginação e um aplicativo de rolagem de dados 3D não resolvesse. Passamos a nos reunir em chamadas online pelo Discord (aplicativo de voz sobre IP e comunicação textual) e, quando possível, jogávamos presencialmente. Criamos um grupo no facebook, em que postávamos resumos gerais das sessões, comentários, piadas, e afins.

No pano de fundo da trama inicial, apresentada pelo Mestre, havia em Asthera três irmãos dragões que guerrearam entre si: Dorakhon, Tarrok e Niath. Tarrok era um dragão bondoso, mas se deixou levar pelos encantos de uma poderosa e maligna bruxa chamada Morgana, com a qual teve um filho. Dorakhon considerava isso um acinte e ficou furioso com o irmão. Então a guerra começou e se alastrou por vários anos até Dorakhon devastar metade do continente e matar Tarrok, transformando-o em cinzas. A partir dessas cinzas, Niath forjou uma poderosa espada, com a qual foi capaz de matar Dorakhon, colocando fim à sua destruição desenfreada. Niath se sacrificou para selar de vez o poder dos dragões em focos mágicos dracônicos, e restringiu o poder de sua espada apenas àqueles que descendiam de Tarrok, mas ainda faltava Morgana. Então, coube à Jarryn, filho de Tarrok, empunhando espada com as cinzas de seu pai, colocar um fim nas maldades de Morgana, sua própria mãe.

A aventura então começa muitos anos após essa guerra, quando um grupo inusitado se junta com o objetivo de pôr fim à Ordem de Dorakhon, um culto maligno que perturba a paz do continente de Asthera, buscando os Focos Dracônicos para quebrar o selo de Niath e ressuscitar Dorakhon, o “Deus Dragão”.

Logo nas primeiras semanas de jogo, comecei a desenhar despretensiosamente nossos personagens de campanha, me baseando nas descrições que meus amigos faziam de seus próprios personagens, além de usar como base também as informações contidas em suas fichas.

A campanha se estendeu até 2021, mas nesse meio tempo tivemos pausas em que ficamos bastante tempo sem jogar. Quando retomamos as sessões muito material da campanha havia se perdido, alguns jogadores não estavam mais participando e outros entraram com seus próprios personagens, o que deixou o enredo da campanha inconsistente, mas não menos divertido. Durante esse tempo, continuei produzindo alguns desenhos e esboços inspirados nos personagens e nos eventos da nossa aventura em Asthera, aos poucos migrando do desenho tradicional em papel para o desenho digital.

Figura 6 – Primeiros desenhos dos personagens de Asthera.



Fonte: Henrique Durlo (2018)

Figura 7 – Desenhos feitos entre 2018 e 2019.



Fonte: Henrique Durlo (2018)

Figura 8 – Ilustrações de momentos da campanha de Asthera.



Fonte: Henrique Durlo (2018)

Alguns dos jogadores também fizeram seus próprios desenhos e registraram momentos importantes da Aventura, como os desenhos da Figura 9 e Figura 10. .

Figura 9 – Ilustração de Larossa, personagem criado e desenhado por Lucas Rodrigues.



Fonte: Lucas Rodrigues (2020)

Figura 10 – Ilustração de Hellenus, personagem criado e desenhado por Richard.



Fonte: Richard Silva (2021)

Mais tarde, junto com o Mestre, desenvolvemos um mapa do continente de Asthera, feito usando o Clip Studio Paint (software de criação digital de quadrinhos, ilustração geral, edição de imagem e animação 2D), ainda sem muito critério e com nomes improvisados, apenas para servir de suporte pro jogo. Isso já dava uma sensação mais palpável de que estávamos de fato criando nosso próprio universo fantástico, um lugar onde nossos personagens poderiam ganhar vida além da nossa imaginação e das sessões de RPG.

Figura 11 – primeira versão do mapa de Asthera.



Fonte: Henrique Durlo (2018)

5.1 Primeira versão das páginas

O projeto da HQ de Asthera nasce em 2021, no auge da pandemia. Nesse ano eu havia trancado o curso na UNESP e estava desanimado, mas as reuniões online com meus amigos para jogar RPG me motivaram a produzir algo. Então comecei a juntar todo material de Asthera que sobreviveu ao tempo e ao meu desleixo. Já que muita coisa havia se perdido, tive a ideia de contar as nossas aventuras em Asthera do ponto de vista da Ruby, personagem que foi criada e interpretada por mim em jogo. Ruby é uma Barda, que em D&D são aventureiros contadores de histórias, capazes de fazer magia com suas performances artísticas (geralmente com música como no caso de Ruby, que toca um alaúde). Assim, eu decidi que ela deveria ser a narradora dessa história, pois dessa forma eu teria mais liberdade para fazer adaptações. Mas como? Faria ela se apresentando para uma plateia numa taverna? Se lembrando de suas aventuras para compor uma música?

Para resolver essa questão, contei com a ajuda de Emanuely (que eu chamo de Sis), uma amiga de longa data, mas que só começou a jogar RPG no começo de 2021 e

entrou para a Campanha de Asthera com sua personagem Damaia, uma feiticeira. Um dos eventos mais marcantes das sessões de Asthera foi quando, em determinado momento dentro do jogo, Damaia se apaixona por Hellenus, personagem criado por Richard. Os dois personagens formaram um belo casal. A partir disso, apareceu a ideia de criar um novo personagem, que Sis deu o nome de Kiran. Ele seria filho de Damaia e Hellenus e na HQ, é pra ele que Ruby conta suas aventuras. O que eu mais gosto disso tudo é que Sis e Richard começaram a namorar pouco tempo depois de seus personagens virarem um casal no jogo e hoje estão casados!

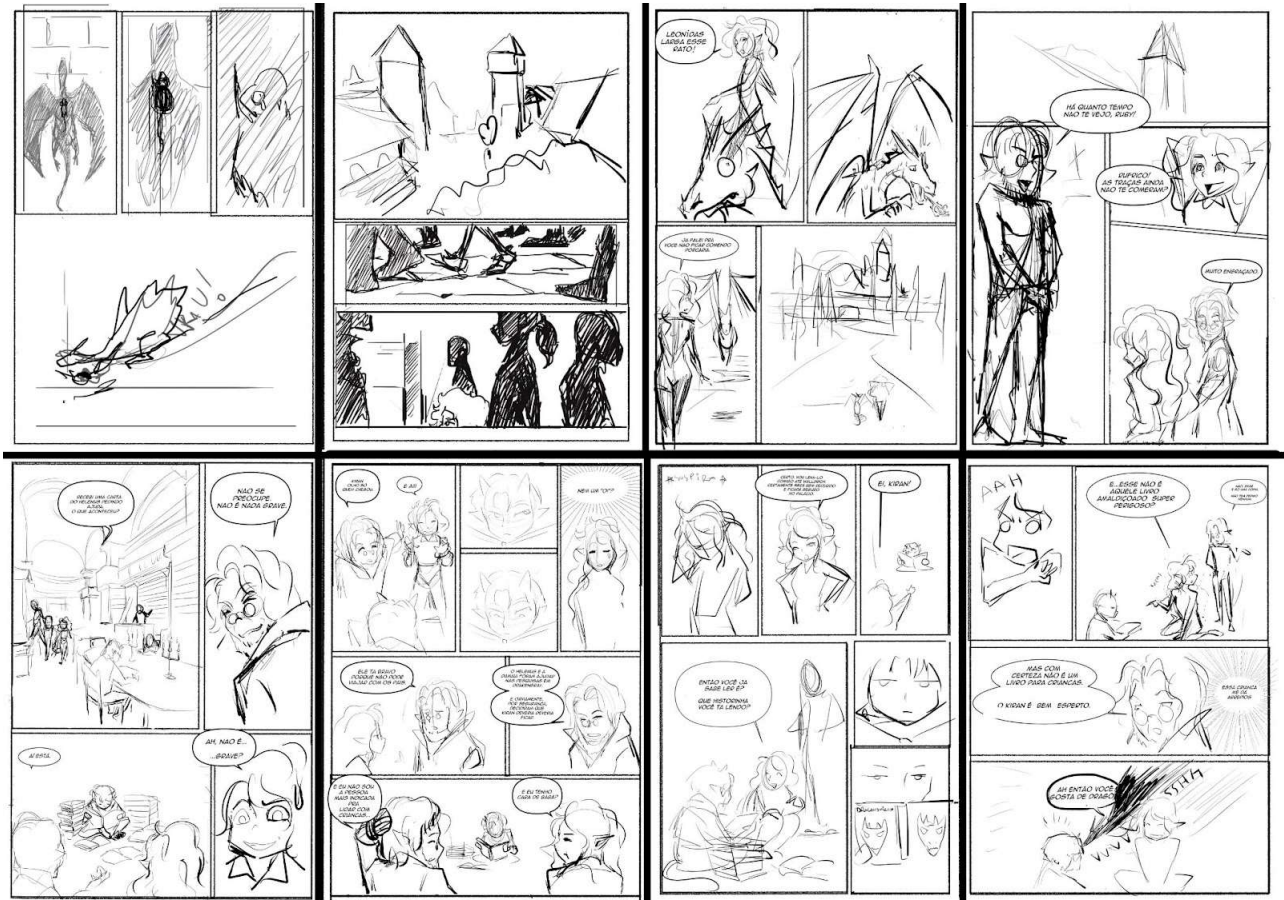
Figura 12 – Ruby toca seu alaúde enquanto Damaia e Hellenus se beijam no por do sol - desenho feito por Emanuely.



