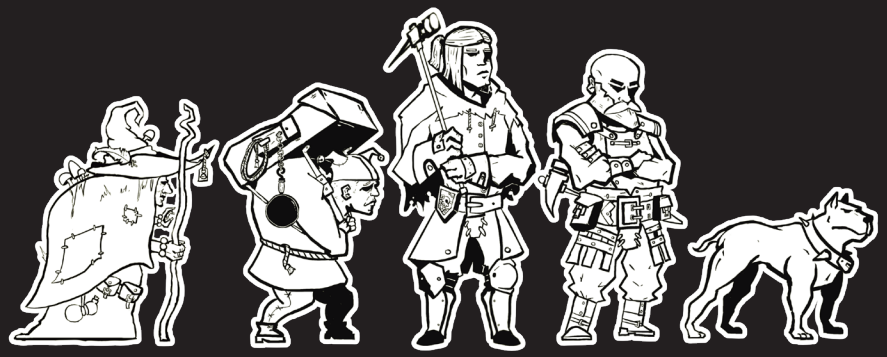
# As Crônicas de Lázar

## O Flagelo das Terras Livres



Natan Batistel Puça

# Livro de Rpg: As crônicas de Zatzar, o flagelo das Terras Livres



Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Curso de Design, com habilitação em Gráfico, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design de Gráfico pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho".

Orientador:
Dorival Campos Rossi

Unesp, Bauru; 2024

P978l

PUGA, Natan Batistel

Livro de Rpg: As crônicas de Zatzar : O flagelo das Terras Livres / Natan PUGA. -- , 2024

163 p. : il., tabs., fotos, mapas

Trabalho de conclusão de curso ( - ) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru,

Orientador: Dorival Campos Rossi

1. Fantasia. 2. Game Design. 3. Editorial. 4. Diagramação. 5. Ilustração. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados fornecidos pelo autor(a).

# Sumário


| | |
|---|---|
| Introdução | Pg. 08 |
| Porque um livro de RPG | Pg. 09 |
| Definição de um Jogo | Pg. 10 |
| O que faz um Gamedesign | Pg. 10 |
| Abstração e metáfora | Pg. 11 |
| Inspirações | Pg. 12 |
| Análise de Similares | Pg. 18 |
| Mood Board | Pg. 24 |
| Desenvolvimento e pesquisa | Pg. 28 |
| Game Test | Pg. 34 |
| Solucionando Problemas | Pg. 38 |
| Identidade Visual | Pg. 42 |
| Ilustrações | Pg. 52 |
| Verssão Final | Pg. 75 |
| Conclusão | Pg. 80 |
| Referências | Pg. 81 |
| Game Design Document (GGD) | Pg. 82 |
| Apresentação TCC | Pg. 101 |

# Agradecimentos

Depois destes anos em Bauru, posso dizer com um certo conforto e propriedade, que foram os mais importantes para minha formação, tanto para profissional, como pessoa.

Meus pais, claramente, são os maiores responsáveis deste grande passo na minha vida. Todo o trabalho, esforço e insistência, jamais será esquecido. Já me conformei que nunca vou conseguir retribui-los por tudo o que fizeram por mim, mas, pretendo tentar, seja como for, até porque, nenhum obrigado, ou abraço, vai ser capaz de enclausurar o carinho imenso que tenho por eles.

Para todos meus amigos, colegas e conhecidos, que acumulei aqui na faculdade, um simples agradecimento não seria o suficiente para demonstrar minha gratidão, na sua participação em minha caminhada. Para aqueles que me acolheram, ajudaram e orientaram, esse pequeno parágrafo é apenas uma fração da minha gratidão pela sua presença.

Já aos meus amigos queridos de longa data, tenho que me segurar, porque se pudesse, me estenderia muito mais do que um paragrafo. Preciso agradecer pela paciência durante o desenvolvimento desse projeto, à ajuda com valiosas sugestões e ao tempo precioso que passamos juntos. Em especial, Matheus Cintra, se não fosse por você, este trabalho jamais teria uma conclusão, obrigado por ter sido um "Co-Autor não creditado", mesmo que não tenha escrito uma linha deste projeto, suas críticas e dicas foram mais do que essenciais, além é claro, desse seu invejável repertório intelectual, que foi muito mais do que útil durante as "trocentas "revisões do livro.

Voltando ao âmbito família, queria deixar também uma mensagem para todos os meus familiares, que apesar de longe da faculdade, também caminharam comigo nessa jornada. Em especial, preciso tecer elogios à ambos meus avôs e avós, que participaram intensamente da minha vida, e continuam a se orgulhar dos frutos de meus esforços.

Gostaria também de agradecer a minha companheira, Giulia, que esteve comigo em alguns dos momentos mais difíceis da minha vida, assim como também, em alguns dos melhores. A sua presença ao meu lado foi essencial para que eu tenha chego em qualquer lugar, e não tenha enlouquecido com os diversos problemas, tarefas, deveres, obrigações e complicações. Obrigado por ter tornado esse tempo longe de casa em algo tão prazeroso.

Antes que me estenda demais, preciso agradecer ao Laboratório de Design, tanto pelos diversos amigos e colegas que colecionei enquanto trabalhava lá, quanto pelas oportunidades, que ter participado deste projeto, me proporcionou. Obrigado Mônica, este projeto e seu carinho jamais serão esquecidos por mim.

Por fim, gostaria de agradecer ao meu orientador, se não fosse pelo apoio do Dorival, essa ideia maluca de produzir um livro em um ano, jamais teria se tornado realidade. Escrever, desenhar e diagramar intensamente, só pôde ser uma experiência gratificante, pela oportunidade que este trabalho me ofereceu.

**A todos, Obrigado.**

# Resumo

Neste relatório, será tratado de todos os métodos e ferramentas utilizados na criação de um livro de RPG independente, "As Crônicas de Zatzar, O Flagelo das Terras Livres". Serão abordados no texto desde o briefing, metodologia, game design, criação de mundo, game design document, ilustrações, identidade visual, diagramação, play-test, entre outros. RPG é um título para jogos que vão além dos tabuleiros, estendendo-se a uma proposta de interpretação e improvisação, como em um exercício de teatro.

**Palavras - Chave:**
RPG; Game Design; Ilustração; Diagramação; Criação.

# Abstract

In this report, all the methods and tools used in the creation of an independent RPG book, "The Chronicles of Zatzar, The Scourge of the Free Lands," will be discussed. The text will cover everything from the briefing, methodology, game design, world creation, game design document, illustrations, visual identity, layout, play-testing, among others. RPG is a title for games that go beyond board games, extending to a proposal for interpretation and improvisation, much like a theater exercise.

**keywords:**
RPG; Game Design; Illustration; Layout; Creation.



# Introdução

Além dos motivos mercadológicos, este trabalho nasce a partir de dois desejos, o de trabalhar com editorial e com design de jogos. Durante este relatório, será tratada a experiência de desenvolver um livro próprio de *RPG*, comentando as etapas do árduo processo criativo, que permearam a concepção de um livro autoral independente, intitulado de: *As Crônicas de Zatzar - O flagelo das Terras Livres*. Dentro do livro, pode ser encontrado: Regras para o jogo, um cenário novo e autoral intitulado de Terras Livres, o bestiário das Terras Livres, Mapa das Terras Livres e material de apoio para a construção de narrativas.

Os jogos de *RPG*, são importantes ferramentas de incentivo a  socialização e da criatividade, visto que, durante uma partida, é necessário que todos os membros do jogo interajam entre si, sob as perspectivas de diferentes personagens. Dessa forma, vestir o papel de um personagem, com interesses e visões diferentes de outro da mesa, acarretará em cenários de conflito, ou interações, onde os jogadores, devem aprender a ouvir o outro, e discutir ambos os pontos de vista. Essa dinâmica se prova mais do que presente no dia a dia, onde, a troca de ideias, institui a base de qualquer interação social, corriqueira.



# Por que um Livro de RPG?

Livros de *RPG* (sigla para *Role-Playing Game*) são parte de um movimento de mídias analógicas, que reúnem, regras, histórias, ilustrações, mitos e lendas em algo que podemos chamar de Jogo. Apesar disso, os relatos de seus jogadores, fazem com que suas partidas pareçam grandes recortes de novelas ou épicos, isso porque, o ato de jogar, nesse caso, está mais relacionado ao ato de atuar. Por isso, além de jogo, um livro de *RPG*, também pode ser categorizado como, uma série de exercícios de interpretação, já que, por mais que hajam regras e um tabuleiro, as tomadas de decisão das personagens, interpretadas por seus jogadores, são sempre baseadas, aos seus valores éticos, morais e na visão de mundo do próprio Jogador.

As chamadas Mesas de *RPG*, apelido dado ao conjunto de eventos, história, regras e jogadores, podem ter das mais variadas propostas. Assim como existem vários tipos de filmes e peças, com diversos roteiros e cenários, as Mesas de *RPG*, podem ter das mais diversas campanhas, e gêneros, basta apenas que o mestre crie a história e narre seus eventos. Dentro de uma Mesa de *RPG*, o mestre está para diretor, assim como os jogadores para atores, isso é, o Mestre compõe a história e os personagens, jogadores, a habitam.

Por vezes, essa estranha proposta de diversão entre amigos, não nasce dos dias atuais. O próprio teatro, ao qual o jogo foi comparado, possui longínquas raízes na história do mundo; no entanto, o fenômeno em si surge com a criação de *Dungeons & Dragons* (D&D), nos estados Unidos, no ano de 1974. O apelidado D&D nasce como o primeiro produto do mercado editorial com o título de Livro de *RPG*. Sua popularidade foi tamanha, que, em pouco tempo, vários produtos inspirados nesse modelo, passaram a circular pelo mercado: *Rolemaster (1980), Chamado de Cthulhu (1981), Gurps (1986), Cyberpunk (1988)*, entre outros. Além de ser pai de vários produtos, o D&D, também é responsável por diversas citações na mídia, desde aparições em filmes, como em "*ET o Extraterrestre*," de 1982, a influência direta na animação muito popular no Brasil, "*Caverna do Dragão*", de 1983, que estreou aqui em 1986 e foi reprisado diversas vezes desde então.

Falando agora dos dias atuais, no *Youtube*, podemos encontrar diversos canais relacionados ao tema, incluindo o *Critical Role*. O grupo formado por dubladores e atores possui atualmente uma média de 2 milhões de inscritos no *Youtube*, uma animação oficial com duas temporadas na *Amazon*, publicações editoriais próprias e diversas peças de *merchandise* que circulam pelo mercado. O *Critical Role* foi apontado como um dos maiores expoentes mercadológicos para o sucesso comercial do *RPG* atualmente.

No Brasil, existem dois grandes exemplos da popularidade desses produtos no mercado, ambos encontrados na plataforma de financiamento coletivo *Catarse*. A edição comemorativa de vinte anos de *Tormenta*, mãe de vários produtos editoriais brasileiros do nicho *RPG*, arrecadou quase dois milhões de reais (*Tormenta20, 2019*). Já a *Coleção Cthulhu*, série de romances e quadrinhos, nasceu das partidas de *RPG* do grupo *Jovem Nerd*, transformadas em *audiodramas* e, posteriormente, em uma campanha de financiamento coletivo para a produção de peças editoriais. A campanha de *Cthulhu* arrecadou mais de oito milhões de reais também no *Catarse* (*Nerdcast RPG – Coleção Cthulhu, 2021*).

Dessa forma, é possível constatar com firmeza que o mercado de Livros de *RPG* não só está em crescimento, como se mostra muito relevante para a "*cultura nerd*", que, pelos mesmos dados oferecidos, pode-se dizer que também se encontra em ascensão, tanto no mercado nacional quanto internacional. Dito isso, mais do que um produto, esse tipo de material editorial pode se revelar uma importante ferramenta. O *Homo Ludens, de Huizinga*, além de colocar o ato de jogar como uma necessidade primária, também aborda como se reunir em uma mesa, praticar os rituais impostos pelas regras e jogar é uma forma de transmitir cultura. Portanto, um exercício de interpretação "*gamificado*", além de ser uma forma de transmitir cultura, pode ser uma forma de abordar cenários e situações onde ética, moral, política e afins não só são relevantes, como podem ser o cerne de uma boa trama.

# Definição de um Jogo

O termo "joǥo" pode ser empreǥado em diversas situações, desde o ato de participar em uma partida de futebol, até o de joǥar cartas. De acordo com *Salen e Zimmerman (2012, p. 96)* o conceito de joǥar está relacionado a um fenômeno cultural, onde um conjunto de reǧras, junto de um conflito artificial, cria uma forma de quantificar sucessos e falhas. Assim, temos a criação de um sistema responsivo, ou seja, um sistema de reǧras e dinâmicas propostas pelo joǥo, onde pode-se estipular resultados de sucesso ou falha. Como exemplo, temos joǥos de cartas, videoǥames, esportes e os *RPGs*.

Voltando ao assunto para os *"Role Playinǥ Games"*, joǥar pode ir além do que lidar com um sistema de reǧras e adversidades artificiais, já que os joǥos de *RPG*, trabalham muito mais em um contexto social. Na obra, *"Homo Ludens"*, de *Huizinǥa (1980)*, é explicado que, desde o início da humanidade, o homem sente a necessidade de joǥar, e com isso, interaǧir. *Huizinǥa* conta que até mesmo os animais participam do ritual de joǥar, em seu livro é descrito o seǧuinte:

*[...]Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas aleǧres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do joǥo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e ǧestos. Respeitam as reǧras que os proíbem morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Finǥem estar zanǥados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de joǥo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público (Huizinǥa, Johan. Homo Ludens. 1980, p. 3.)*

Com isso, é possível relacionar o joǥar à uma necessidade primal, não apenas como forma de divertimento, mas também, como ferramenta a fim de se estruturar um convívio social entre indivíduos. Ainda em seu livro, Huizinǥa explica que:

*Joǥo não é vida "corrente" nem vida "real" Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria (1980, p.10).*

Em outras palavras, um joǥo de RPG pode ser classificado como uma ferramenta de escapismo da realidade, criadora de vínculos sociais, estruturada a partir de um conjunto de reǧras, mediante um conflito artificial, com o objetivo de proporcionar divertimento.

# O que faz um Game Designer

Game Desiǧn é o termo utilizado para definir uma área específica do desiǧn, focada na criação de mecânicas, reǧras e dinâmicas de um joǥo. O Game Desiǧner é o responsável por liderar projetos, formular tramas e todos os elementos que comporão o produto final. Para *Salen e Zimmerman (2012, p.96)*, o desiǧner de joǥos é o responsável por enǧenhar uma interação lúdica entre Joǥo e Joǥador. Já *Schell (2011)* explica que o desiǧner de joǥos é, na verdade, responsável por criar experiências e ǧarantir que sejam vividas. Claro que ambas as visões não são excludentes, já que, se mostra necessário pensar de forma lúdica para ǧarantir que, o produto final esteja semioticamente coeso, ou seja, de fácil entendimento e imersivo para Joǥador.

Como já estabelecido a partir do *Homo Ludens*, durante o joǥo, é preciso que o joǥador se esqueça do real, e se insira em uma outra esfera de tempo, para total aproveitamento de um joǥo. Nos *RPGs*, é trabalho do Game Desiǧner ǧarantir a coesão, proporcionando uma experiência em que seja possível ao joǥador "viver" o papel de seu personaǧem. Mais do que um conjunto de habilidades e reǧras, o trabalho do ǧame desiǧner é proporcionar material para que todos os membros do joǥo se sintam inseridos no mesmo cenário, desde a idealização dos personaǧens, até a execução do joǥo. *"Um bom desiǧn de joǥos acontece quando você visualiza seu joǥo a partir de várias perspectivas possíveis" (Schell, 2011, p. XIII).* Contudo, para que isso seja possível, é preciso que o joǥador encare a realidade do mundo secundário, proposto pelo Game Desiǧner, como alǧo real.