Fonte: Richard Silva (2021)

Comecei a minha primeira tentativa de transformar Asthera numa HQ partindo direto do Storyboard utilizando o Clip Studio Paint sem muito planejamento. Foram feitas 32 páginas de storyboard, das quais consegui desenhar 18 páginas de HQ no estilo Mangá, mas com sentido de leitura ocidental (Mangás geralmente são lidos da Direita pra esquerda, as páginas que eu fiz são lidas da esquerda pra direita).

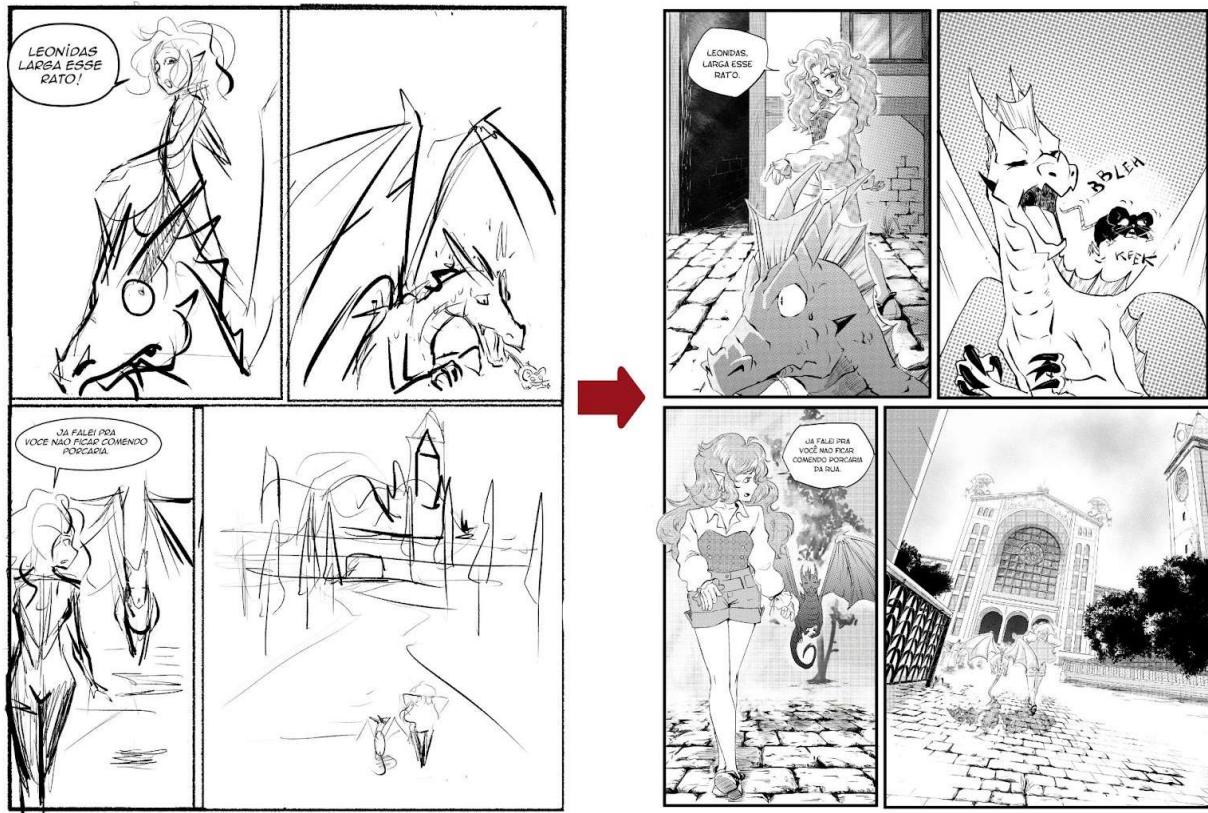
Figura 13 – Storyboard das 8 primeiras páginas.



Fonte: Henrique Durlo (2021)

Tudo foi feito de forma muito direta, sem roteiro nem organização, tomando as decisões de design de personagem e adaptação dos registros da campanha no próprio storyboard.

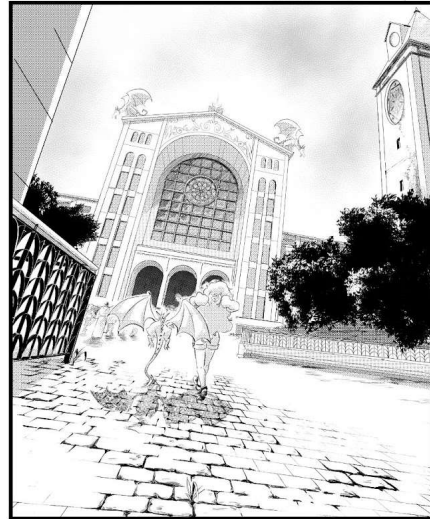
Figura 14 – Etapas da produção de uma página da HQ: Storyboard e Página finalizada.



Fonte: Henrique Durlo (2021)

O design dos cenários foi decidido de improviso durante a produção das páginas, alguns utilizando fotografias tiradas por mim, ou tratando digitalmente imagens retiradas da internet.

Figura 15 – Foto dos meus pais na Catedral de Nossa Senhora Aparecida e painel da HQ onde a foto foi inserida e tratada digitalmente.



Fonte: Henrique Durlo (2021)

Durante a produção dessas páginas também fiz alguns desenhos e trabalhei num Logotipo. Fiz um grande painel com todos os vilões e coadjuvantes mais importantes da campanha, todos eles criados pelo Mestre Henrique Nunes, conforme a figura 29 (Rufrico, que aparece nos quadrinhos, é um desses personagens). Nos quadrinhos e no poster da Figura 30, além dos dois protagonistas Ruby e Kiran, vemos também Leônidas, um “Pseudodragão” (uma criatura de Dungeons & Dragons que se assemelha a um dragão, mas nem de longe são tão ferozes, além de serem bem pequenos, medindo de 30cm a 60cm). Leônidas é o bichinho de estimação da Ruby. Em certo momento da campanha de RPG, o Mestre narrou uma batalha intensa em Drakendorr, o reino nas montanhas governado por Anões. Um dragão tinha sido ressuscitado por um necromante no meio da cidade e a minha personagem Ruby se esgueirava nos túneis quando se deparou com esse pequeno Pseudodragão. A ideia do Mestre era começar uma cena de batalha, mas eu pedi pra rolar os dados e fazer um teste pra tentar domar a criatura, que acabou dando certo, então a cena seguiu com Ruby percebendo que o pequeno Pseudodragão estava apenas acuado e com medo do dragão maligno. Assim, conseguiu acalmá-lo e deu a ele o nome de Leônidas. Oo mascote nos acompanhou até o fim da campanha de Asthera.

Figura 16 – Painel com vilões e coadjuvantes importantes da campanha de Asthera.



Fonte: Henrique Durlo (2021)

Figura 17 – Ilustração - Poster de Canções de Asthera. Da esquerda pra direita: Leônidas, Kiran e Ruby.



Fonte: Henrique Durlo (2021)

A HQ então começa apresentando Ruby, tentando evidenciar sua baixa estatura, afinal ela é uma Halfling (raça jogável de D&D diretamente inspirada nos Hobbits de J.R.R. Tolkien), junto com Leônidas, seu Pseudodragão de estimação. Rufrico a recebe na biblioteca e lhe pede para tomar conta de Kiran, filho de Hellenus e Damaia. Relutante, Ruby aceita o pedido e resolve entretê-lo contando histórias de suas aventuras. Essa introdução vai até a página 12 da HQ. É na página 13 que de fato se dá início às adaptações dos registros da Campanha de RPG.

O jogo começou com Tanrell (personagem criado e interpretado por Rafael), um meio-elfo, soldado da realeza, que tinha a missão de entregar a Naeris, rei dos Elfos, uma carta misteriosa que recebera de dois draconatos. Esses draconatos o alertam que uma grande ameaça está por vir: o líder de uma facção maligna de draconatos planeja um ataque no continente. A carta é entregue, mas seu conteúdo está escrito numa linguagem dracônica antiga, então Naeris pede que Tanrell leve a carta para ser traduzida por um elfo-da-lua, que vivia num vilarejo escondido numa floresta. Para encontrá-lo, teria que buscar informações nas cidades próximas. Ao chegar numa dessas cidades, Tanrell se depara com Medrash (personagem criado e interpretado por Israel), um draconato azul, completamente descontrolado, fugindo dos guardas da cidade. Tanrell decide ir atrás do draconato pois ele poderia ter pistas sobre a ameaça de que foi alertado ou poderia ser um dos vilões. Medrash acaba sendo abatido pelos soldados locais, mas Tanrell intervém e tenta impor sua autoridade como Guarda Real para levar o draconato como prisioneiro, o que não dá muito certo, resultando num combate. Tanrell consegue derrubar alguns guardas e fugir levando Medrash desfalecido em seu cavalo até topa com Ruby, curiosa e intrometida, que resolve ajudá-los a despistar os guardas e curar os ferimentos de Medrash.

No Storyboard fiz poucas alterações dessa primeira parte. Além de criar os diálogos (que não foram registrados quando jogamos), cortei o início em que dois draconatos entregam a carta para Tanrell para evitar ser redundante. Adicionei os nomes das cidades, adaptei as localidades da história conforme o mapa apresentado na Figura 22 e alterei um pouco o contexto da carta misteriosa.

Essa carta foi um grande problema a ser resolvido para conseguir manter o enredo coeso, porque, como descrito anteriormente, no começo do RPG, dois draconatos entregam a carta a Tanrell alertando-o sobre um perigo. Depois, vemos

que a carta estava escrita numa língua antiga, porém, mais pra frente na campanha, ao ser decifrada, a carta libera uma magia maligna contra os aventureiros. Para mim isso não fazia sentido, mas esse tipo de incoerência acaba acontecendo, pois a diversão é mais importante que uma história coerente quando se joga RPG, afinal dificilmente as coisas acontecem exatamente como os Mestres planejam: os jogadores tomam decisões inesperadas e a sorte nem sempre sorri ao rolar os dados. Para produzir uma HQ eu precisava consertar essas incoerências, então a solução simples e rápida foi adicionar a informação de que essa carta teria sido interceptada pelos draconatos.

Conforme esse tipo de problema ia surgindo, eu percebi que teria que refazer a história, reformular o pano de fundo e o cenário de Asthera por completo, além de trabalhar melhor nos personagens, tanto principais, quanto vilões e coadjuvantes. Então acabei abandonando o projeto por um período, mas com planos de retomá-lo depois e trabalhar nele com calma.

5.2. Retomando o Projeto

Depois de uma longa pausa retomei o projeto, dessa vez com um distanciamento maior e com um certo desapego, me dando mais liberdade para alterar tudo que via necessidade. Também contei com a ajuda da minha namorada, Letícia Cardoso, que contribuiu com ideias para as adaptações, com a esquematização e desenvolvimento do continente de Asthera, os detalhes sobre as cidades e regiões, o background dos personagens e principalmente com a construção do roteiro.

Comecei relendo o material da campanha e reestruturando o mapa de Asthera de forma que o caminho trilhado pelos aventureiros no RPG fizesse mais sentido. Leticia e eu renomeamos algumas cidades, adicionamos informações sobre elas para tornar esse universo fantástico mais palpável e refizemos o background que contextualiza a aventura em Asthera. Depois trabalhamos nos personagens e suas histórias, até finalmente começarmos com o roteiro.

5.3. As cidades, países e reinos de Asthera

As informações que tínhamos nos registros da campanha de RPG eram as seguintes:

- Walldrich era o reino dos humanos, governada pelo rei Uther, descendente de Tarrok;
- Dwath' Vaar era o reino dos Elfos;
- Litenhav era o país dos Halflings, e continha uma grande biblioteca;
- Drakendorr era o reino dos Anões, localizado nas Montanhas;
- Drakengraav era o nome do deserto que continha ruínas de um reino devastado..
- Além disso, tinha Viessa. As informações sobre esse lugar no RPG eram conflitantes. No começo, esse lugar era um Posto Avançado de Dwath' Vaar. Mais pra frente esse local ganhou uma importância maior, pois Viessa era também o local onde a dragoa Niath tinha se sacrificado para acabar com a guerra no passado.

Partindo dessas informações começamos a definir algumas características sobre as localidades e mudamos alguns nomes, a fim de evidenciar as diferenças culturais de cada região para evitar confusões, "Dwath'Vaar" virou e "Nah'Endrah", "Drakendorr" virou "Morthyr".

Figura 18 – Mapa de Asthera reformulado.



Fonte: Henrique Durlo (2023)

Litenhav

- País administrado por conselhos e cooperativas. Apesar de desmilitarizada, Litenhav foi uma potência por ter a mais avançada Escola de Magia do Continente de Asthera;
- Mantém boa diplomacia e relações comerciais com seus vizinhos, porém é bastante combativa em questões "humanitárias" e de desigualdades sociais, apoiando movimentos sociais e organizações como a Sociedade da Lua Eclipsada (um grupo revolucionário de Walldrich, que lutava contra as injustiças de Tarrok, O Dragão Imperador);
- Morgana é a principal personalidade, sendo Chanceler de Litenhav;
- Niath, a Dragonesa é a principal conselheira. Não se envolve diretamente nos assuntos diplomáticos, mas é a principal força de segurança de Litenhav;
- Litenhav tem o maior e mais movimentado porto do continente de Asthera, recebendo gente do mundo todo. Exporta fumo, tecido e especiarias para o mundo

todo. Também exporta produtos vindos de outros continentes. Proíbe tudo que é fruto de trabalho escravo;

- Sua população é bem variada;
- Depois da Grande Guerra, com a morte de Niath e Morgana, seu território foi anexado ao reino de Walldrich.

Walldrich

- Reino habitado principalmente por humanos;
- Belicista, expansionista e imperialista;
- Reino liderado por Tarrok, O Dragão Imperador e uma poderosa Aristocracia;
- Mantém relações amigáveis com Nah'Endrah, sendo mais pragmático/desconfiado em relação a Litenhav, Drakengraav e Morthrÿr;
- Contrasta grandes pastos de monocultura com grandes centros urbanos caóticos. Grandes castelos, palácios com grandes periferias;
- Muita desigualdade social.
- Depois da morte de Tarrok, os filhos e descendentes continuam a reinar por gerações.

Fortesolar

- Cidade fronteiriça entre Walldrich e Litenhav. Região de grande conflito e principal rota comercial terrestre do continente;
- Sociedade da Lua Eclipsada muito atuante nessa região, em constante embate com as autoridades de Walldrich;
- Possui uma grande feira livre e várias tabernas, bordéis e cabarés.

Nah'Endrah

- Reino habitado exclusivamente por Elfos;

- Sociedade de Castas, divididas em Alto-Elfos e Eladrins como as mais castas mais privilegiadas e os Elfos da Floresta e Elfos da Lua as mais marginalizadas;
- Reino dividido em distritos que separam as castas: Os mais ricos habitados por Alto-Elfos e Eladrins, e as periferias por Elfos da Floresta e Elfos da Lua;
- Forte isolamento político-econômico e rígido controle interno;
- Exportam grifes, artigos de luxo, itens mágicos, arte e “alta-cultura”.