**Mundo Primário:** nosso mundo, ou seja, um mundo onde habitam histórias situadas na realidade, baseadas na nossa reǧra de realidade

**Mundo Secundário:** um mundo fictício, pode apresentar semelhanças com nosso mundo, mas não necessariamente operam com nossas reǧras de realidade.

# Abstração e Metáfora

O maior objetivo do projeto é criar uma ferramenta, que dará a possibilidade aos jogadores de se sentirem imersos, dentro de um mundo secundário, e construir uma narrativa em um cenário fictício de fantasia. *"A diferença entre a ficção e a realidade é que a ficção precisa fazer sentido" (Mark Twain).* Rapidamente, podemos definir "**Ficção**" como algo partindo do possível, enquanto "**Fantasia**", parte dos limites da realidade. Com As Crônicas de Zatzar almeja-se retratar um cenário baseado no real, embebido de elementos fantásticos, para que, seja possível tratar de situações reais, de maneira lúdica.

Tendo em vista a proposta do projeto, várias referências históricas de eventos e conceitos políticos foram utilizadas para criar uma versão da Idade Média que contivesse diversas mitologias e trabalhasse seus diferentes papéis em uma sociedade recém-liberta de um imperador tirano. Fadados a sofrerem pelas garras dos poderosos, os habitantes deste mundo foram submetidos a diversas formas de opressão. Além da violência imposta a eles pela briga dos influentes, alguns tiveram de se submeter a escravidão, enquanto outros eram torturados. Durante o período de tirania, os habitantes das Terras Livres eram vistos como recursos e administrados como tal. Para conter revoltas e afins, algumas providências foram tomadas, como a queima de livros , ou seja, o controle do pensamento crítico , e o isolamento dos cidadãos em suas respectivas cidades e vilas.

Apesar do grande imperador ter a forma de um dragão, suas atitudes como um ditador tirano foram bem reais, sendo baseadas diretamente em ações de líderes políticos do mundo real, como "**A queima de livros de 1933**" na Alemanha, o "**terror vermelho**" que assombrou os soviéticos em 1918, além de diversas infrações dos direitos humanos e outros atos hediondos, perpetuados por vilões durante a história da humanidade. Subsequentemente, todos esses atos deixaram diversas cicatrizes em várias sociedades, e o mesmo acontece com as Terras Livres e seus habitantes. Dessa forma, o enfoque do cenário passa a ser as consequências desses atos e as implicações políticas destes, mesmo após a morte do tirano.

Uma morte inesperada gerou um vácuo no poder político, e esse vácuo passou a ser uma corrida pelo trono, com quatro facções participando:

- **Teodorianos** - Seguidores do Santo Teodorico, ocupam o território Leste. São semelhantes aos Cruzados, ou, os Cavaleiros Hospitalares. Suas doutrinas religiosas são diretamente inspiradas no cristianismo, e seus costumes são derivados do período da alta Idade Média.
- **Lugosi's** - Seguidores do Santo Lugos, ocupam o território Oeste. A inspiração para a sua criação vem da figura dos magos, ocultistas e alquimistas. Sua filosofia gira em torno do conhecimento e arte, se parecem um pouco com os Gregos e a monarquia francesa.
- **Os Filhos da Manhã** - Seguidores de Eisler, a Mãe da Manhã, ocupam o território Norte. Se os Teodrianos são Cruzados, os Filhos da Manhã são monges. Também possuem inspirações no Cristianismo, mas, do novo testamento.
- **Senhores da Guerra** - Antigos Nobres, que perderam seus privilégios ao fim da monarquia, espalhados pelo continente. Em sua maioria, encarnam a figura de estrategistas e comandantes. Seus bandos estão sempre em movimento, tal qual os bandidos nas histórias do Velho-Oeste, apesar disso, ainda seguem costumes da monarquia inglesa.

Além dos grandes participantes da corrida ao trono, existem outras variáveis que incorporam elementos reais, mas maquiados com a fantasia. O objetivo desses elementos, como diferentes espécies, magias e criaturas fantasiosas, é trazer relevância para um tópico que, antes, poderia ser desinteressante para um jogador.

A capacidade de diferentes personagens incorporarem realidades distintas e a necessidade desses personagens interagirem fazem com que todos presentes na mesa participem de uma conversa sobre temas reais, disfarçados de tramas em uma história fantástica, proporcionando uma troca de conhecimentos e perspectivas entre os jogadores.

# Inspirações

Para a concepção do livro foram utilizadas diversas obras como inspiração, tanto em cunho estético, como no cenário, sensações e proposta do jogo. Foi a partir das seguintes obras que nasceram As Crônicas de Zatzar:

## A Franquia Souls

Mãe de diversos jogos da atualidade, a franquia *souls* é um apelido para 7 jogos produzidos pela desenvolvedora *"FromSoftware"*, sendo eles: *Demon Souls, Dark Souls, Dark Souls II, Dark Souls III, Sekiro, BloodBorne* e sua mais nova adição, *EldenRing*. Todos estes jogos propõem uma jogabilidade desafiadora, em um mundo "quebrado", onde o jogador constrói a narrativa a partir da descrição de itens e diálogos de *NPCs*.




**Figura 01 - Bandai Namco logo**

**Fonte:** Site oficial da "Bandai Namco"

**Disponível em:** https://www.bandai-namcoent.com/pt_br/; **Acessado em 30/10/2024**

**Figura 02 - Dark souls trilogy**

**Fonte:** Site oficial da "Bandai Namco"

**Disponível em:** https://www.bandainamco-ent.com/agecheck?redirect_uri=%2Fgames%-2Fdark-souls-trilogy#null; **Acessado em 30/10/2024**

# Vermis

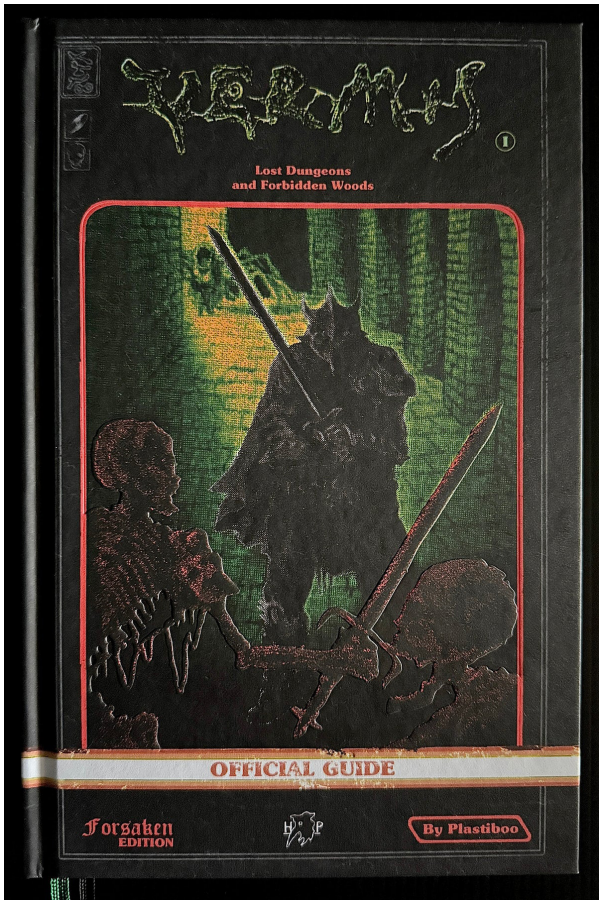



**Figura 03 - Vermis Vol.1**

**Fonte:** Site oficial da editora

**Disponível em:** https://hollow-press.net/products/vermis-i-lost-dungeons--and-forbidden-woods-forsaken-edition?pr_prod_strat=jac&pr_rec_id=f4e1c-4c34&pr_rec_pid=8954570277197&pr_ref_pid=8954571260237&pr_seq=uniform **; Acessado em 30/10/2024**

*Vermis* é o nome de um par de livros, escritos como um guia de videogame, para um jogo fictício de mesmo nome. Tanto *Vermis I*, quanto *Vermis II*, falam de um mundo de fantasia hostil e tenebroso, repleto de monstros, entidades, deuses e cavaleiros. Apesar de não ser um jogo real, a proposta de um produto seguindo estes padrões, foi uma das principais inspirações para o projeto gráfico.

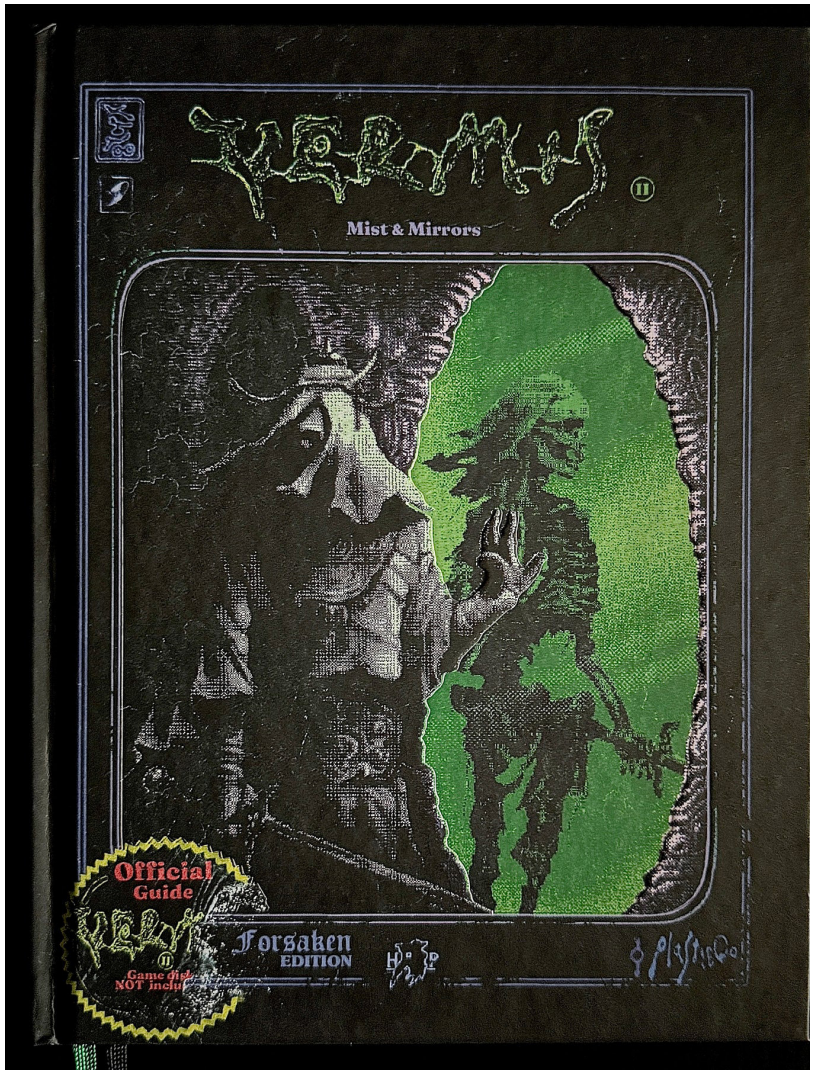





**Figura 04 - Hollow Press logo**

**Fonte:** Site oficial da editora

**Disponível em:** https://hollow--press.net/; **Acessado em 30/10/2024**

**Figura 05 - Vermis Vol.2**

**Fonte:** Site oficial da editora

**Disponível em:** https://hollow-press.net/products/vermis-ii-mist-mirrors-forsake-n-edition?pr_prod_strat=e5_des-c&pr_rec_id=9cb285b7b&pr_rec_pid=8954571260237&pr_ref_pi-d=7052615712838&pr_seq=uniform; **Acessado em 30/10/2024**

# Darkest Dungeon

Mais especificamente, *Darkest Dungeon I*, é um jogo de estratégia em turnos, onde o objetivo principal é guiar grupos de mercenários por calabouços, em busca de solucionar os problemas de seu antepassado, o Lorde dessas terras. O jogo tem um foco muito maior na jogabilidade, apesar disso, sua maior influência para o projeto é sua estética única, recheada de sombras, linhas retas e um visual *Dark Fantasy*. Estes elementos dão origem às ilustrações presentes no livro.




**Figura 06 - Darkest Dungeon**

**Fonte:** Site oficial da "Steam"

**Disponível em:** https://store.steam-powered.com/app/262060/Darkest_Dungeon/?l=portuguese; **Acessado em 30/10/2024**

Red Hook

**Figura 07 - Red Hook Studios - Criodor do Darkest Dungeon**

**Fonte:** Site oficial da "Steam"

**Disponível em:** https://www.redhookgames.com/; **Acessado em 30/10/2024**

# A Lenda de Ruff Ghanor

Uma história pelo escritor brasileiro *Leonel Caldela*, derivada das produções de áudio do grupo *Jovem Nerd*. A história, de três volumes até então, foi uma das principais influências para a criação da narrativa do projeto. Durante os livros, acompanhamos a trajetória de *Ruff*, desde criança, até a sua velhice, junto de alguns personagens relevantes para a trama, como seu rival, o grande Dragão Vermelho *Zamir*, *Corin*, e *Axia*, sua amada.




**Figura 08 - Coletânia de livros da saga Ruff Ghanor**

**Fonte:** Site oficial do "Jovem Nerd"

**Disponível em:** https://ghanor.com.br/; **Acessado em 30/10/2024**

**Figura 09 - Logo "Jovem Nerd"**

**Fonte:** Site oficial do "Jovem Nerd"

**Disponível em:** https://jovemnerd.com.br/; **Acessado em 30/10/2024**

# As Obras de Fumito Ueda

Constituindo uma espécie de antologia sobre um mundo misterioso, três jogos dirigidos por *Fumito Ueda*, se tornaram referências tanto em termo narrativo, quanto visual. *Ico, Shadow of the Colossus* e *The last Guardian*, foram lançados nessa ordem, e são responsáveis por inspirar diversas obras em diversas instâncias, para *As Crônicas de Zatzar*, esses três foram responsáveis por inspirar o sentimento de mistério que acompanha as Terras Livres, além de reforçar algumas escolhas estéticas.

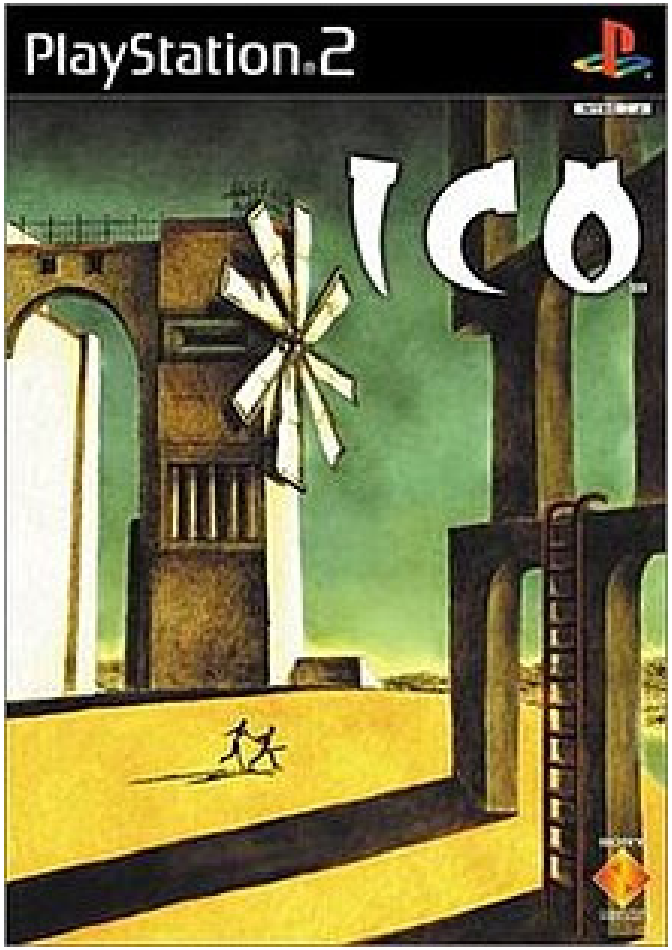



**Figura 10 - Ico**

**Fonte:** Capa do jogo de PlayStation 2

**Disponível em:** https://en.wikipedia.org/wiki/Ico; **Acessado em 30/10/2024**




**Figura 10 - The last guardian**

**Fonte:** Capa do jogo de PlayStation 4

**Disponível em:** https://www.playstation.com/pt-br/games/the-last-guardian/; **Acessado em 30/10/2024**

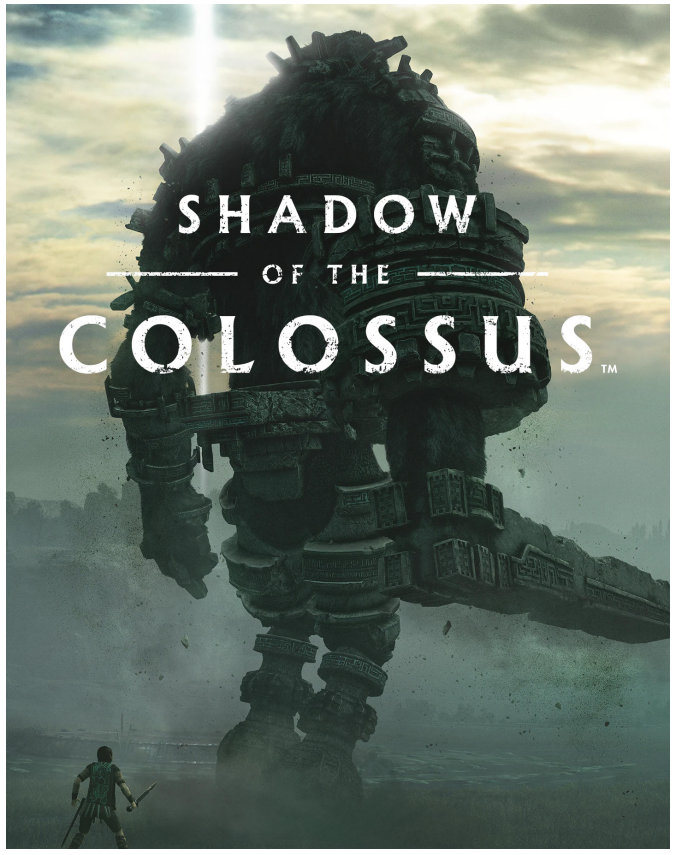



**Figura 11 - Shadow of the Colossus**

**Fonte:** Capa do jogo de PlayStation 5

**Disponível em:** https://www.playstation.com/pt-br/games/shadow-of-the-colossus/; **Acessado em 30/10/2024**

# A Saga de Livros The Witcher

Escritos por *Andrzej Sapkowski*, a série de livros conta a jornada do Bruxo Geralt, em um universo inspirado na baixa idade média, povoado por monstros do folclore Polonês, reis e assassinos. Os livros trabalham uma complicada trama política, que de alguma forma, conversa com a história de Geralt, transformando em um personagem protagonista, secundário para a grande trama. Os livros foram a principal inspiração para todo o cenário político e religioso do jogo,

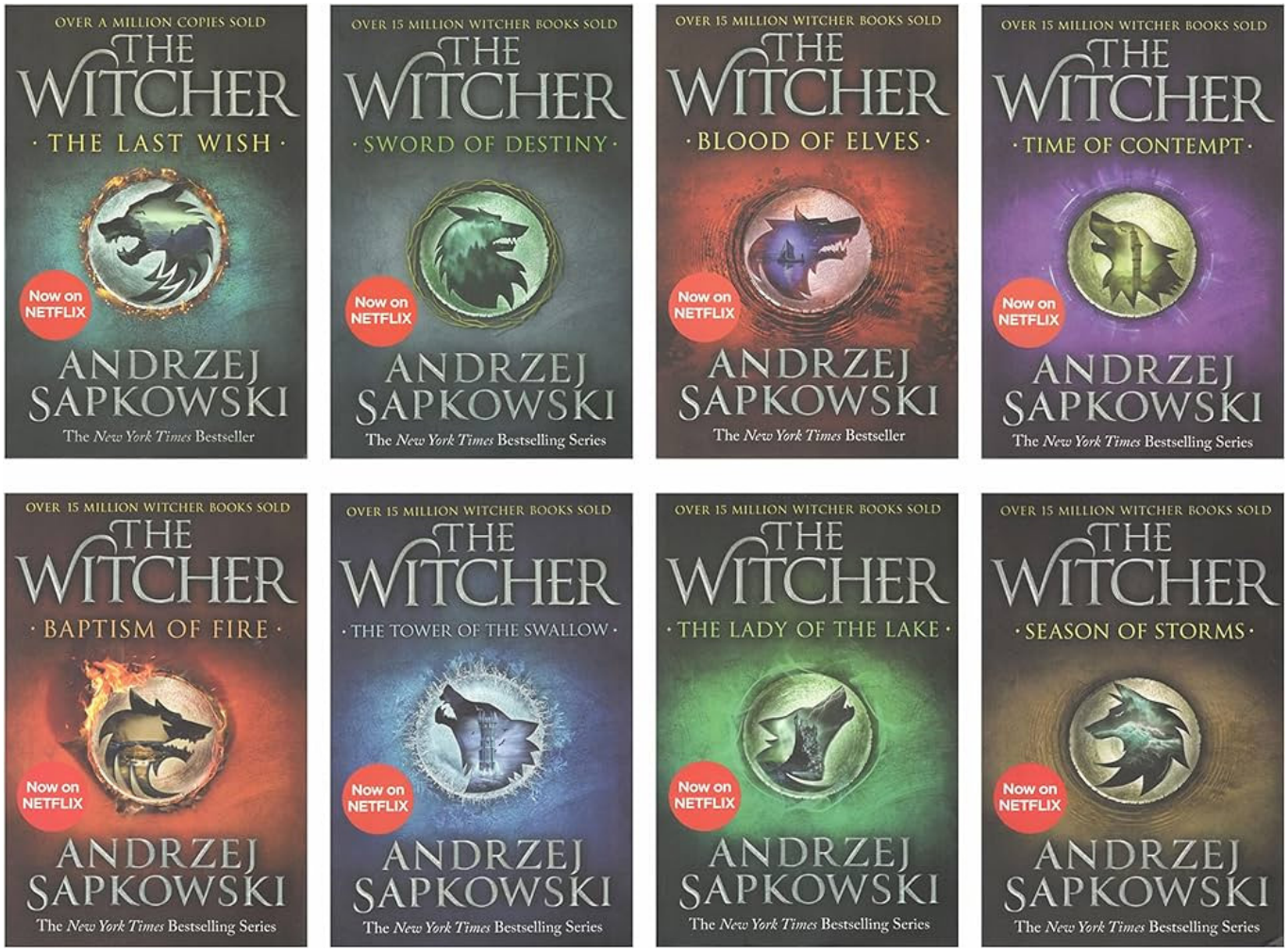





**Figura 12 - Geralt de Rivia**

**Fonte:** Capa do jogo "The Witcher 3"

**Disponível em:** https://www.thewitcher.com/us/pt-br/news/38858/capa-de-the-witcher-3-wild-hunt-para-a-nova-geracao; **Acessado em 30/10/2024**

**Figura 12 - Saga de livros The Witcher**

**Fonte:** Coleção de livros

**Disponível em: https:**//www.amazon.com.br/Complete-Witcher-Books-Collection-Box/dp/B09WDQ8JGT; **Acessado em 30/10/2024**

# Análise de similares

Graças ao extenso número de *RPGs* no mercado, para delimitar alguns que se encaixassem com a visão final do projeto, foi preciso levar alguns critérios em conta, sendo eles: Relevância Narrativa, Mecânicas, Diagramação, Formato e Estilo de Arte. A partir desses critérios, alguns jogos foram selecionados, e a partir deles, foram feitas anotações do que fazer e do que não fazer.

- **Relevância Narrativa:** O jogo oferece ferramentas para desenvolvimento narrativo?
- **Mecânicas:** As mecânicas são interessantes e de fácil compreensão?
- **Diagramação:** A diagramação é interessante, objetiva, ou complexa?
- **Formato:** Quais os formatos, materiais e acabamentos mais comuns?
- **Estilo de Arte:** Como os outros livros estão expondo suas ilustrações?

## Mörk Borg

*Mörk Borg* é um *RPG OSR* Sueco, criado por *Johan Nohr* e *Pelle Nilsson*, com principal inspiração no gênero de música *Death Metal*. O jogo se baseia na história de um mundo à beira da destruição, a partir do decreto do Basilisco de duas cabeças.

> Old School Renaissance (OSR) é um movimento dentro dos RPGs que busca resgatar as experiências de jogo dos primeiros anos do gênero, focando em simplicidade e criatividade.

**Pontos Fortes:** Sistema de Jogo interessante, diagramação e escolha de cores instigantes.

**Evitar:** Em certos momentos a diagramação experimental fica caótica até demais, vale tomar nota do sistema, que por ser simples demais, não permite que os personagens tenham funções muito diversas, fazendo com que todos se pareçam muito.

- **Relevância Narrativa:** Tanto o mundo, quanto o próprio sistema não favorecem longas histórias com tópicos profundos, *Mörk Borg* prefere uma abordagem *"Ride the Lightning"*.
- **Mecânicas:** Apesar de simples, o sistema possui elementos interessantes, como as rolagens defensivas e armaduras garantirem uma redução de dano recebido pelos personagens. Os inimigos também são interessantes e trabalham diferentes dinâmicas de jogo.
- **Diagramação:** Seguindo uma linha de diagramação experimental, inspirado no seu material base, o livro se tornou bem caótico, utilizando apenas as regras base de diagramação, garantindo como resultado, um livro sem duas páginas iguais.
- **Formato:** Capa dura, A5, colorido.
- **Estilo de Arte:** Metal e grotesco, cores vibrantes e contrastantes, além de muito preto.




**Figura 13 - Mörk Borg Logo**

**Fonte:** Site oficial da editora

**Disponível em:** https://morkborg.com/content/; **Acessado em 30/10/2024**







## d6

1-2 nothing
3 backpack for 7 normal-sized items
4 sack for 10 normal-sized items
5 small wagon or one item above of your choice
6 donkey, not bad. Or one of the above of your choice

## d12

1 rope 30 feet
2 Presence+4 torches
3 lantern with oil for Presence+6 hours
4 magnesium strip
5 random unclean scroll
6 sharp needle
7 medicine chest Presence+4 uses (stops bleeding/ infection and heals d6 HP)
8 metal file and lockpicks
9 bear trap (Presence DR14 to spot, d8 damage)
10 bomb (sealed bottle, d10 damage)
11 a bottle of red poison d4 doses (Toughness DR12 or d10 damage)
12 silver crucifix

## and d12

1 life elixir d4 doses (heals d6 HP and removes infection)
2 random sacred scroll
3 small but vicious dog (d6+2 HP, bite d4, only obeys you)
4 d4 monkeys that ignore but love you (d4+2 HP, punch/bite d4)
5 exquisite perfume worth 25s
6 toolbox 10 nails, tongs, hammer, small saw and drill
7 heavy chain 15 feet
8 grappling hook
9 shield (-1 HP damage or have the shield break to ignore one attack)
10 crowbar (d4 damage)
11 lard (may function as 5 meals in a pinch)
12 tent

Scrolls are the twisted magic of MÖRK BORG. Read more on page 34.

### Create a Player Character (PC)

1. Randomize your starting equipment on this page.
2. Randomize weapon and armor.
3. Roll your abilities.
4. Roll your Hit Points.
5. Name your character if you wish. It will not save you.

Optional Rules:

- Start by choosing or randomizing a class (page 46 and on) and follow the class' instructions on rolling for equipment, weapons and armor.
- Roll on the tables on pages 39–43.
- Roll a number of Omens (page 38).








MÖRK BORG is dedicated to Pelle 'Dead' C

A caster who rolls the same result twice explodes in screaming black fire in which the faces of the dead are seen. D6 damage each round. Water only feeds this fire.

## d20:

1. One by one your teeth fall out. Long, brittle fingernails replace them in your gums. *Your smile is horrific and you find it hard to eat.*
2. You feel fine. It's **fine.** *You pustulate with a magical STD. Those intimate with you will die of plague within d4 days then rise as woeful weeping zombies who track you down in your dreams before finding you in reality.*
3. Your skeleton is possessed by some unearthly force and will do anything to kill you and escape. Drowning or piercing is preferred so the bones are not damaged. **Test Strength DR10** in stressful situations or take d4 damage. *When you die, you become a zombie.*
4. The illusion of the celestial sphere is lifted, you now see what dwells beyond. And it sees you. Gazing upon a clear night sky drives you mad with fear.
5. Around you falls an unending snow of black ash which only you and the mad can perceive. *Water sickens you from this day on. Only ash, soot or burnt remains can quench your thirst.*
6. The earth decays around you like wet flesh. You sink 3 feet and cannot climb out without help. Clinging to you, screaming and biting are d4 translucent, crayfish-like children with your face.

`HP 3 Morale - No armor Bite/pinch d4`

7. Your skin tatters like paper, your flesh melts like wax and your intestines bloat like balloons, bursting and falling out until all that is left is a walking, talking skeleton.
8. A gnashing gap-toothed mouth splits open on your neck. It spits out your secrets and inner thoughts *and can be silenced to sleep only with blood.*
9. The sky warps and stars spin like wheels. Thrown one day into the future, you arrive vomiting *Time* as evaporating silver bile. *A Misery is fulfilled.*
10. Light itself despises you. If you gaze upon a candle, lamp or torch it goes out.
11. *Within d4 days a vile cocoon heaves from the ground, soon bursting and spawning your exact clone. It is unintelligent and begins to spread mischief and suffering. This happens every couple of days until the ground is cleansed with holy water or fire.*
12. Your eyes burn with insufferable agony, bleeding heavily before loosening and falling from their gory pits. You continue to see through them wherever they are.
13. You and a random nearby creature pass out. *When you wake up, your souls have switched. Welcome to your new flesh.*
14. Five twisted, skeletal arms burst from your back. The hands are mischievous, violent and terribly cruel.
15. Your skin pales then begins to emit a sickly greenish light. *Living things held close to you slowly fall ill. They weaken, their bones become brittle, their teeth and hair fall out.*
16. The Power works, but fate or a demonic force perverts its effects to your precise disadvantage.
17. The scroll crumbles to tendrils of fine black powder which reach for your nose and mouth. Make a **DR14 Toughness test** or lose d10 HP.
18. The Power pierces you like a knife, feeding on your anima. You are permanently gaunt and drawn, insatiably hungry. *When resting you restore only half of the rolled HP.*
19. You fall through **Kefva** into the esoteric dimension of Cube-Violet, a place of mythical obscurity. The walls are smooth, iridescent and cold. Above, an endless inferno. To leave (d4):

   1. Slay riddling **Kulvan** (strong goblin, page 58) who holds three colorless pearls.
   2. Poison a close friend with crumbled Sict-Shroom (Toughness DR16 or -d6 HP and hallucinations). They are found only within the cube.
   3. Reach up through the fire to the golden key above. d4 fingers burn to ash.
   4. The cube is perfect, and empty. You can only wait in maddening timeless silence until another fool arrives.

20. Perhaps it's for the best. **HE** emerges from the shadows. At least your suffering is short, almost instantaneous, as the two-headed basilisk devours you.



**Figura 15 - Colagem Mörk Borg**

**Fonte: Colagem do autor**

# Ultraviolet Grasslands & the black City

Saindo do *Death Metal*, e partindo para o Metal Psicodélico, *Ultraviolet Garden*, ou, *UVG* para abreviar, é um livro de *RPG*, escrito por *Luka Rejec*, que propõe uma viagem por um mundo alienígena e misterioso. Munido de um sistema completo, mas não necessariamente complexo, o objetivo desse livro é claramente o de experimentação, garantindo diversas possibilidades ao jogador de exercer sua criatividade.