Drakengraav

- Reino Escravocrata Fundamentalista;
- Liderado por Dorakhon, o Auto-Proclamado Deus-Dragão;
- Habitado principalmente por Draconatos, Kobolds, Tieflings e o Povo Lagarto. Draconatos e Tiefling geralmente ocupam o topo da Pirâmide Social;
- Extremamente Militarizada;
- Dorakhon domina pela Força da Ordem de Dorakhon, uma seita que cultua sua personalidade como Deus-Dragão, que promete poder e concede privilégios apenas àqueles que se destacam pela lealdade e força.

Morthrÿr

- Reino em região montanhosa, rica em matéria prima minera;
- Formada principalmente por mineradores, ourives, artesãos, e ferreiros;
- Habitado principalmente por Anões, Gnomos, Orcs e Meio-Orcs;
- É o reino mais antigo do continente e tem um grande Museu;
- Boas relações com Litenhav e relações pragmáticas com os outros países;
- Bastante militarizada, pois está sob constante ameaça por conta de seu território rico em minerais.

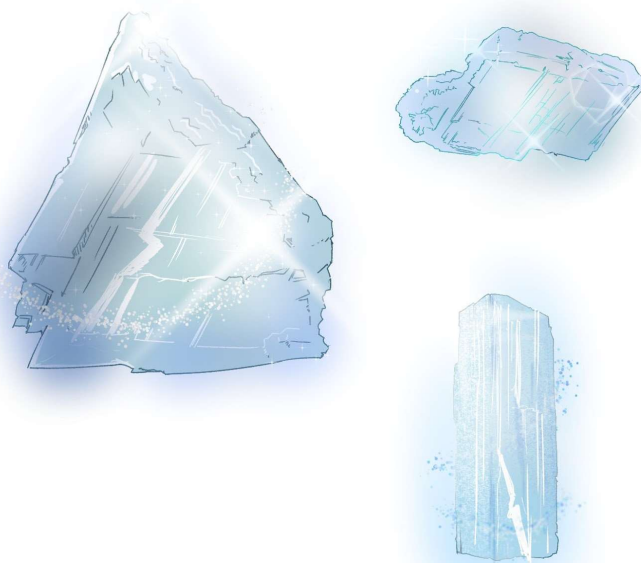
Viessa

- Um pequeno vilarejo em Morthrÿr onde se encontram as minas de Gelo Verdadeiro;
- Principal palco da Grande Guerra;
- Atualmente uma área ocupada por uma organização intergovernamental criada para promover a cooperação entre os países e reinos de Asthera;
- Após a guerra, as minas de Viessa foram fechadas, os estudos e pesquisas acerca do Gelo Verdadeiro foram paralisadas e sua extração e comércio foram proibidos até que se estabelecesse um acordo entre os países e reinos;

5.4. Gelo Verdadeiro

Havia também na trama do RPG um tipo de minério mágico muito poderoso chamado de “Gelo Verdadeiro”, que tinha sido criado em Viessa com a morte de Niath. Com todas as modificações, isso teve que ser alterado e o Gelo Verdadeiro passou a ser o assunto central na Guerra dos Dragões, desencadeada pela disputa por esse minério extremamente resistente e capaz de armazenar cargas inimagináveis de magia. Seu poder era tamanha que dele seriam feitos os “Focos Dracônicos”.

Figura 19 – Sketches – Gelo Verdadeiro.



5.5. Os Três Dragões

Ao mesmo tempo em que trabalhávamos para definir a geografia de Asthera, suas cidades e reinos, reescrevemos a história que servirá de background para a trama de Asthera mudando drasticamente os acontecimentos que antecedem a aventura contada por Ruby. Como havíamos alterado a origem do Gelo Verdadeiro, reescrevi todo o contexto da Guerra dos Três Dragões. Para fazer as adaptações, usei como principal referência as descrições sobre os diferentes tipos de dragões do livro *Dungeons & Dragons - Monster Manual - Livro dos Monstros (Wizards of The Coast - 2014)*. Todo dragão tem algo que considera um tesouro do qual ele gosta de acumular, seja ouro, itens mágicos, relíquias, servos para adorá-lo ou até mesmo cacarecos aparentemente sem valor para uma pessoa comum. Além disso, alguns dragões também conseguem tomar forma humanóide, como é o caso de Tarrok e Niath (Dorakhon provavelmente consegue também, mas despreza os humanoides e é orgulhoso demais para fazê-lo).

TARROK - O Dragão Imperador

- Dragão Azul e Bronze - Raio;
- Imperador de Walldrich;
- Egocêntrico e gosta de ser idolatrado;
- Expansivo, esperto, populista e persuasivo, apesar de chucro e grosseiro;
- Ganancioso, sedento por poder;
- Seu tesouro é seu império e seus súditos, almeja ser Imperador de Asthera.
- Sua personalidade e papel na história foram drasticamente alterados em relação ao RPG, em que era um herói.

NIATH - A Dragonesa

- Dragão Branco e Prata - Gelo;
- Conselheira de Litenhav;
- Pacífica, curiosa, estudiosa e bondosa;
- Seu tesouro é o conhecimento, as artes e a natureza;
- Passava boa parte do tempo enfurnada na Escola de Litenhav.
- Sua personalidade e papel na história se mantiveram fiéis à história do RPG.

DORAKHON - O Deus-Dragão

- Dragão Vermelho e Dourado - Fogo;
- Lider Supremo e Ditador de Drakengraav;
- Austero, cruel, temperamental, obcecado e avarento;
- Autoproclamado um Deus-Dragão Imortal;
- Seu tesouro são pedras preciosas, ouro, prata, itens raros, jóias e relíquias;
- Sua personalidade e papel na história se mantiveram fiéis à história do RPG.

Cada dragão teria seu Foco Arcano, um canalizador de magia feito de Gelo Verdadeiro, que foram chamados de Focos Dracônicos. O Foco de Niath continha o elemento do gelo e potencializava principalmente magias de cura; o Foco de Dorakhon continha o elemento do fogo e potencializava o poder de destruição de magias ofensivas e o Foco de Tarrok, tinha o elemento do raio e potencializava magias psíquicas e de controle mental.

Até o momento, Niath é a única que comecei a trabalhar a identidade visual.

Figura 20 – Niath em sua forma humana.



Fonte: Henrique Durlo (2023)

5.6. O Background

Com o conceito dos dragões bem definidos, era a vez de trabalharmos nos antagonistas, Roghar e Morgana. No RPG Roghar era o líder da Ordem de Dorakhon, um draconato que buscava vingança pelo seu povo, que foi exilado do continente de Asthera depois da destruição causada por Dorakhon. Já Morgana, a bruxa maligna que seduziu Tarrok, havia ressurgido de forma misteriosa. Faltavam registros da campanha que explicassem como ela voltou à vida e qual era sua motivação. Morgana e Rhogar agiam simultaneamente, mas sem muita conexão entre si. Havia também Naeris, o Rei dos Elfos, que acabou se tornando um vilão no meio da campanha, mas também de forma confusa. Então, fizemos as seguintes alterações:

- Morgana, que era uma bruxa maligna, agora passou a ser uma Elfa, Chanceler de Litenhav, muito talentosa com magia e benevolente, atuando lado a lado a Niath, A Dragonesa, agora sua amante;
- Naeris, antes de se tornar rei dos Elfos, era um mago acadêmico, que detestava e invejava Niath pois era ciumento e obcecado por Morgana
- Roghar não teve tanta alteração, apenas o inserimos no contexto da guerra, sendo o principal general de Dorakhon. Roghar sobrevive a guerra e passa os anos seguintes planejando sua vingança, se autoproclamando Herdeiro de Dorakhon.