- **Relevância Narrativa:** O livro dá mais enfoque a seu cenário, do que as suas próprias mecânicas, oferecendo diversas descrições desse cenário complexo, fauna, flora, clima, entre outros.
- **Mecânicas:** O trabalho experimental com o sistema é na verdade familiar. Ao tomar como base módulos de *RPG* já bem conhecidos, as novas propostas de regras poderiam causar estranheza a novos jogadores, mas, para os mais acostumados, elas na verdade, se tornam um refresco.
- **Diagramação:** Apesar do livro fazer um bom trabalho balanceando a quantidade de ilustrações e informações, ele poderia trabalhar mais com espaços de respiro, pois, a constante enxurrada de informações, e letras, acaba cansando os olhos.
- **Formato:** Capa dura, A4, colorido, acompanha impressos, como pôsteres e mapas..
- **Estilo de Arte:** Esse projeto respira criatividade, através de um estilo *acid punk*, como em um sonho vivido. Praticamente, todas as páginas acompanham ilustrações e são justamente elas, as responsáveis por te transportar para esse mundo louco, já que, sem elas, as descrições desse cenário *retrô-futurista espacial*, poderiam se tornar inconcebíveis, assim como as mais estranhas aventuras de *Flash Gordon*, ou, as ilustrações de *Moebius*.

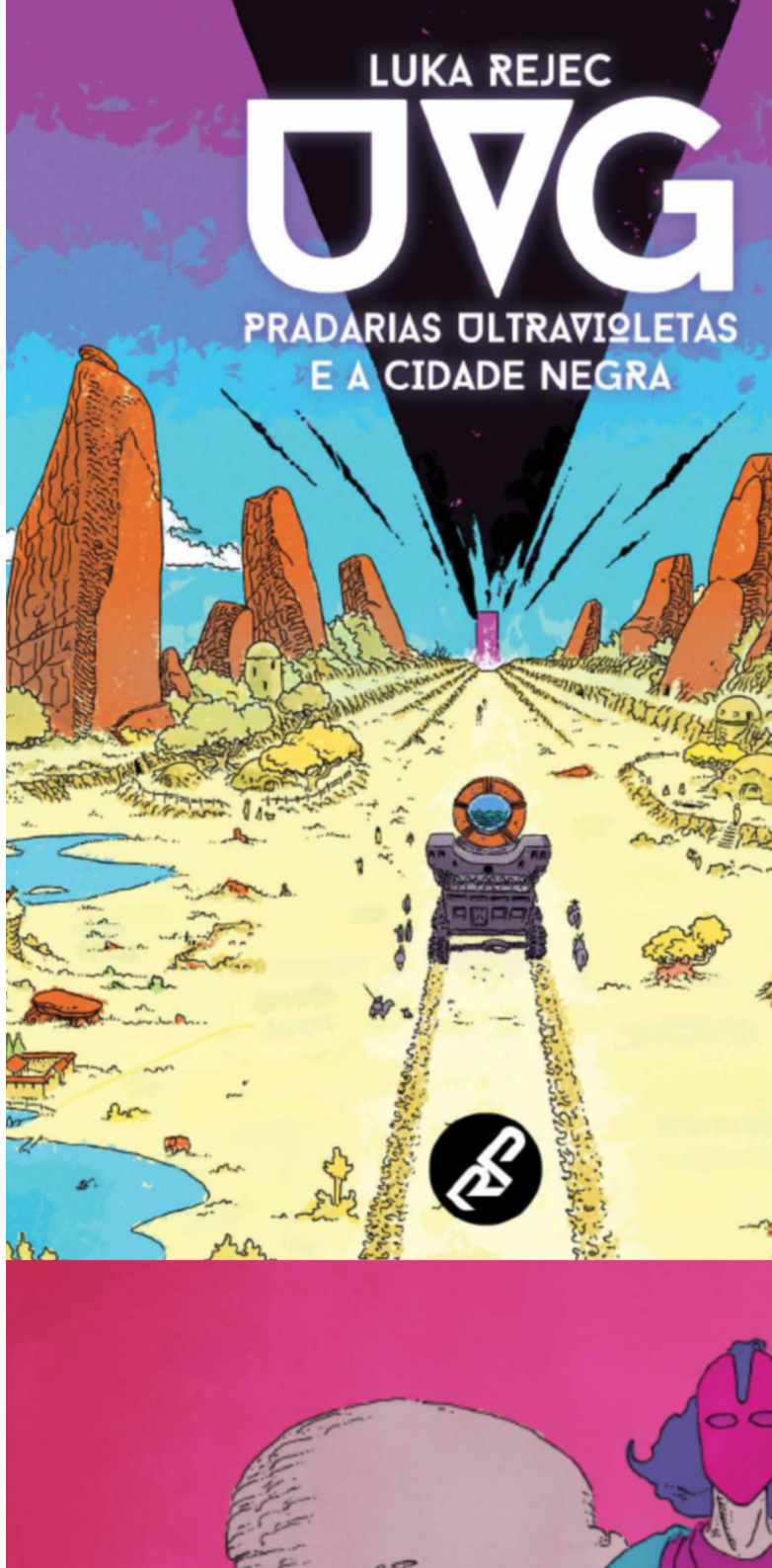



**Figura 16 - Colagem Ultraviolet Grasslands & the black City**

**Fonte: Colagem do autor**




**Pontos Fortes:** Lindas ilustrações e enaltecimento do mundo proposto, tornando relevante a exploração e instigando os jogadores a descobrirem mais sobre esse cenário.

**Evitar:** Excesso de informação nas páginas e regras que possam ser intimidadoras para novos jogadores.

**Figura 17 - logo Ultraviolet grasslands & the Black City**

**Fonte:** Site do autor

**Disponível em:** https://www.wizardthiefffighter.com/vastlands/; **Acessado em 30/10/2024**

# A lenda de Ruff Ghanor RPG

Escrito pelo grupo literário: *Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi, Leonel Caldela, Rafael Dei Svaldi, Thiago Rosa*, Inspirado na saga de livros protagonizada por *Ruff Ghanor*, nasce o *RPG* de mesmo nome. Produzido pela marca Jovem Nerd, além de ser uma produção nacional, é uma das mais bem sucedidas no Brasil, responsável por uma campanha de financiamento coletivo, para a produção de derivados da marca e expansões para o jogo, no ano de 2024, que arrecadou exatos **8.643.687,00 de reais**, garantindo a produção e publicação pela editora Jambô. O livro comporta um cenário medieval, inspirado no romance escrito por *Leonel Caldela*, repleto de criaturas fantásticas, magia e diversas referências à cultura pop. Segundo os idealizadores do projeto, em seu prefácio, o livro nada mais é do que uma ode aos *RPGs.*

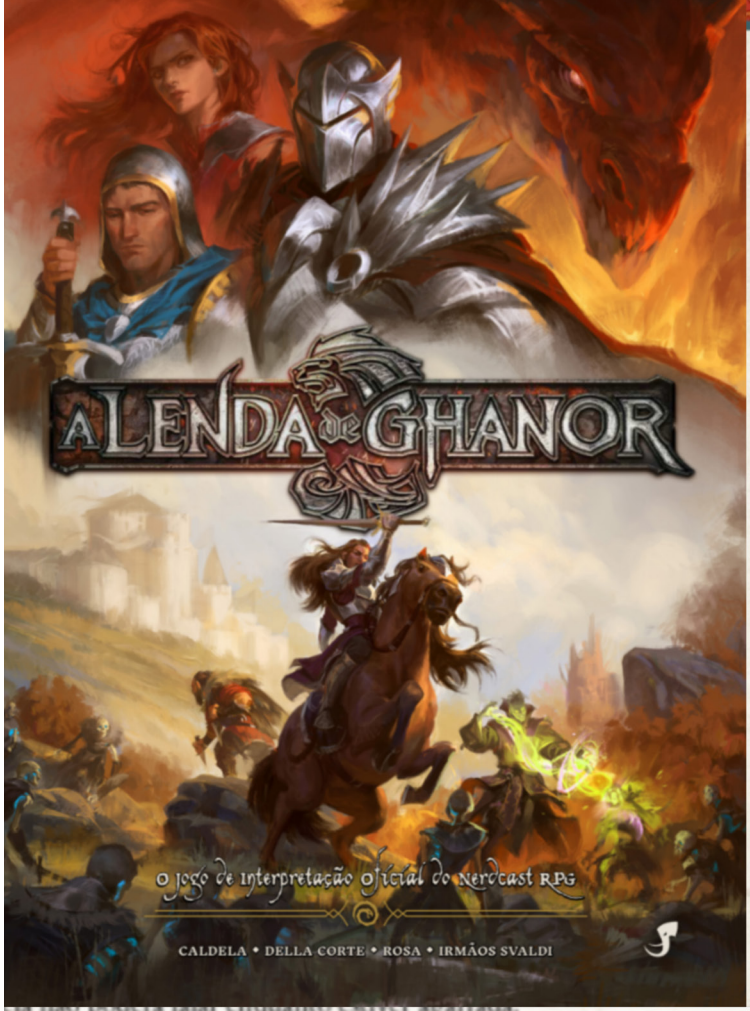
- **Relevância Narrativa:** Graças a seus vínculos com o romance, o livro proporciona diversos detalhes sobre o cenário, seus habitantes e culturas.
- **Mecânicas:** Bem inspirado nos clássicos de *RPG*, como o *Dungeons & Dragons*, o sistema vai oferecer certas familiaridades a jogadores veteranos, além de funcionar como uma boa introdução ao meio.
- **Diagramação:** Apesar de ser extenso, as informações estão sempre bem organizadas, já a diagramação, realiza um difícil trabalho de balancear entendimento e elementos gráficos. várias ilustrações podem ser encontradas pelo livro, mas, elas não se tornam um estorvo para a leitura, na verdade, o texto conversa com elas de forma dinâmica, tornando a experiência de leitura agradável.
- **Formato:** Capa dura, A4, colorido, dependendo da versão, acompanha impressos, como pôsteres e mapas.
- **Estilo de Arte:** No geral, a maior parte das artes presentes no livro utilizam da técnica de pintura digital, buscando o realismo através de formas cartunescas. Apesar de ser um trabalho de diversas mãos, sua estética é bem coesa, o que garante maior imersão no mundo proposto pelo livro.




**Figura 18 - Logo a lenda de Ruff ghanor RPG**

**Fonte: site oficial do Jovem Nerd**

**Disponível em:** https://ghanor.com.br/; **Acessado em 30/10/2024**



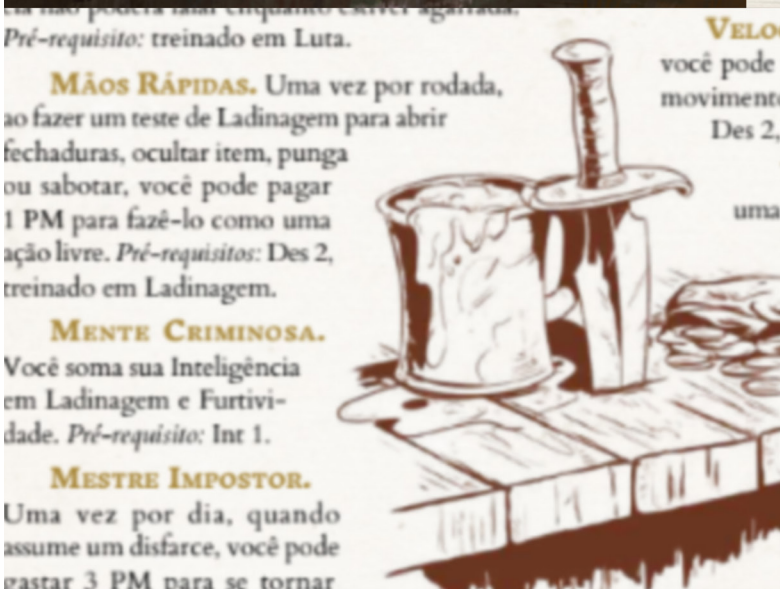




**Figura 19 - Colagem A lenda de Ruff ghanor RPG**

**Fonte: Colagem do autor**



## Humano

"— Sou um rei?

— Você é um garoto que surgiu quando buscávamos uma cabra! Um garoto com um grande peso nas costas.

Calados.

— Mas tem uma linhagem — disse o prior. — Tem um nome.

— E qual é meu nome?

As palavras vieram sólidas, como uma pedra de catapulta. Como um bugio seguido do clangor de uma espada, o nome reverberou:

— Ruff Ghanor."

Humanos são a raça mais populosa de Ghanor e dos reinos. Adaptáveis e versáteis, possuem potencial para se sobressair em qualquer área, o que os permitiu resistir aos momentos mais sombrios da história do mundo.

Variedade é a característica mais marcante dos humanos. Variedade na aparência e no porte físico, nos costumes, na forma como organizam suas sociedades e na maneira como encaram o mundo e seus desafios.

Enquanto outras raças possuem traços distintos, que as definem e moldam, humanos são livres, e guardam em si a capacidade de trilhar qualquer caminho, das armas à magia, das artes à política.

Ao longo da história dos reinos, a humanidade foi duramente atingida por episódios terríveis, do primeiro devorador de mundos ao longo domínio de Zamir, passando pela marcha dos mortos-vivos em Kottar. Nas últimas décadas, entretanto, os humanos têm prosperado, suas cidades e reinos crescendo livres dos tiranos do passado. Com tantas oportunidades e caminhos a percorrer, é natural que mais e mais indivíduos se tornem aventureiros, atraídos pelos desafios e pelas recompensas desta vida emocionante.

### Habilidades de Raça

**+1 em três atributos diferentes.** Capazes e inventivos, humanos podem se destacar em qualquer caminho que escolherem.

**Versátil.** Você se torna treinado em duas perícias a sua escolha (não precisam ser da sua classe). Você pode trocar uma dessas perícias por um poder geral a sua escolha (veja o Capítulo 2).

## Atributos Básicos

Todo personagem possui seis *atributos*, que definem suas competências básicas: **Força**, **Destreza**, **Constituição**, **Inteligência**, **Sabedoria** e **Carisma**. Você é musculoso? Sagaz? Cativante? São seus atributos que definem isso.

Atributos são medidos numericamente. Um valor 0 é a média humana. Um valor 1 ou 2 está acima da média — o lenhador da vila, acostumado a trabalho pesado, pode ter Força nesse intervalo. Um valor 3 ou 4 indica um indivíduo extraordinário — o conselheiro real, que leu todos os livros da biblioteca do castelo, pode ter Inteligência nessa faixa. Um valor 5 ou mais representa uma pessoa realmente heroica. Seus atributos são aplicados em diversas características da ficha.

### Força • For

Seu poder muscular. A Força é aplicada em testes de Atletismo e Luta, e em rolagens de dano corpo a corpo ou com armas de arremesso.

### Destreza • Des

Sua agilidade, reflexos, equilíbrio e coordenação motora. A Destreza é aplicada em Acrobacia, Cavalgar, Furtividade, Iniciativa, Ladinagem, Pontaria e Reflexos e na Defesa.

### Constituição • Con

Sua saúde e vigor. A Constituição é aplicada em Fortitude e nos pontos de vida iniciais e por nível. Se sua Constituição muda, seus pontos de vida aumentam ou diminuem retroativamente de acordo.

### Inteligência • Int

Sua capacidade de raciocínio, memória e educação geral. A Inteligência é aplicada em Conhecimento, Guerra, Investigação, Misticismo, Nobreza e Ofício. Além disso, você recebe um número de perícias treinadas adicionais igual à sua Inteligência. Por exemplo, se você tiver Int 2, recebe duas perícias treinadas a sua escolha. Essas perícias não precisam ser da sua classe.

### Sabedoria • Sab

Sua força de vontade e bom senso. A Sabedoria é aplicada em Cura, Intuição, Percepção, Religião, Sobrevivência e Vontade.

### Carisma • Car

Sua força de personalidade e capacidade de persuasão. O Carisma é aplicado em Adestramento, Atuação, Diplomacia, Enganação e Intimidação.

### Definindo seus Atributos

Você pode definir seus atributos com *pontos* ou *rolagens*. Escolha o que preferir.

**Pontos.** Você começa com todos os atributos em 0 e recebe 10 pontos para aumentá-los. O custo para aumentar cada atributo está descrito na tabela abaixo. Você também pode reduzir atributos para –1 para receber 1 ponto adicional.

**Rolagens.** Role 4d6, descarte o menor e some os outros três. Anote o resultado. Repita esse processo cinco vezes, até obter um total de seis números. Então, converta esses números em atributos conforme a tabela abaixo. Por exemplo, se você rolar 11, 15, 9, 17, 10 e 13, seus atributos serão 0, 2, –1, 3, 0 e 1. Distribua os valores entre os seis atributos como quiser. Caso seus atributos não somem pelo menos 6, role novamente o menor valor. Repita esse processo até seus atributos somarem 6 ou mais.

**Tabela 1-1: Atributos**

| Pontos | Rolagem | Atributo |
|---|---|---|
| – | 7 ou menos | -2 |
| -1 ponto | 8-9 | -1 |
| 0 ponto | 10-11 | 0 |
| 1 ponto | 12-13 | 1 |
| 2 pontos | 14-15 | 2 |
| 4 pontos | 16-17 | 3 |
| 7 pontos | 18 | 4 |

cidade Ladina. Uma vez por rodad
gastar 2 PM para realizar uma ação
o adicional em seu turno. *Pré-requisi*
treinado em Iniciativa.

Veneno Persistente. Quando apli
dose de veneno a uma arma, este venen
dura por três ataques (em vez
apenas um). *Pré-requisito*
Veneno Potente, 8° nív
de ladino.

Veneno Potente. A CD para resis
aos venenos que vo
usa aumenta em +
*Pré-requisito:* treinado e
Ofício (alquimista).



Capítulo 2

## Perícias & Poderes

Perícias e poderes gerais são características que todos os personagens possuem, a despeito de sua raça, classe e origem.

### Perícias

Perícias são habilidades mundanas, usadas para solucionar desafios físicos, mentais e sociais.

Sua classe e origem fornecem um número de perícias treinadas, ou seja, nas quais é mais competente. Você também recebe um número de perícias treinadas a sua escolha igual a sua Inteligência (essas perícias não precisam pertencer à lista de sua classe).

Você pode ganhar novas perícias treinadas com o poder Treinamento em Perícia (veja a página 92) ou aumentando sua Inteligência (exceto aumentos temporários).

### Bônus de Perícia

Cada perícia possui um valor que mede sua competência com a perícia em questão. O bônus é usado quando você faz um teste de perícia (veja a página 178).

Seu bônus em cada perícia é igual à metade do seu nível (arredondado para baixo) + seu *atributo-chave* na perícia (indicado após o nome dela). Se for treinado na perícia, recebe um bônus de +2. Esse bônus aumenta para +4 no 7° nível e para +6 no 15° nível.

**Bônus de Perícia = Metade do Nível + Atributo-chave + Bônus de Treinamento***

**+2 do 1° ao 6° nível, +4 do 7° ao 14° nível e +6 do 15° nível em diante; apenas se for treinado*

Por exemplo, um personagem de 3° nível com Força 4 terá um bônus de +5 nas perícias baseadas em Força (Atletismo e Luta). Se for treinado numa dessas perícias, seu bônus será será +7 (+1 da metade do nível, +4 de Força, +2 do treinamento).



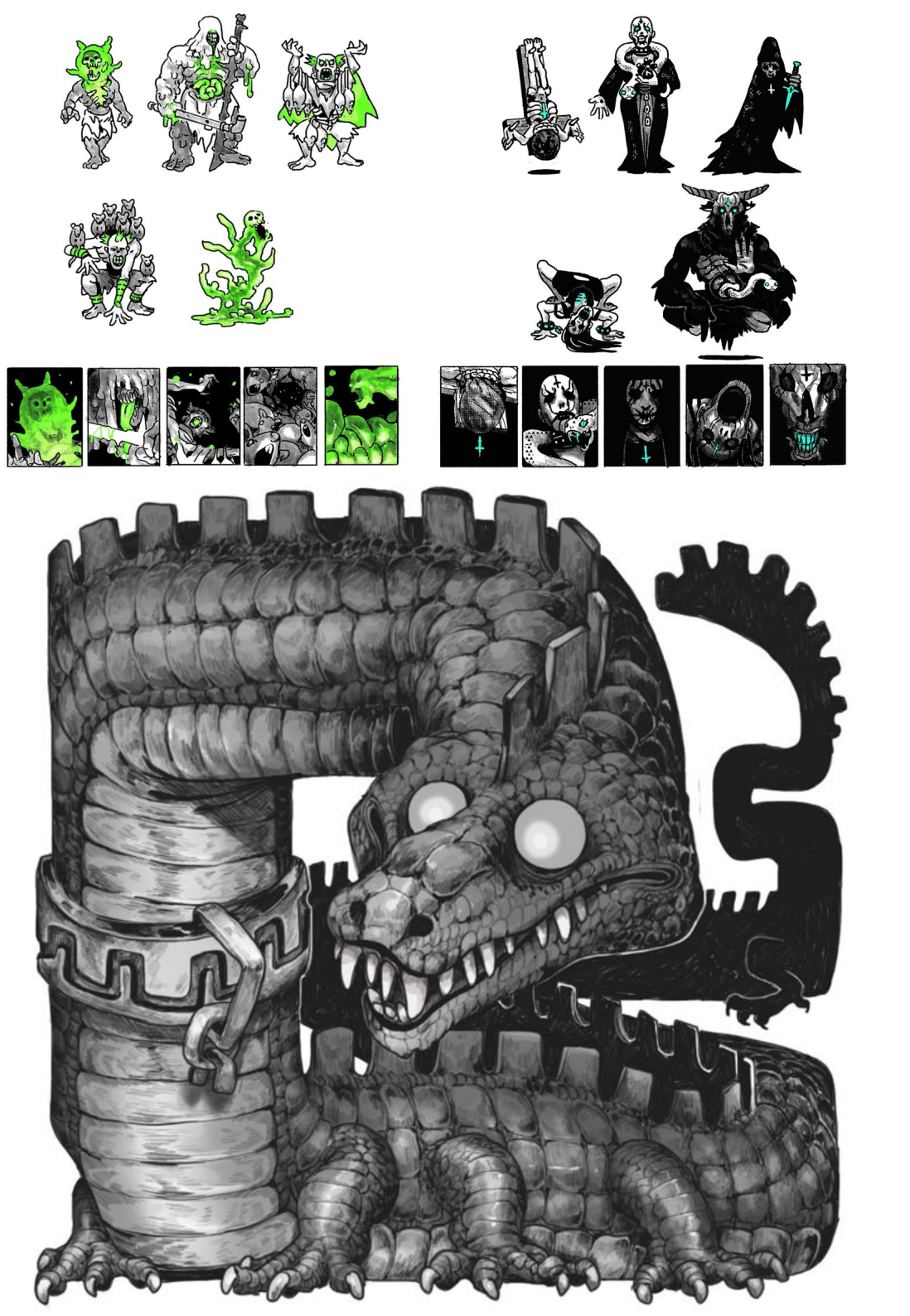
**Pontos Fortes:** Um equilíbrio excelente entre ilustrações e texto, diagramação de fácil entendimento e um sistema balanceado no quesito jogabilidade e compreensão das regras.

**Evitar:** Apesar de ser um ótimo livro, ele é muito extenso, o que por si só não é um problema, mas, pode intimidar, ou afastar, novos jogadores. Evitar também a criação de temas para representar diferentes países e cidades, já que, essa dinâmica até funciona aqui, por constituir uma espécie de *medley* dos temas de *RPG* clássicos, mas, em um projeto qualquer, isso pode afastar a imersão dos jogadores de um mundo *"realista"*, transformando a experiência em um passeio por um parque de diversões.

# Conclusão

Depois de analisar estes três sistemas, os quais considerei mais relevantes para o meu projeto, foram definidas as seguintes características necessárias para o projeto:

- Ilustrações devem ser coesas.
- Definir bem um tema para o livro e garantir que ele seja coerente com a proposta.
- As páginas podem fugir das regras de formatação clássicas, mas devem ser de fácil entendimento.
- O excesso de texto dificulta o aproveitamento do livro.
- Enaltecer o cenário, já que ele será o responsável por criar os necessários diálogos.

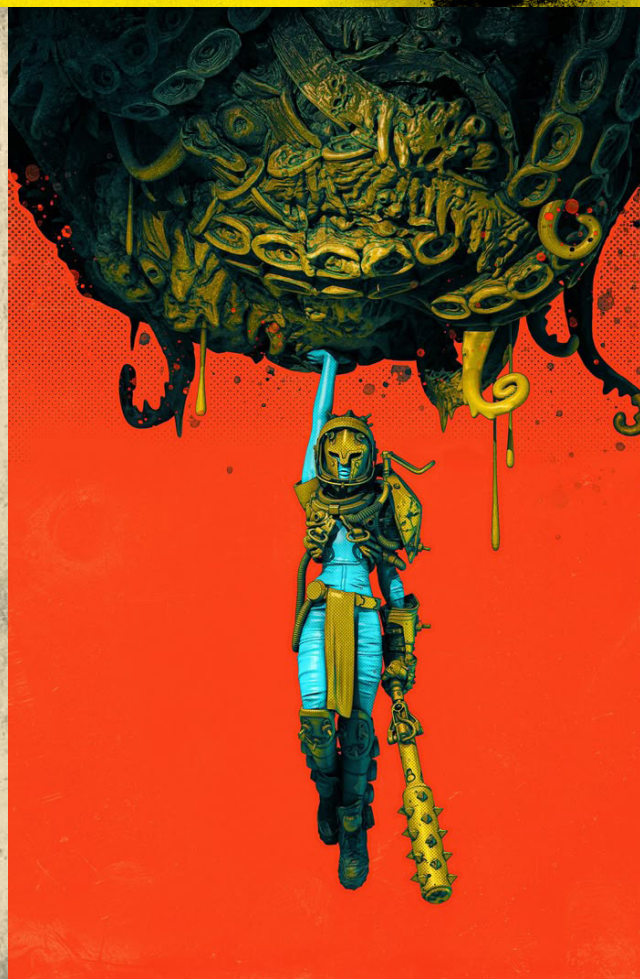





PALE ONE
Forlorn Philosopher
FANGED DESERTER
Esoteric Hermit
OCCULT HERBMASTER
Wretched Royalty
Heretical Priest
GUTTER SCUM
CURSED SKINWALKER
Dead God's Prophet
Dire Hunter















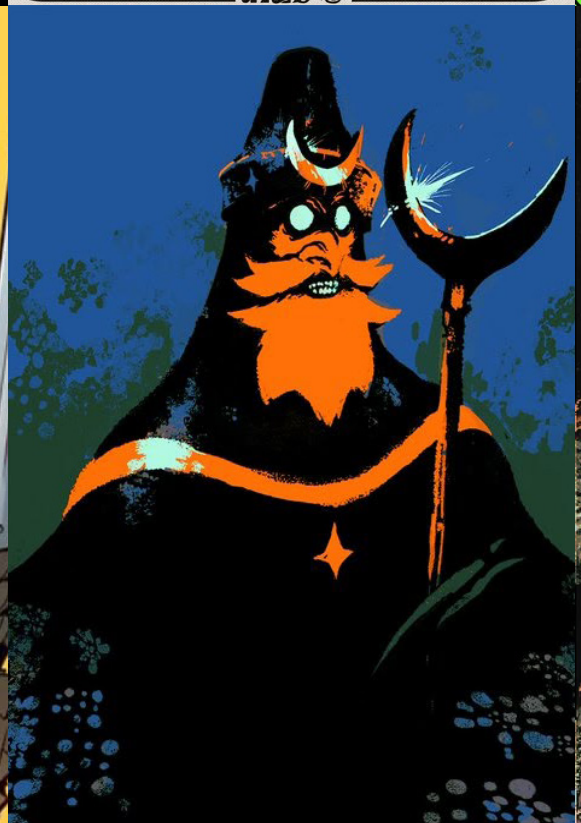

PBOT

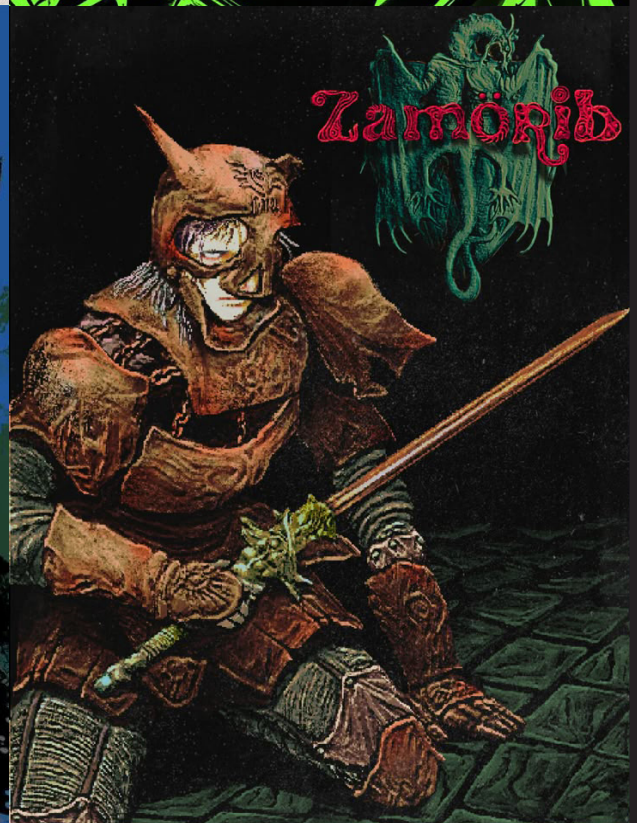

LICHLIGHT


NED
the Knight








Zamörib



# Desenvolvimento e pesquisa

## Pesquisa e Estudo

Após coletar dados relevantes para a criação do projeto, chegou a hora de pesquisar e aprender por onde começar, por isso, foram feitos estudos sobre G*ame Design, Worldbuilding e Geoficção*. O foco inicial foi o mundo, trabalhar nos conceitos históricos de um mundo fictício, junto de sua geografia, isso permitiu que, posteriormente, as mecânicas e o sistema fossem criados.

## Worldbuilding e Geoficção

*Worldbuild* e *Geoficção* não são sinônimos, mas, são termos que definitivamente andam juntos. *Worldbuild* é utilizado para definir a tarefa de estruturar padrões culturais, dinâmicas sociais, economia e ecossistema de um mundo fantástico, isso é, o ato de criar um mundo de fantasia, e torná-lo crível, dentro de seus padrões. Já *Geoficção*, é o ato de criar, ou mapear, a geografia de cenários Fantasiosos. Dessa forma, um passa a depender do outro, já que, se é desejado criar um mundo que faça sentido, cultura deve conversar com geografia, assim como no mundo real.

## Game Design

Baseado nos livros dos autores já citados, *Homo Ludens, de Huizinga, e Regras do jogo: Fundamentos do Game Design, de Salen e Zimmerman*, foi definido o papel do jogo e do game design. Já para fins metodológicos, e a criação do sistema, foram utilizados, *The Oxford history of board games, de David Parlett*, como fonte de estudo sobre Board Games no geral. *Design de Games: Uma abordagem prática, de Schuytema* e *Arte do Game Design, de Schell*, para tratar do passo a passo na criação de jogos. Por fim, *A Theory of Fun, de Raph Koster*, foi utilizada como forma de estudo para trabalhar o conceito de Lúdico e divertimento partindo de um jogo.

## Game Design Document

*Game Design Document*, ou Documento de Design do jogo, ou ainda, *GDD*, para abreviar, é o nome dado a um arquivo elaborado por um game designer, com o propósito de organizar e definir os principais pontos do projeto final. *"Documentos de jogos tem duas finalidades, memória e comunicação" (SCHELL, 2011).* A memória e a comunicação, mencionadas por *Schell*, se referem, entre outras finalidades, à capacidade desse documento de garantir um bom entendimento de uma equipe, sobre o projeto em desenvolvimento. Mesmo que este não seja um trabalho em equipe, para a criação das *Crônicas de Zatzar*, foi essencial a implementação de um GDD.