Com as alterações feitas, o background ficou assim:

Tudo começa nas minas de Viessa, em Morthyr quando o Gelo Verdadeiro é descoberto. Niath, Morgana e Naeris trabalhavam juntos na Escola de Magia de Litenhav e, estudando sobre a nova descoberta, constataram que o minério demonstrava ter um altíssimo potencial mágico, o que gerou uma grande tensão e disputa entre os reinos, pois todos queriam pôr as mãos num recurso tão poderoso. Não demorou muito para Roghar, a mando de Dorakhon, atacar Viessa e roubar uma grande quantidade de Gelo Verdadeiro. O Dragão Imperador de Walldrich, Tarrok, se aproveitou da situação de emergência para entrar no conflito, oferecendo ajuda contra Drakengraav, o império de Dorakhon, em troca de acesso às pedras mágicas. Assim a guerra começa e é nesse contexto que os Focos Dracônicos são criados.

As táticas ardilosas e manipulatórias de Tarrok, contando com a conivência de Naeris, acabaram fazendo com que Niath morresse logo após matar Dorakhon. Depois de expulsar Roghar e o que sobrara do exército de Dorakhon, Tarrok sai como o grande herói da guerra, e seu plano, com essa vitória, era tomar posse dos outros dois Focos Dracônicos para unificar os reinos e ser coroado como Imperador de Asthera.

Morgana descobre que, se não fosse por Tarrok e Naeris, Niath teria sobrevivido. Ela se junta à Sociedade da Lua Eclipsada e planeja um roubo para impedir Tarrok de tomar posse de todos os Focos Dracônicos. Morgana e a Lua Eclipsada conseguem roubar o foco de Niath, mas Morgana entra em combate com Tarrok e os dois acabam morrendo.

Por fim, com a morte de Tarrok, a unificação de Asthera jamais foi concretizada, o Foco de Dorakhon ficou sob a posse do reino de Morthyr e o Foco de Tarrok sob a posse do reino de Walldrich. Para Nah'Endra foi dado o direito de tomar posse do Foco de Niath, mas este permanece perdido até os dias de hoje. Morgana acabou saindo como a vilã, e toda a narrativa se focou no “sacrifício” de Tarrok para proteger Walldrich.

Figura 21 – Ilustração - Naeris e Roghar.



Fonte: Henrique Durlo (2020)

Separamos então a história em 2 arcos principais. No primeiro, Roghar é o antagonista, buscando reunir os três Focos Dracônicos para reinar como o Novo Deus-Dragão, Herdeiro de Dorakhon. No segundo arco, Naeris é o principal vilão e é aqui que Morgana reaparece: Mesmo depois de centenas de anos após a guerra, Naeris continuava obcecado por ela e procurava incessantemente pelo Foco de Niath para usar seu poder para ressuscitá-la. Sem sucesso, começa a desenvolver magias de necromancia usando Gelo Verdadeiro e consegue trazer Morgana de volta à vida, mas agora como um ser completamente maligno, fruto da ganância e obsessão de Naeris.

Figura 22 – Versão mais antiga e as duas novas versões de Morgana.



Fonte: Henrique Durlo (2020- 2023)

5.7. Personagens

Poucas mudanças foram necessárias para adaptar a história dos personagens principais. Segui principalmente as informações básicas das suas fichas de D&D, então pouco mudou em comparação ao que os jogadores criaram para seus personagens. Alguns foram realocados para aparecerem em momentos diferentes do que no jogo, outros são personagens de jogadores que não participaram da campanha toda. A minha principal preocupação foi incluir os personagens de todos de modo que a história fosse contada de forma clara e fluida, afinal foram 9 jogadores no total. Já o design de cada um deles foi evoluindo junto com meu aprendizado acerca de desenho (principalmente digital), ilustração, composição, character design e narrativa visual. Os jogadores que criaram os personagens Hellsu e Lilly ficaram pouco tempo na campanha e seus personagens acabaram virando pontas soltas na história, mas decidi mantê-los como coadjuvantes, aparecendo apenas em alguns momentos específicos.

Ruby (Jogador: Henrique Durlo)

Ruby é uma pequena Halfling barda, que ganha a vida pelas tavernas de Asthera tocando o Alaúde herdado de sua avó Rubelita, uma artista considerada controversa em Litenhav por não acreditar na narrativa do “Tarrok herói”. Curiosa, falastrona, irreverente e trambiqueira, Ruby vivia frustrada por sentir que sua avó ficaria decepcionada se a visse agora: expulsa da Escola de Magia, sobrevivendo um dia após o outro e gastando todo seu dinheiro com cerveja. Sua vida começa a mudar quando resolve ajudar um soldado de Viessa chamado Tanrell.

Tanrell (Jogador: Rafael Santos)

Soldado da Guarda de Viessa, filho de Dryt, a comandante da Guarda de Viessa. Tanrell nasceu em Nah’Endrah, mas como o seu pai era humano, depois da guerra e da posse de Naeris, sua família passou a não ser mais bem-vinda no reino dos Elfos. Sendo uma maga habilidosa e vinda de uma importante família de

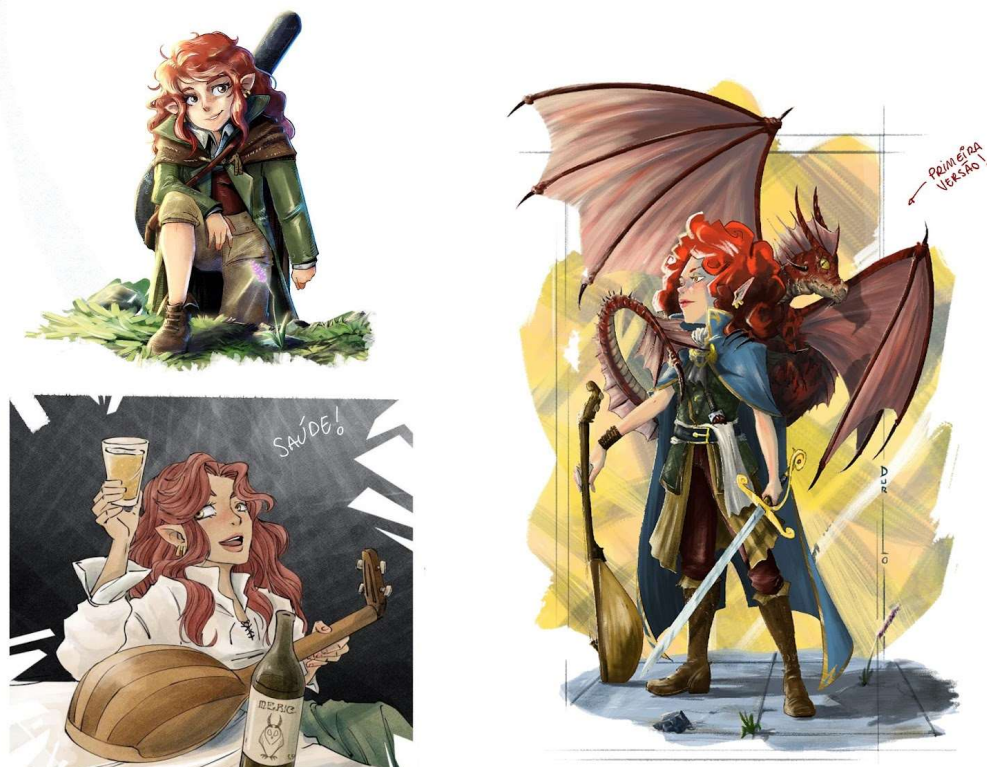
Nah'Endrah, Dryt conseguiu um cargo alto na Guarda de Viessa, chegando até a liderar o Conselho, onde Tanrell cresceu e se tornou um soldado valoroso. Tanrell é tímido, introvertido, um soldado competente e leal, mas que cresceu seguindo ordens, sem nunca questionar as autoridades. Deixou sua paixão pela forja de lado para servir à guarda que sua mãe comandava. Até que, ao conhecer Ruby, começa a se soltar mais, impor suas vontades e questionar seus reais deveres sem aceitar cegamente as ordens de sua mãe ou outras autoridades.

Figura 23 – Concept Arts da personagem Ruby - folha 1.



Fonte: Henrique Durlo (2022-2023)

Figura 24 – Concept Arts da personagem Ruby - folha 2



Fonte: Henrique Durlo (2022-2023)

Figura 25 – Concept Arts do personagem Tanrell.