Contudo, não existe um modelo padrão de *GDD*, mas, o modelo empregado neste projeto é inspirado no proposto por *Paul Schuytema*, em seu livro *Design de Games: uma Abordagem Prática*. O *Game Design Document* feito para *As Crônicas de Zatzar - O Flagelo das Terras Livres*, pode ser encontrado no final deste relatório.

## Game Tests

*Game Test*, ou *Playtest*, é um termo utilizado para se referir a jogatinas utilizando material beta de um jogo. É durante essa fase que são anotados os erros no sistema do jogo, irregularidades de balanceamento, elementos a serem removidos do produto final e observações gerais. De acordo com *Schell*, essa é a etapa mais importante da produção de um jogo, já que, ela nos revela erros que não poderiam ser notados durante a produção. Junto dos *Game Tests* de Zatzar, foi distribuído um questionário para os jogadores, que foi preenchido ao final das partidas, além disso, o arquivo do livro beta 01, foi abertamente divulgado, acompanhando o mesmo questionário, que deveria ser preenchido através do Google Forms.

# Desenvolvimento

Após a finalização do *GDD*, foram definidas as principais mecânicas a serem elaboradas para o sistema final de *Zatzar*, junto do objetivo final do jogo. Além disso, foi feito um breve apanhado dos elementos citados como referências. Com isso, partiu-se diretamente para o desenvolvimento do *worldbuilding* e Map Making.

Inicialmente, trabalhar no *worldbuilding* era pesquisar sobre elementos histórico-religiosos e adaptá-los a um cenário de fantasia, mas, depois de utilizar da ferramenta **h.e.r.m.e.t.i.c.s** (*History, Economy, Religion, Mechanics, Executive, Topography, Inhabitants e Culture*), foi possível garantir uma melhor imersão de mundo, de modo a tornar as coisas mais harmoniosas e críveis. A ferramenta trabalha com perguntas sobre alguns aspectos do mundo, responder essas perguntas, garante a formulação de um cenário, teoricamente, coeso. Ainda assim, depois de certo tempo, mesmo com a ferramenta à disposição, se tornou necessário uma forma de enxergar aquele mundo. A ferramenta foi descoberta através de um *post* no site "*Reddit*", por um usuário intitulado de *u/sixtrapAK1*, e estará disponível para consulta nas imagens seguintes:




**Figura 20 - H.E.R.M.E.T.I.C.S.**

**Fonte: Usuário do Reddit "u/Sixtrapak1"**

**Disponível em:** <https://www.reddit.com/r/worldbuilding/comments/om2r7y/hermetics_a_template_to_help_you_out_in_any_kind/>; **Acessado em 30/10/2024**




# Creature Design

Com um mundo estabelecido, foi preciso pensar em quem viveria nele, para isso, iniciou-se a fase de design de criaturas. Muitos dos monstros e seres deste mundo fantasioso, partem de mitologias do nosso mundo, como é o caso dos góbelins. A mitologia nórdica, foi uma das principais inspirações para certas figuras, como é o caso dos já citados, góbelins, e outras figuras, como os anões. Já os Orcs e outros aspectos dos monstros, são frutos da influência do folclore alemão, e polonês. Por fim, os demônios e aparições, foram criados a partir dos seus conceitos dentro da Mitologia Católica, casando com a temática religiosa, majoritariamente presente no cenário.

Como forma de definir seus comportamentos e habilidades, foi utilizado o livro, *Os Monstros Sabem o que Estão Fazendo, de Amman*, que tenta definir padrões de comportamento para os monstros do jogo *Dungeons & Dragons*. No caso das criaturas das Terras Livres, foi utilizado uma mistura de dicas do livro de Amman, e padrões de comportamento que fariam sentido para garantir a sobrevivência dessas criaturas, dentro de um mundo de fantasia.

Com isso, foi criado o Bestiário das Terras Livres. Um compêndio de regras e habilidades das criaturas, que pode ser consultado pelos Narradores e Jogadores. no bestiário constam outros detalhes importantes para as dinâmicas do jogo, como: tamanho, idioma, movimentação e uma descrição prévia da criatura e seu estilo de vida, para que os narradores possam incluí-los em suas histórias sem muitos problemas.

# Map Making

Map Making é o processo de criação de um mapa para um jogo. Seguindo as orientações de *Bruno Müller*, durante a disciplina optativa de Ilustração de Fantasia, do curso de Design da UNESP de Bauru, ministrada pelo professor *Leonardo Alvarez Franco*, foi formulado um mapa do mundo.



Esta foi a primeira versão do mapa, que nada mais era do que uma versão da Europa, rearranjada para parecer algo novo. Como ferramenta organizacional, esse mapa foi útil para me ajudar a definir certas localidades e dinâmicas entre territórios, mas, ele possuía vários problemas. Além da falta de originalidade, ele era complexo demais, possuindo muitos detalhes e espaços, que poderiam trazer mais confusão, do que orientação. Dessa forma, nasceu a segunda versão do mapa das Terras Livres.

**Figura 22 - Mapa versão 1**

**Fonte: Ilustrado pelo autor**

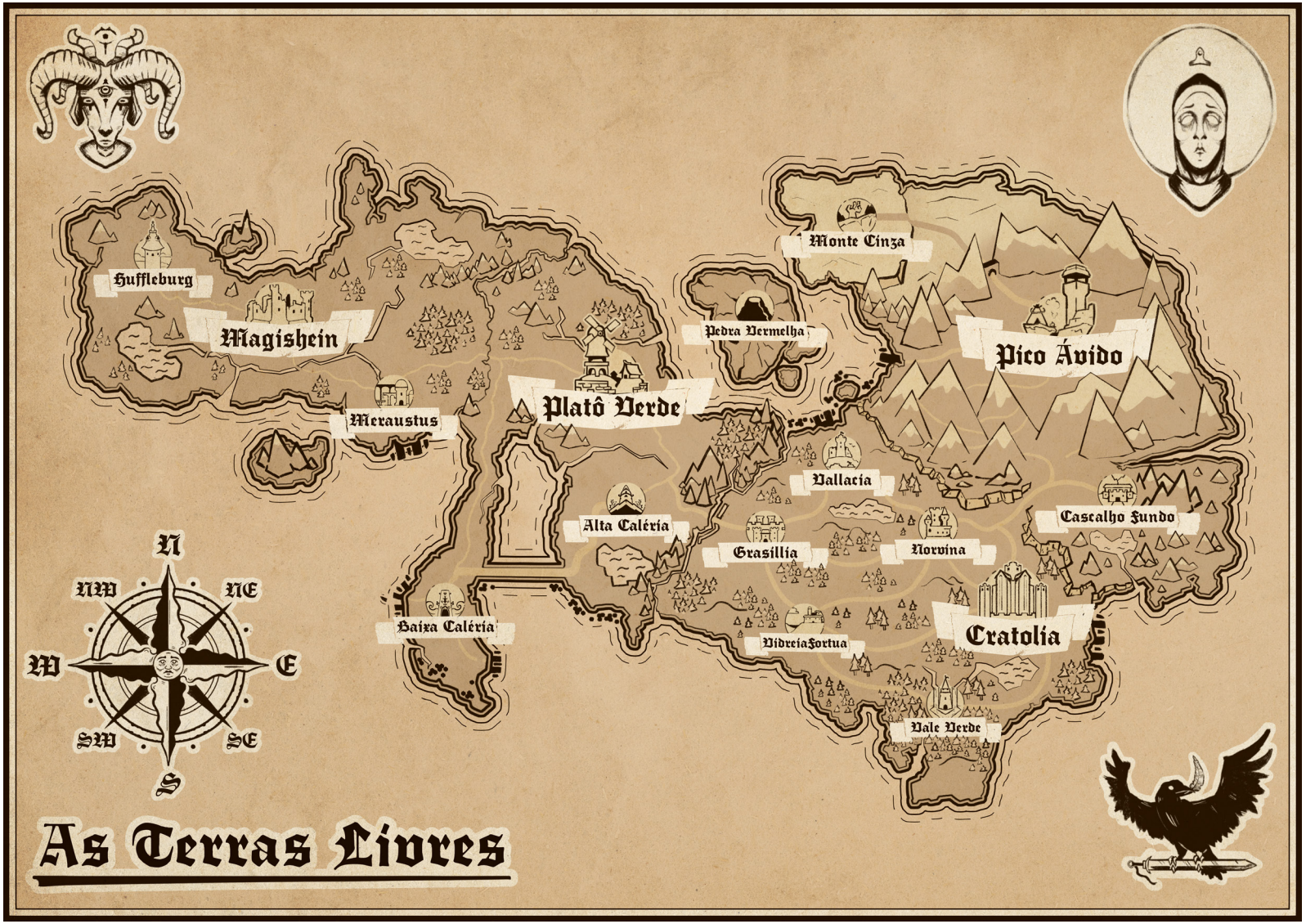
Ainda semelhante a sua primeira versão, mas, mais distante de seu material de origem. A segunda formatação já possuía mais clareza, dialogava com o estilo estético proposto e garantiu uma melhor organização de elementos narrativos.




**Figura 23 - Mapa versão 2**

**Fonte: Ilustrado pelo autor**

# Versão Final




Por fim, com todos os elementos encaixados, chegamos à versão final do mapa das Terras Livres. Ícones foram desenvolvidos para representar as grandes capitais e cidadelas, relevo e vegetação foram sinalizados, assim como rios e lagos foram estabelecidos. Dessa forma, as Terras Livres tinham nascido.

**Figura 24 - Mapa versão 3**

**Fonte: Ilustrado pelo autor**

# Game tests

Diversas partidas de *Zatzar* ocorreram, durante o ano de 2024, e foram durante essas partidas que pude encontrar grandes problemas no desenvolvimento do projeto. Durante a maior parte das partidas de *Game Test*, operei como o Narrador, assim, tinha maior controle do jogo, sistema e história, foi assim também que encontrei diversos problemas com as regras. Todas as partidas tiveram um número de jogadores limitados a 5, dentre estes 5, geralmente, todos criavam um personagem sem dificuldades, apesar disso, ainda surgiam dúvidas quanto a certas mecânicas e dúvidas durante o jogo. Dentro de 3 grupos, os problemas encontrados foram:

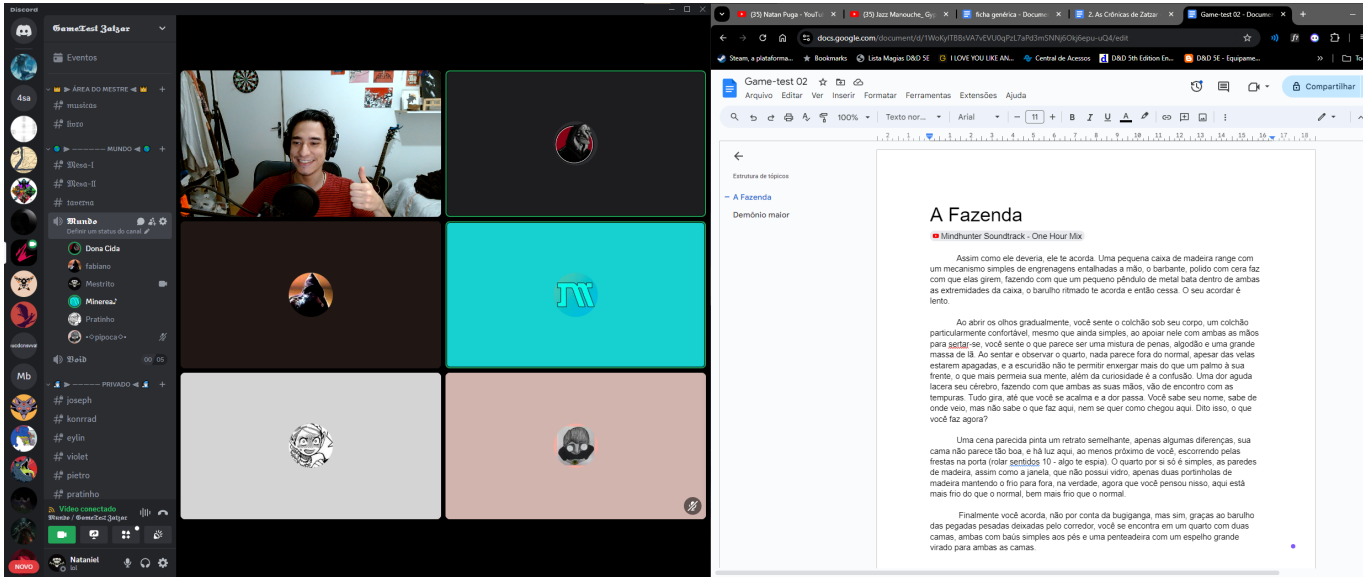



**Figura 25 - Game Test 01**

**Fonte:** Foto tirada pelo autor

Captura de tela do computador do autor, durante uma partida pelo Discord

- Problemas no balanceamento de algumas habilidades.
- Pouca variedade de Magias.
- Dificuldade de criar o personagem.
- Problemas com o texto.
- Problemas com a mecânica de desmembramento.
- Dificuldade de aprendizado

O primeiro *GameTest* se deu de forma online, utilizando da plataforma do *Discord*. Durante esta partida, com a ajuda dos jogadores, foram encontrados diversos erros como: mecânicas redundantes, erros de escrita e habilidades notavelmente mais fortes do que outras.

Paradoxalmente, os jogadores reparam em uma certa falta de variedade entre habilidades e milagres, a forma de magia desse mundo. Por fim, a partir do *FeedBack* deste primeiro grupo, também foram feitas mudanças na ficha de personagem.

Para o segundo *Game Test*, foi realizado um teste presencialmente, com o novo modelo das Fichas e mudanças feitas a partir do *FeedBack* da primeira partida. Na segunda partida encontramos uma certa dificuldade para iniciantes no mundo dos *RPGs*, além da falta de familiaridade com termos específicos, a Mecânica de desmembramento trouxe algumas dúvidas pontuais que refletiram na reformulação de certos textos.

**Material utilizado para os Game Tests**



**Figura 26 - Game Test 02**

**Fonte:** Foto de registro do Game Test oficial 02




**Figura 27 - Game Test 03**

**Fonte:** Foto de registro do Game Test oficial 03

Por fim, o último *Game Test* oficial ocorreu de forma mais tranquila. Após uma partida onde os jogadores mal tiveram dúvidas, quanto a criação de personagens e termos específicos, surgiram apenas sugestões para alterar alguns textos e desenvolver alguns pontos das diferentes localidades do Mundo

# Formulário de FeedBack

Para coletar o *FeedBack* das partidas, além de anotações durante os Jogos, os jogadores responderam a um questionário *on-line*, com sugestões, dúvidas e demonstrando parte de seu histórico com jogos de *RPG*, foram contabilizadas **11 respostas** e elas são as seguintes:

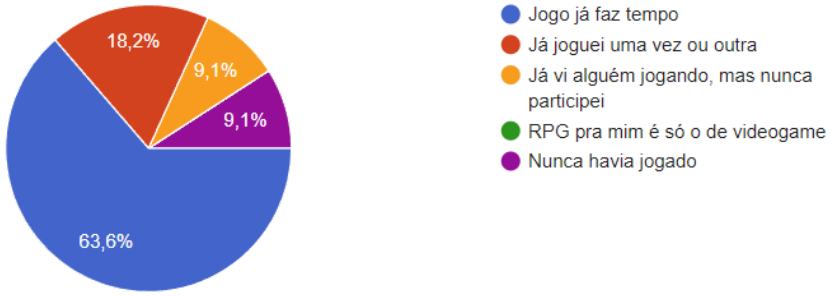
**Você Sabe o que é um RPG?**

11 respostas



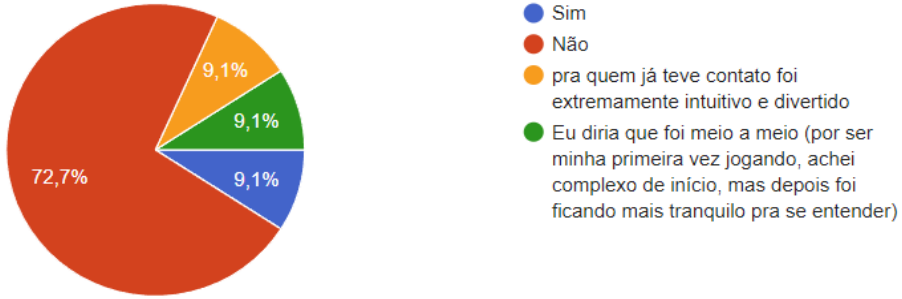

**Já teve algum contato com RPG de mesa?**

11 respostas




**Relacionado à sua experiência com o tema, você achou o sistema de jogo do livro muito complexo?**

11 respostas



## Discorra sobre sua opinião pessoal em relação ao Sistema:

**Beatriz:** O sistema funciona com uma dinâmica muito boa, o mais interessante é a forma como cada parte do corpo tem seus pontos e acho que isso até oferece mais imersão no combate já que se contabiliza dano para cada parte.