Fonte: Henrique Durlo (2020 - 2023)

Medrash (Jogador: Israel Ribeiro)

Medrash é um draconato que nasceu e cresceu nas periferias de Walldrich, entrando logo cedo para a Sociedade da Lua Eclipsada e se tornando escudeiro de Elathorn, um membro muito influente da organização. Quando Elathorn foi capturado e preso, Medrash então ficou encarregado de esconder e proteger o Foco de Niath. Certo dia, sendo perseguido por criaturas que de alguma forma desenvolveram um modo de rastrear o Foco Dracônico, ele usa de todo seu poder para suprimir a energia emanada do foco e se tornar irrastrável. Mas isso tem um custo enorme: Medrash cai inconsciente, perde a memória e a fala, só conseguindo pronunciar o próprio nome. Agora ele busca recuperar sua memória, junto com os aventureiros que o salvaram. Medrash é caótico e impulsivo, o que hora pode ser um problema para o grupo, hora uma solução.

Hellenus (Jogador: Richard Silva)

Sendo sempre sério e racional, Hellenus é um Tiefling não muito dado a brincadeiras e piadas. Revoltado com o mundo, buscava conhecimento e poder para provar seu valor. Até que conheceu Adrian, um Elfo da Floresta, que o acolheu e aos poucos foi lhe mostrando que nem todos são seus inimigos, que existiam mais pessoas que compartilhavam de suas dores e seus sentimentos. Então Hellenus decide que usará suas habilidades com magia para ajudar a construir um mundo menos preconceituoso e cruel. Depois de conhecer Damaia, passa a ter ainda mais orgulho de sua origem e de si mesmo.

Damaia (Jogadora: Emanuely Felipelli)

Para sobreviver sozinha em um mundo cruel, Damaia aprendeu a manter a pose de mandona e temperamental, mas é sensível e carinhosa. Como tiefling, viveu uma infância feliz no interior de Walldrich, até que aldeões, levados pelo preconceito, mataram seus pais. Antes de morrer, sua mãe conseguiu escondê-la. Depois de conseguir fugir, ela passa a viver nas ruas cometendo pequenos delitos até ser acolhida pela Sociedade da Lua Eclipsada, onde aprendeu a usar magia e reuniu forças para viver dignamente e lutar contra as injustiças de Walldrich.

Figura 26 – Concept Arts do personagem Medrash.



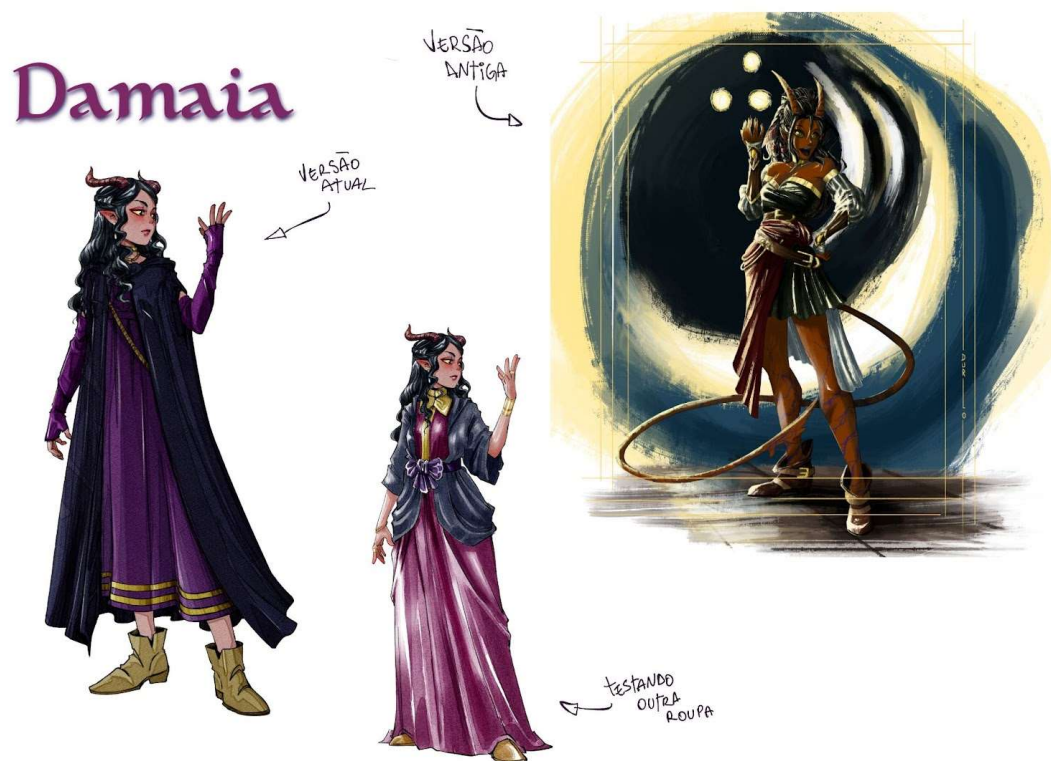
Fonte: Henrique Durlo (2020 – 2023)

Figura 27 – Concept Arts do personagem Hellenus.



Fonte: Henrique Durlo (2020 – 2023)

Figura 28 – Concept Arts da personagem Damaia.



Fonte: Henrique Durlo (2020 – 2023)

Figura 29 - Concept Arts do personagem Larossa.



Fonte: Henrique Durlo (2020 – 2023)

Larossa (Jogador: Lucas Rodrigues)

Larossa pode parecer bruto e rude por conta de sua franqueza, pois fala o que pensa, doa a quem doer. Apesar disso é sempre empático e justo, não medindo esforços para ajudar o próximo. Nascido e crescido nas periferias de Nah'Endrah, Larossa é um Elfo da Lua que viu seu povo ser jogado à própria sorte nos pântanos. Revoltado, tenta convencer os elfos de seu vilarejo a se rebelarem e reconquistarem seu lugar de direito, mas o líder local diz que sem acesso à magia, não teriam como enfrentar Naeris. Larossa se zanga, dizendo que podem vencer na força bruta, e para provar seu ponto, seu líder o desafia para uma batalha. Larossa o derrota, mas no fim é preso, causando uma revolta na vila, que é brutalmente reprimida pela força militar de Naeris. Larossa consegue fugir com a ajuda de seu povo e agora busca forças para acabar com o Sistema de Castas de Nah'Endra e derrubar o reinado de Naeris, o Rei Enlouquecido.

Eleanor (Jogadora: Paola Beltrão)

Eleanor é uma pessoa calma, gentil e um pouco distraída, mas com um enorme senso de dever. Filha bastarda do atual rei de Walldrich, descendente de Tarrok. Nunca foi reconhecida pelo rei como sua filha, apesar de ele saber que de fato ela é. Sua mãe pertencia ao baixo-clero da aristocracia, o que deu à Eleanor uma oportunidade de servir como Escudeira, já que era um desastre em praticamente todas as atividades destinadas às mulheres e meninas da corte. Assim, foi ganhando destaque na guarda real e no exército, pois era muito forte e habilidosa com espada e escudo. O Rei, ao ver seu sucesso, mexeu os pauzinhos para que ela fosse transferida para a patrulha de Walldrich e mantê-la distante da capital sem nenhuma perspectiva de crescimento político ou militar.

Hellsu (Jogador: Felipe Oliveira)

Hellsu é um caçador muito habilidoso que atua como mensageiro da Sociedade da Lua Eclipsada. Nada se sabe de seu passado e é um homem de poucas palavras, mas de olhos e ouvidos aguçados. Está sempre acompanhado de Flecha-Negra, sua pantera, e um rato de estimação chamado Espirro.

Lilly (Jogador: Renato Lançoni)

Lilly é uma gnoma druida que, apesar de brigona e cachaceira, não recusa ajuda a quem precisa. É muito amiga de Ruby e também é membra da Sociedade da Lua Eclipsada.