**Pietro:** Extremamente intuitivo e divertido.

**Gabriela:** É um mundo bem construído e eu gostei das diferenças que o sistema tem de Dungeons and Dragons, gostei dos danos das partes do corpo, também gostei de poder usar diferentes habilidades e não ficar restrito a somente uma classe de habilidades.

**Fabiano:** Muito, muito divertido. desde a criação de fichas até o combate e o jogo em si, mecânicas interessantes que funcionam muito bem, mesmo no primeiro nível. Única ressalva é em relação às perícias, achei que poderiam ser menores em número para serem mais versáteis na hora de "buildar".

**Ana Carolina:** O sistema é diferente do que estava acostumada a jogar, contudo achei interessante e prático.

**Matheus:** Eu adoro como o sistema funciona para poder criar a própria classe.

**Alexandre:** Um sistema muito divertido que traz uma emoção muito maior que a do *D&D* convencional por conta da adição da vida dos membros. Além da possibilidade infinita de criação de personagens.

**Jessica:** Achei um sistema bem interessante com diversas maneiras de criar personagens que não sejam inúteis, para além disso adorei o world building criando um sistema profundamente feudal que representa muito bem a ideia de morte, de fim de esperança e de fim da história.

**Giulia:** Pra alguém que nunca tinha jogado de verdade, achei que ficou bem organizado e explicado. Acho que eu só faria impressão do material para facilitar na hora de procurar as informações (principalmente o mapa). Adorei a tabela de maldições.

**Isabela:** Achei o sistema muito interessante, pois permite muita liberdade ao jogador e é mais acessível a iniciantes por ser bem intuitivo.

**André:** Por nunca ter jogado RPG antes, demorei um pouco para me adaptar às regras e sistemas, mas elas foram ficando mais claras conforme o jogo avançava.

## Em relação a construção de mundo, teria alguma crítica ou sugestão?

**Pietro:** Sugiro colocar a playlist que foi usada na sessão no livro como sugestão.

**Gabriela:** Nenhuma, talvez futuramente fazer alguns esboços das cidades eu acho q ficaria legal para a imersão.

**Fabiano:** Muito interessante. só me confundi com alguns nomes de figuras citadas, principalmente os inspirados em outros idiomas. talvez nomes em portuguêS ou títulos heroicos poderiam ser mais fáceis de lembrar.

**Matheus:** Mais habilidades.

**Alexandre:** O mundo é excelente e extremamente detalhado, muito interessante.

**Jessica:** Não, genuinamente achei muito boa.

**Giulia:** Nenhuma, tá perfeito fi (Cadê os elfos e meio-elfos?).

**Isabela:** A construção do mundo é perfeita, o universo foi muito bem escrito. Sem críticas.

## Durante a partida sentiu alguma dúvida?

**Beatriz:** Não, foi tudo bem explicado.

**Pietro:** Pontuais que foram rapidamente atendidas.

**Gabriela:** Somente na upagem do personagem, mas achei normal já que foi a primeira vez que joguei nesse sistema.

**Fabiano:** Quase nenhuma, bem simples de aprender.

**Ana Carolina:** No início sim, sobre os danos em cada membro do corpo, mas depois de um tempo ficou prático.

**Matheus:** Não.

**Alexandre:** Não.

**Jessica:** Não, achei o sistema bem intuitivo.

**Giulia:** Sim, sobre a ficha de personagens e tabela de milagres. Tive dificuldade em relação aos pontos de habilidade e onde encaixar (no caso, na tabela de milagres).

**Isabela:** Não.

**André:** Sim, mas foram sanadas ao longo do jogo pelo mestre e pela prática.

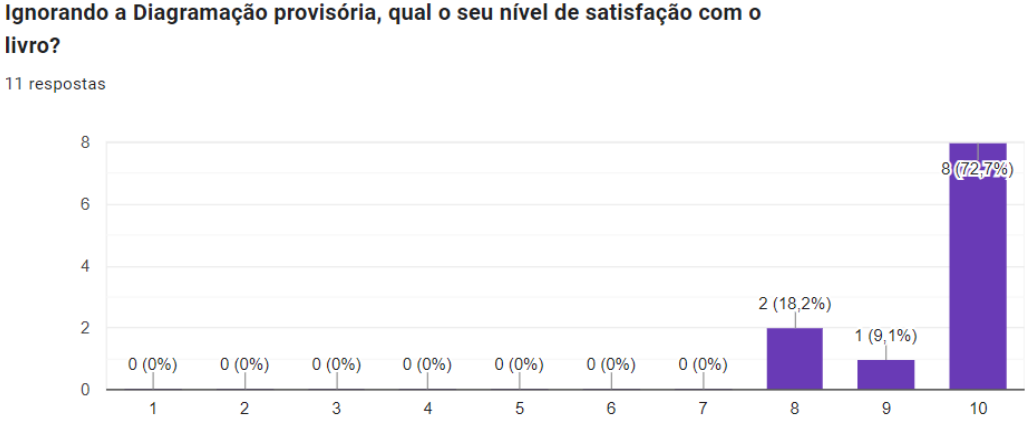
## Na sua opinião, faltou algo?

**Pietro:** Um guia pra montagem de ficha, no sentido de mostrar pro jogador tudo que o personagem pode ter inicialmente.

**Gabriela:** Espaço pro nível na ficha, espaço pra alteração de vida nas partes pro corpo e colocar a parte da altura perto dos dados pessoais e nessa parte junto dos itens colocar o dinheiro.

**Jessica:** Gostaria só de um tabela com as habilidades e com os milagres.

**Giulia:** Eu acho válido cada jogador ter - além das fichas de personagem -, uma ficha ou tabela de habilidades/milagres de proficiência/maestria. Não sei... acho que eu separaria essas coisas mesmo sabendo que é mais prático estar ali na ficha de personagem.



# Solucionando problemas

## Problemas no balanceamento de habilidades

Como estamos trabalhando com um sistema de progressão não linear, mensurar o progresso dos personagens, no início, era estranho. Quando jogamos algum jogo, geralmente, percebemos o progresso, através das dificuldades. Dentro das *Crônicas de Zatzar*, o jogo não fica mais fácil quando os jogadores progridem, mas, eles adquirem mais opções para lidar com um problema. O problema com o balanceamento de certas habilidades, antes, era que, justamente, algumas habilidades simplesmente, eram muito situacionais, o que não as tornavam opções válidas para os jogadores.

Desde o começo, a ideia do jogo era a de passar liberdade aos jogadores, garantindo que eles pudessem criar seus personagens, e escolher suas habilidades da forma, a qual, julgassem melhor. Para isso, dediquei um bom tempo a reformular alguns conjuntos em específico, os que no livro constam como: Guerreiro Feral, Defensor, Estrategista e o Assassino. Depois de reajustar as habilidades desses conjuntos, o problema parece ter sido resolvido.

## Pouca variedade de Magias

Os jogadores comentaram o quão fracas eram os conjuntos com o foco em realizar feitiços, tanto pela falta de variedade de feitiços, quanto pelo baixo número de pontos de vida. Para resolver este problema, foram criadas uma série de magias novas, garantindo 75 feitiços possíveis para os jogadores, além disso, nasceu uma mecânica apelidada de **conversão**, que permitia os jogadores de sacrificar pontos de vida, para fazer mais magias. A conversão passou a resolver o problema dos baixos pontos de vida, pois agora, os personagens que forem realizar magias, eram incentivados a escolher habilidades que aumentassem a quantidade de vida total, e as novas magias, saciaram o desejo por variedade.

## Dificuldade de criar o personagem

Durante as primeiras jogatinas, alguns jogadores sentiram dificuldade de navegar entre as informações. Ler demanda tempo, mas, ler é necessário para montar um personagem, e aconteceu de duas pessoas não terem lido o material previamente. A falta de preparo fez com que o jogo iniciasse só depois de meia-hora. Para prevenir esse tipo de situação, criei um personagem para cada raça, e garanti que eles tivessem uma religião cada, tendo assim, diferentes tipos de jogabilidade e garantindo que os jogadores possam experimentar essas mecânicas rapidamente.

## Problemas com o texto

Um projeto grande não poderia se concretizar sem dificuldades. No caso da escrita, este foi um problema que se resolveu com o tempo, várias partes do livro foram re-escritas, o que solucionou alguns problemas, mas gerava outros. Tantas mudanças criaram contradições, mas, depois de algumas revisões, o problema parece ter se resolvido.

## Problemas com a mecânica de desmembramento

Dentro do jogo, para desencorajar combates, ou, fazer com que os jogadores pensem bem antes de tentar

# Ficha do personagem

resolver as coisas de forma violenta, foi criada uma mecânica de desmembramento. Para um personagem que luta com uma espada, perder a mão, pode ser o fim dele. Antes, era fácil demais perder qualquer parte do corpo, depois de reformular os pontos de vida, e como eles operam, os combates se tornaram menos perigosos, mas e punitivos.

## Dificuldade de aprendizado

Ao lidar com pessoas inexperientes, a curva de aprendizado para um jogo como esse, pode ser um pouco intimidadora. Dentro dos testes, duas pessoas precisaram que as coisas fossem explicadas com mais cuidado. Mesmo nos outros jogos, é comum os narradores explicarem certas coisas aos jogadores, mas neste caso, algumas dúvidas simples poderiam ser sanadas com consultas rápidas ao livro. Para isso, foi formulado o glossário, junto de um texto introdutório, para explicar o que é *RPG*.

Para os game tests, também foi desenvolvido um modelo de "ficha de personagem". A ficha é como um documento de identidade do personagem, é nela onde os jogadores registram os dados relativos a seus personagens, desde habilidades até traços de personalidade. A ficha é fundamental para jogar, por isso seu desenvolvimento foi tão importante.

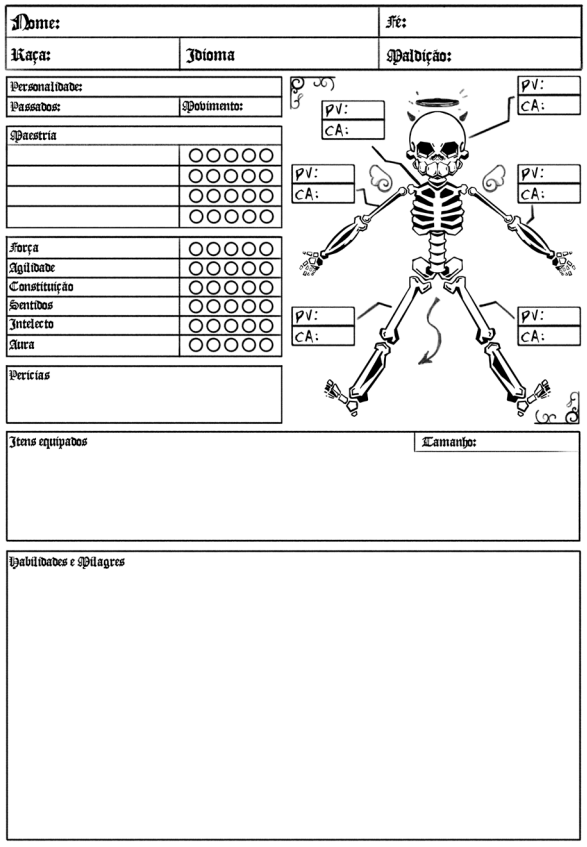



**Figura 28 - Ficha de personagem 01**

**Fonte:** Feito pelo Autor

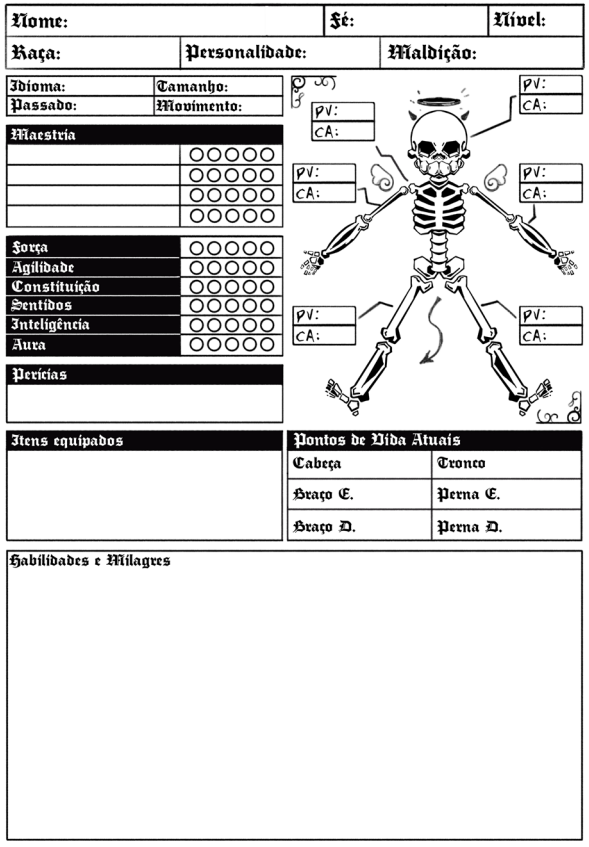



**Figura 29 - Ficha de personagem final**

**Fonte:** Feito pelo Autor

# Identidade Visual

## Referências Visuais

Para a referência de identidade visual foram analisadas logos de jogos de fantasia, RPGs e algumas obras já citadas como inspirações.