Kiran

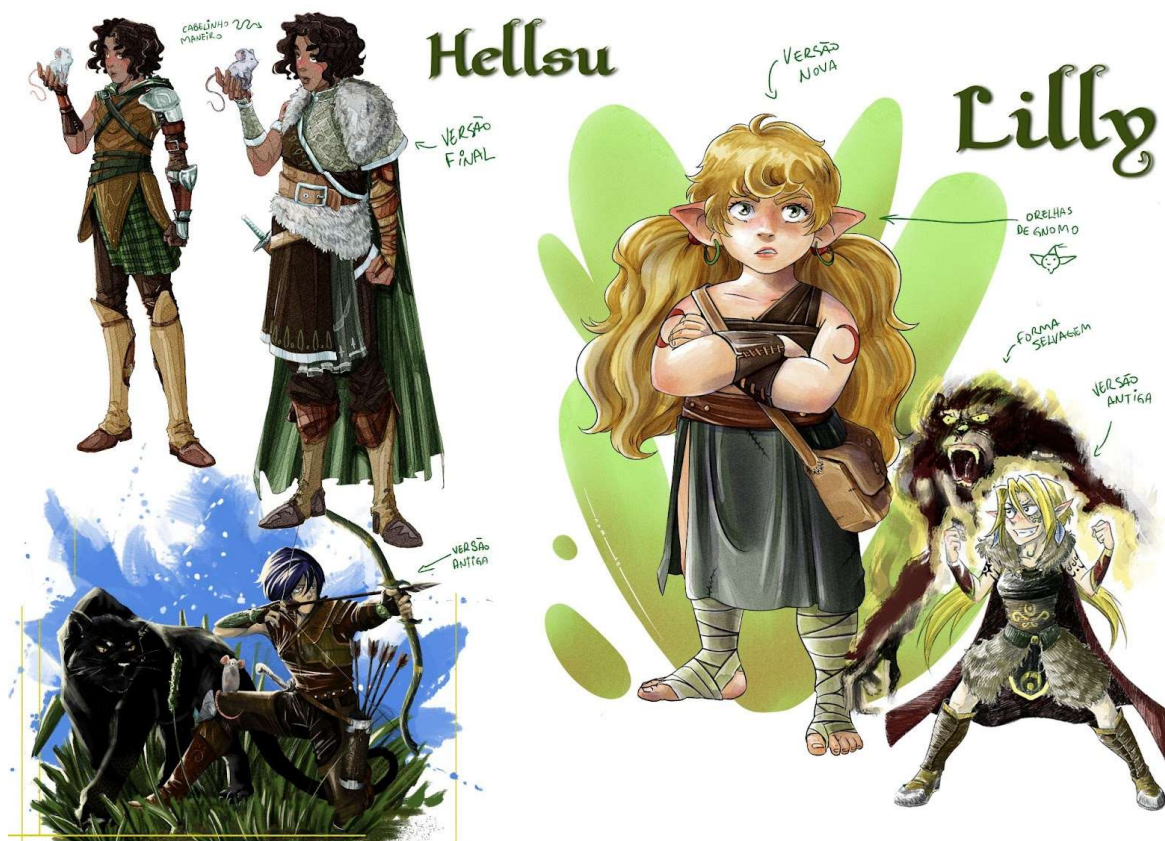
Nascido 2 anos após a queda de Naeris, Kiran é uma criança extremamente inteligente, filho de Hellenus e Damaia. Com 8 anos já é capaz de usar magia como um adulto, tem um temperamento forte e é fascinado por dragões.

Figura 30 – Concept Arts da personagem Eleanor.



Fonte: Henrique Durlo (2020 – 2023)

Figura 31 – Concepts dos personagens Hellsu e Lilly.



Fonte: Henrique Durlo (2020 – 2023)

Figura 32 – Concept Arts do personagem Kiran.



Fonte: Henrique Durlo (2021 – 2023)

Figura 33 Concept Arts – interações entre personagens 1.



Fonte: Henrique Durlo (2021 – 2023)

Figura 34: Concept Arts - interações entre personagens 2.



Fonte: Henrique Durlo (2021 – 2023)

5.8 O Roteiro

Com o conceito do cenário de Asthera, o background e os personagens definidos, deu-se início a produção do roteiro com a colaboração de Letícia. Pouca coisa mudou a princípio e a ideia principal manteve-se a mesma. Fizemos algumas alterações no desenvolvimento desta introdução com o objetivo de deixar a leitura mais fluida e criar no leitor uma simpatia maior pelos personagens. Além disso, procuramos ao longo da produção do roteiro trabalhar melhor o papel de Kiran, que serve como um elo a mais entre o leitor e a história contada por Ruby, inserindo algumas cenas entre a narrativa da aventura e momentos de pausa em que Ruby faz alguns comentários esclarece dúvidas de Kiran.

Criamos um documento no Google Docs em que nós dois tínhamos acesso para escrevermos em conjunto. Estabelecemos um formato simples. Primeiro fizemos uma listagem da ordem dos eventos da história:

- Ruby recebe a tarefa de cuidar de Kiran e o leva numa viagem no continente de Asthera enquanto conta histórias de sua aventura;
- A história começa com Tanrell, que investigava contrabandistas de Gelo Verdadeiro quando encontra Medrash encurralado por bandidos;
- Uma magia misteriosa dispara do colar de Medrash nocauteando todos os bandidos. Medrash desmaia e Tanrell o socorre;
- Tanrell coleta um pergaminho dos bandidos, leva Medrash desacordado em seu cavalo e encontra Ruby por acaso, que resolve ajudá-lo;
- Ao curar Medrash, o colar reage à magia de cura de Ruby;
- Ela leva Tanrell até uma taverna onde encontram Lilly;
- Depois de uma briga de bar, Lilly os leva até a vila escondida na Matarreal, encontrando Adrian e Hellenus;
- Adrian e Hellenus traduzem o pergaminho que se revela ser uma espécie de Rastreador de Gelo Verdadeiro e chegam à conclusão de que o colar de Medrash é o Foco Dracônico de Niath;
- A vila é atacada por mais bandidos atrás do Foco de Niath;
- O líder dos bandidos revela estar a serviço de Roghar e a Ordem de Dorakhon;
- Eleanor aparece finalizando o chefe dos bandidos;
- Tanrell convida Ruby e Lilly para Viessa a fim de recompensá-las pela ajuda;
- Lilly fica na vila para ajudar Adrian a reparar os danos causados pelos bandidos;
- Adrian incentiva Hellenus a ir junto;

- Nas páginas finais vemos Roghar observando tudo através de uma orbe mágica.

Em seguida partimos para o roteiro em si, descrevendo as cenas e diálogos de cada quadrinho numa página, de forma semelhante a um roteiro de uma peça de teatro, como no exemplo a seguir:

PÁGINA 9

Quadrinho 1

*Rufrico, com uma expressão blasé.
RUFRICO - Ha-ha, engraçada como sempre.*

Quadrinho 2

*Vemos um plano aberto, mostrando Ruby e Rufrico andando na biblioteca.
RUBY - Na carta você disse que o Hellenus pediu que eu viesse pra cá. Aconteceu alguma coisa?*

Quadrinho 3

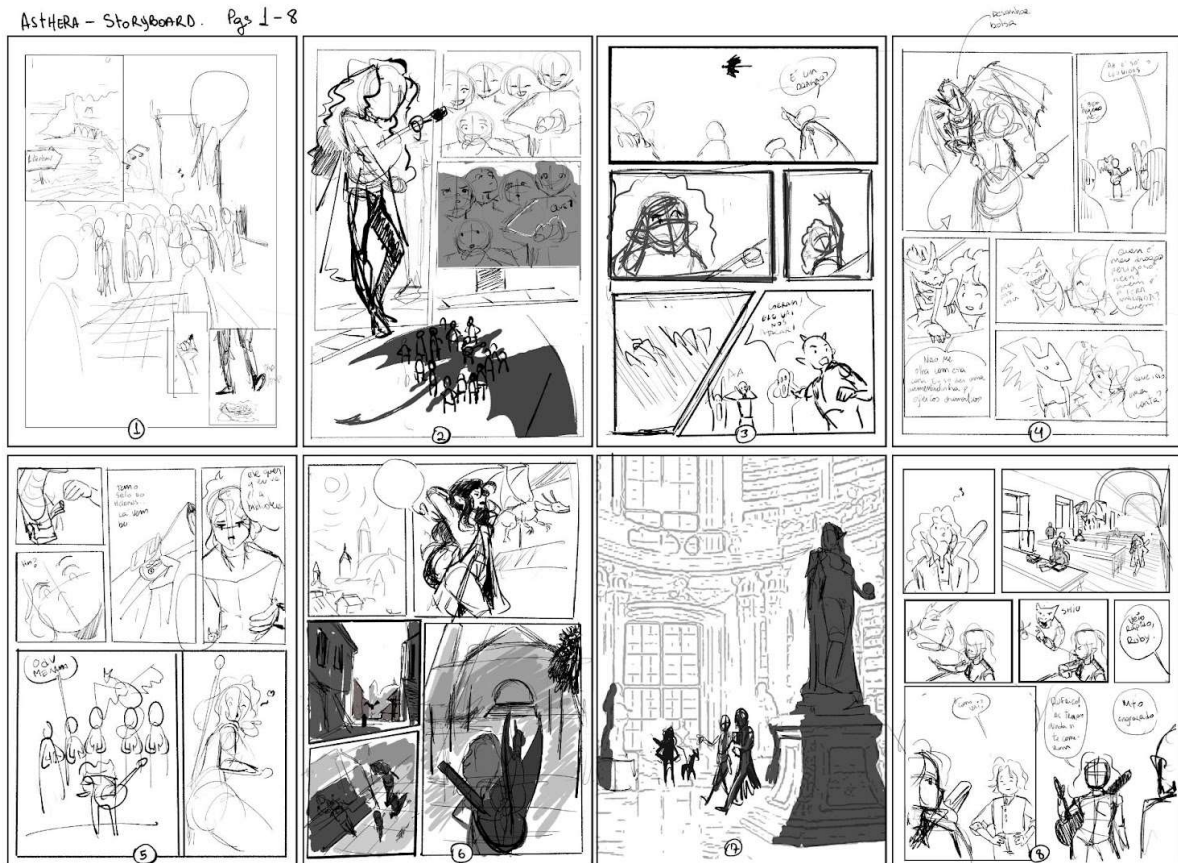
*Foco no rosto de Rufrico. Ele tem uma expressão serena no rosto.
RUFRICO - Não se preocupe, é só um... Pequeno problema, digamos assim.*

Quadrinho 4

*Vemos as costas de Rufrico e ele apontando para alguém, que só vemos a silhueta.
RUFRICO - Falando no problema, ali está ele!*

Até o momento da produção desse TCC, finalizamos o roteiro do primeiro capítulo com 71 páginas e demos início ao segundo capítulo. Também comecei a trabalhar num novo storyboard, até agora com 8 páginas. A perspectiva no momento é que a obra completa tenha 8 capítulos, divididos em arcos principais, porém isso pode ser alterado conforme o desenvolvimento do projeto.

Figura 35 – Storyboard novo - Páginas 1 à 8.



Fonte: Henrique Durlo (2023)

Figura 36: Logo do Asthera



Fonte: Henrique Durlo (2023)

6. Considerações Finais

Ao explorar a intersecção entre o Role-Playing Game (RPG) e a criação de histórias em quadrinhos, este trabalho revela um campo fértil de criatividade, em que os mundos imaginários ganham vida não apenas nas mesas de jogo, mas também nas páginas dos quadrinhos. Ao traçar as origens e influências do RPG, com destaque para o emblemático Dungeons & Dragons, e ao examinar obras como "Record of Lodoss War" e "Holy Avenger", nota-se como as experiências compartilhadas em mesas de RPG podem se transformar em grandes narrativas gráficas. A análise dessas obras não apenas evidencia a riqueza narrativa que o RPG injeta nas histórias em quadrinhos, mas também destaca como esse intercâmbio criativo transcende fronteiras e evolui em projetos como "Asthera".

O projeto de História em Quadrinhos de Asthera mostra que o jogo de RPG não é apenas um impulsionador inicial, mas um gerador contínuo de possibilidades. Assim, esta conclusão não é um encerramento, mas sim o prelúdio de novos capítulos, que se desdobrarão a partir do encontro entre RPG e quadrinhos.

Referências

- BLUME, Brian; WELLS, Jean; BLUME, David; COOK, Dave Cook - **Advanced Dungeons and Dragons - The Rogues Gallery**. Wisconsin, 1980
- CAGNIN, Mariana - **Artemídia Independente: VIDAS IMPERFEITAS, o quadrinho em um diálogo entre linguagem e suporte**. São Paulo: UNESP, 2012
- CAPARICA, Victor Hugo Cruz - **TORMENTAS E INIMIGOS. Relações Dialógicas entre a Literatura de Fantasia e os Role Playing Games**. Araraquara - SP, UNESP/FCLAr, 2011
- CASSARO, Marcelo - **Holy Avenger parte 1 - O Início de uma Saga Épica para AD&D e Gurps Fantasy**. Dragão Brasil, Trama Editorial . Ano IV #44, (Pgs 26 - 30) São Paulo - Novembro de 1998
- CASSARO, Marcelo - **Holy Avenger - Segunda parte, para AD&D e Gurps Fantasy**. Dragão Brasil, Trama Editorial . Ano IV #45, (Pgs 26 - 37) São Paulo - Novembro de 1998
- DADICO SOBRINHO , João Marcos: **O ROLEPLAYING GAME COMO MEIO DE ESCRITA DRAMATÚRGICA**. Salvador - BA, UFBA. 2019
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010
- INTERNET ARCHIVE - **Record Of Lodoss War Comptiq Magazine English Translation**. Disponível em: <<https://archive.org/details/record-of-lodoss-war-comptiq-magazine-english-translation/page/n201/mode/2up>> acesso em 06/011/2023
- KOTAKU - **The Dungeons and Dragons Session That Became a Real-Life Phenomenon**. Disponível em <<https://kotaku.com/the-dungeons-and-dragons-session-that-became-a-real-lif-1691643499>> acesso em 06/11/2023

KOTAKU - **Dungeons & Deceptions: The First D&D Players Push Back On The Legend Of Gary Gygax**. Disponível em: <<https://kotaku.com/dungeons-deceptions-the-first-d-d-players-push-back-1837516834>> acesso em 04/10/2023

KURONONS - **D&D comics history part 1 - Cartoon ads**. Disponível em: <<https://kuronons.blogspot.com/2010/05/d-comics-review-part-1-cartoon-ads.html>> acesso em 05/10/2023

McCLAUD, Scott - **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books 2005

McCLAUD, Scott - **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books 2006

McCLAUD, Scott - **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books 2007

MEARLS, Mike;SCHWALB, Robert J; BRUCE, Cordell - **Dungeons and Dragons Player's Handbook (5th Edition)**. Wizards of the Coast, Washington, 2014

M. EWALT, David: **Of Dice and Men - A Story of Dungeons and Dragons and the People who play it**. Scribner; American First edition, 2013

POSZAR, Camila Cardoso - **Artemídia Se quente: DRAGON TALES, consequências do mangá na publicação de quadrinhos no Brasil**. São Paulo: UNESP, 2012

RPG.NET - **DESIGNERS & DRAGONS: THE COLUMN #5: DUNGEONS, DRAGONS, AND COMICS, PART ONE: 1979-1991**. Disponível em <<https://www.rpg.net/columns/designers-and-dragons/designers-and-dragons5.phtml>> acesso em 05/10/2023

SOBRECARGA - **Entrevista com Marcelo Cassaro**. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20110826193331/http://www.sobrecarga.com.br/node/view/3638>> acesso 07/11/2023

Glossário

Draconatos: Seres humanóides com ascendência dracônica, possuindo características físicas e habilidades herdadas de dragões.

Elfo: Ser feérico, de orelhas pontudas, conhecida por sua graça, agilidade e afinidade natural com a magia.

Elfo-da-Lua: Um tipo de elfo, geralmente de pele pálida ou azulada.

Halfling: Pequenos, ágeis e amigáveis humanóides conhecidos por suas habilidades furtivas e resiliência.

Tiefling: Indivíduos com ascendência infernal, manifestando características demoníacas em sua aparência e algumas habilidades sobrenaturais.

Gnomos: Criaturas pequenas e curiosas, conhecidas por sua engenhosidade, habilidades mágicas leves e afinidade com a natureza.

Orcs: Humanoides robustos e presas proeminentes, geralmente associado com força bruta e ferocidade em combate.

Kobolds: Criaturas pequenas e reptilianas, descendentes distantes de dragões.