**Figura 30 - Mood Board Identidade Visual**

**Fonte:** Feito pelo Autor

# Desenho do Logo

Após a coleta das referências, iniciou-se o desenho do Logo, com alguns rascunhos, e testes de forma e cor. A junção dos elementos, Dragão e do característico "Z" que acompanha seu nome, foram desde o começo, elementos desejados para estarem presentes na versão final do logo. Após vários testes, o equilíbrio entre letra e forma, mais satisfatório, foi o seguinte:

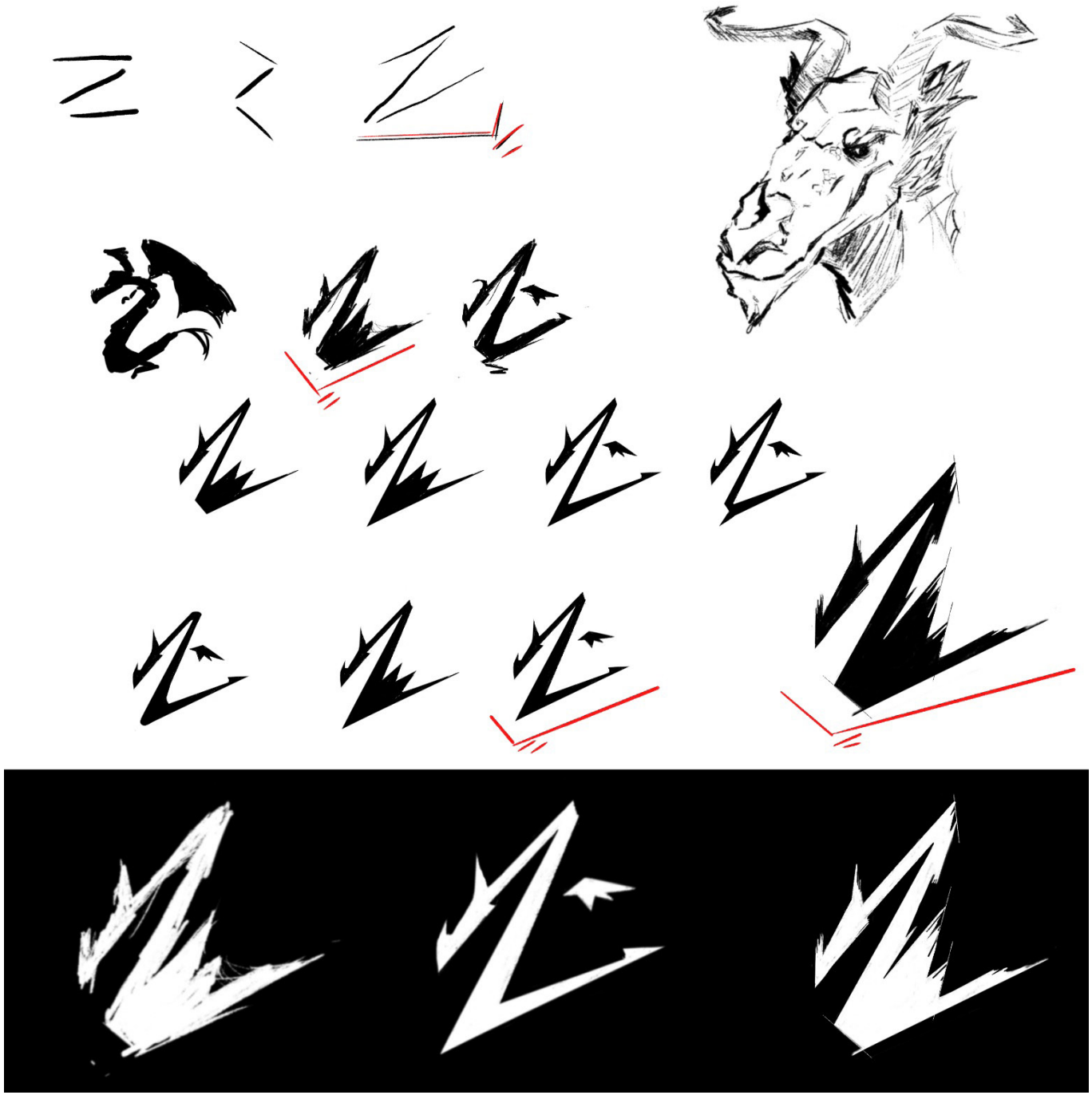


**Figura 31 - Processo de criação do Logo**

**Fonte:** Feito pelo Autor

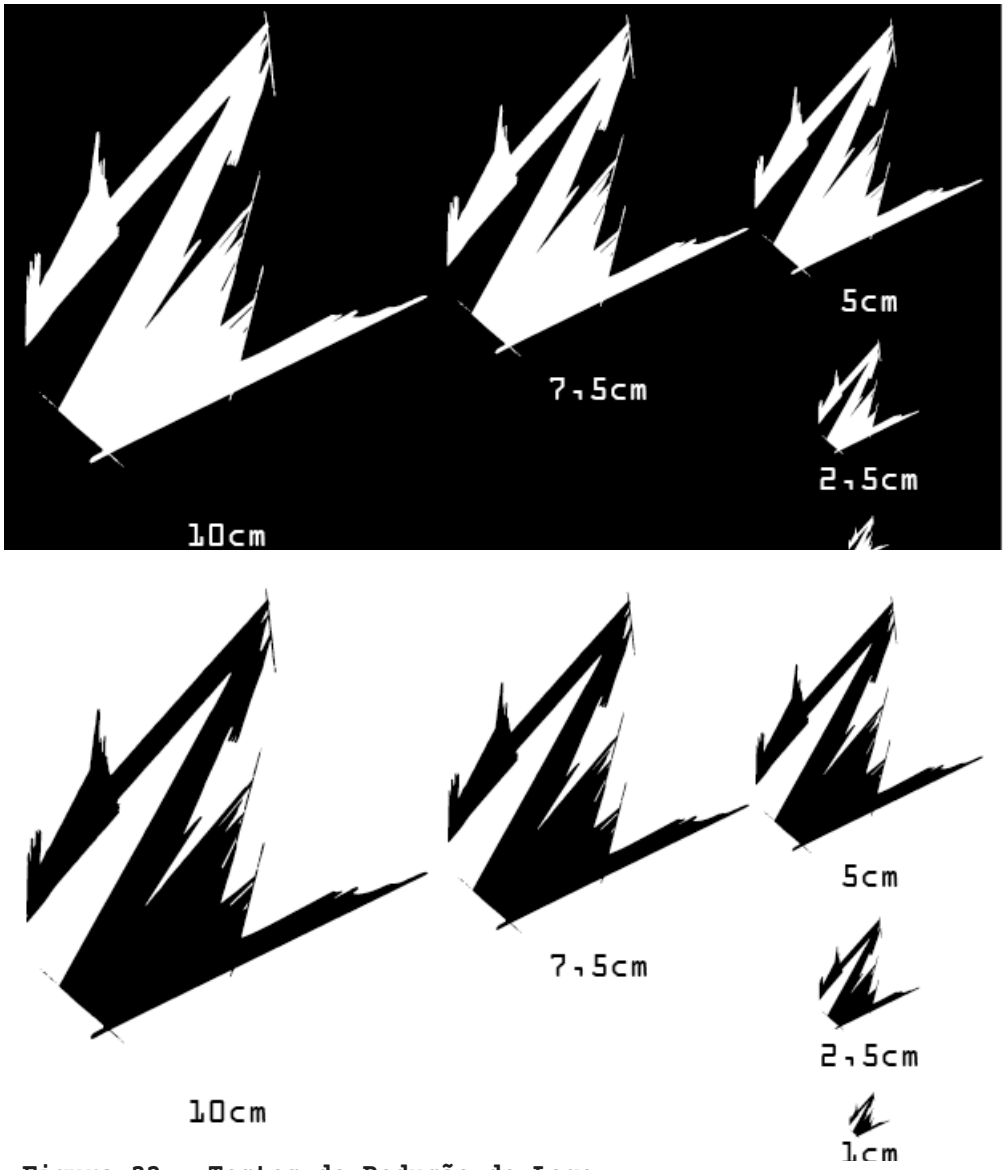



**Figura 32 - Testes de Redução do Logo**

**Fonte:** Feito pelo Autor

A partir desta versão do Logo desenvolveu-se então um Lettering que estaria presente na capa do livro, em alguns possíveis materiais promocionais, entre outros.




**Figura 33 - Lettering com Logo**

**Fonte:** Feito pelo Autor

# Variações de Cores




**Figura 34 - Paleta de Cores**

**Fonte:** Feito pelo Autor

# Diagramação Grid e Formatação

Como principal fonte de inspiração para a diagramação do livro, foi utilizado o estilo gótico moderno, encaixando elementos da tipografia rebuscada, em um formato simples e limpo, trazendo à tona as inspirações de *Mörk Borg* e *Ghanor*. Os capítulos foram organizados de forma a facilitar os jogadores a montarem seus personagens e já começarem a jogar, isso é, a maior parte das informações técnicas se encontra próxima ao final do livro, destinada aos narradores, enquanto o básico, personagens e cenários, se concentram ao começo.

Novamente citando os livros *Mörk Borg*, de *Johan Nohr* e *Pelle Nilsson*, e *Crônicas de Ghanor*, do grupo *Jovem Nerd*, ambos, apesar de serem as principais inspirações para o livro, são grandes opostos no quesito diagramação. Enquanto Ghanor segue os padrões de outros jogos de RPG famosos, como Dungeons and Dragons, Mörk Borg se propõe a experimentar e desafiar, não seguindo muitas regras de diagramação e satirizando isso ao longo do livro. Por isso, nas Crônicas de Zatzar, há uma mistura de estilos. Foi utilizado um grid de 4 colunas para tentar alcançar resultados semelhantes aos de Ghanor, enquanto, em alguns momentos, a diagramação se torna mais experimental, lembrando o trabalho de *Nohr* e *Nilsson*.

# Formato

Inspirado nas análises de similares, e considerando o livro como uma publicação independente, o formato final do livro escolhido foi A5. Apesar disso, o livro também foi formatado em PDF para ampliar o acesso à obra.



## Pontos de Ação

Vamos falar sobre turnos. Os turnos, dentro de Zatzar, funcionam a partir da seguinte estrutura:

**Iniciativa, Turno Ativo, Reação e Defesa.**

A Iniciativa acontece antes do combate, todos, que forem participar dele devem rolar um dado D20, o resultado, somado ao bônus de Agilidade, define a ordem de ação entre os personagens. Na vez do jogador, ele entra na fase de Turno Ativo. Durante essa fase, ele escolhe determinadas ações para o personagem, consumindo seus 2 **Pontos de Ação**. Terminado o Turno Ativo, acaba a vez do jogador, e de acordo com a iniciativa, será a vez do próximo, no entanto, ainda restam a ele, a fase de Reação e a de Defesa. O jogador tem direito a uma ação defensiva por ataque recebido, de cada criatura. Já Reações são utilizadas apenas em casos específicos, em que uma habilidade, item, ou o narrador, cite essa possibilidade, sendo que, a cada turno, o jogador tem direito a apenas uma reação, os pontos de ação podem ser usados para determinar ações padrões, como atacar, pegar algo, arremessar, ou trocar de arma.

**O jogador não pode utilizar seus pontos, para realizar a mesma ação no turno 2 vezes.**

Algumas habilidades também consomem, pontos de ação. Nenhum personagem deve ser igual, os diferentes kits de habilidades vão proporcionar diferentes experiências de jogo, e garantir que cada personagem tenha sua função dentro do grupo.

**Cada Jogador possui 2 pontos**

## Atributos

O que são, de fato, atributos? Em uma forma mais sucinta e simples de entender, atributos, são uma forma de mensurar todas as capacidades físicas e mentais de um personagem. Enquanto alguns desses atributos são mais auto explicativos, outros, podem precisar de uma explicação mais detalhada para que todos possam entender suas funções com clareza, dessa forma, podendo planejar com mais cuidado seus personagens.

### Força

O atributo de força define sua capacidade física, músculos, o quão alto um personagem pode pular, o quão rápido pode correr, escalar, etc.

### Agilidade

Agilidade é o quão rápido seriam seus reflexos. Agilidade é mais relacionado a um raciocínio rápido, mira e habilidades manuais.

### Constituição

A Constituição, também se relaciona com capacidades físicas, mas não aos músculos, e sim à folego, resistência, massa e a capacidade de aguentar a dor.

### Sentidos

Quanto aos Sentidos, eles são a sua capacidade de entender o mundo. Os sentidos podem ser atrelados a habilidades que requerem conhecimento, assim como, podem ser atreladas a perceber os arredores.

### Intelecto

O Intelecto é uma forma de medir o quão especializado em um assunto, o personagem pode ser. Assim como magos se especializam no arcano, Copistas se especializam na arte da escrita, um cartógrafo na arte de fazer mapas, um pintor em suas pinceladas e um músico em suas partituras.

### Aura

Aura é algo que emana de você, a capacidade dos outros de sentirem sua presença e interpretar ela de diferentes formas. Vem de algo além de expressões físicas e palavras. O ar do ambiente carrega suas intenções e os outros costumam percebê-las.

Como Jogar 51

**Figura 35 - Páginas 50 e 51 de Crônicas de Zatzar**

**Fonte:** Feito pelo Autor

# Capa do Livro

O desenvolvimento da capa foi simples e direto. Durante a fase de Game Tests, foi utilizado um PDF com as regras, o qual possuía uma paleta de cores que girava em torno do magenta, preto e branco. Na perspectiva do ilustrador, essas cores deveriam fazer parte do projeto final, então foram escolhidas como padrões na capa. Quanto à ilustração da capa, a principal inspiração foi o primeiro manual do jogador de Dungeons and Dragons, como pode ser visto na referência a seguir.




**Figura 36 - Capa *Dungeons and Dragons players manual 01* e *As Crônicas de Zatzar***

**Fonte:** Feito pelo Autor

# Cheboygan

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z Ç
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z ç
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
á à â ã ä _ + = - & $ : ; . , ?

# Courier Prime

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z Ç

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z ç

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

á à â ã ä _ + = - & $: ; . , ?

# Fette Trump-Deutsch

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z Ç

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z ç

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

á à â ã ä _ + = - & $: ; . , ?

# Blackletter

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z Ç

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z ſ

I U W V V VI VII VIII IX

á à â ã ä + - - € : ; . , ?

# Ilustrações

Foram produzidas, também, diversas ilustrações para ajudar os jogadores a se sentirem imersos dentro deste mundo. No fim, foram produzidos vários designs de personagens, para inspirar os jogadores a criarem os seus próprios. As ilustrações acabaram por ajudar, também, a entender os papeis dos diferentes campos de habilidades, associando-os a certas cores e formas, que trazem a tona certos conceitos no pensamento coletivo, de forma e peso.

Já as ilustrações do Bestiário, foram produzidas com o intuito de facilitar o trabalho dos narradores, oferecendo uma referância visual ao que se é descrito. As ilustrações também podem, novamente, ajudar a se sentir mais imerso, já que, visualizar o tipo de criatura que pode viver nesse mundo, ajuda a imaginá-lo.

Como forma de melhor organizar a disposição das ilustrações, a seguir, será apresentada uma sequência de ilustrações gerais presentes no Livro. Logo após, serão apresentadas as ilustrações do bestiário separadamente.



**Figura 37 - Clérigo de Lugos**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 38 - Assassino**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 39 - wGuerreiro**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 40 - Guerreiro Feral**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 41 - Defensor**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 42 - Clérigo de Eisler**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 43 - Bufão**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 44 - Contador de Histórias**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 45 - Patrulheiro**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 46 - Estrategista**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 47 - Clérigo de Teodorico**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 48 - Ladino**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 49 - Personagens e Classes**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 50 - Heróis na Montanha**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 51 - Nobre Espadachim**

**Fonte:** Feito pelo Autor

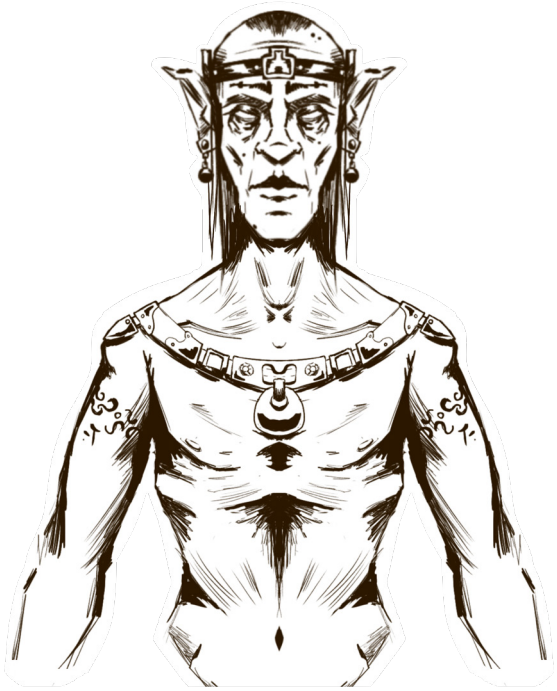


**Figura 52 - Ënhgwham, o elfo louco**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 53 - Emblema de Zatzar**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 54 - Emblema Caçador**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 55 - Os de pouca Fé**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 56 - Emblema Teodorico**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 57 - Emblema Lugos**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 58 - Emblema Eisler**

**Fonte:** Feito pelo Autor

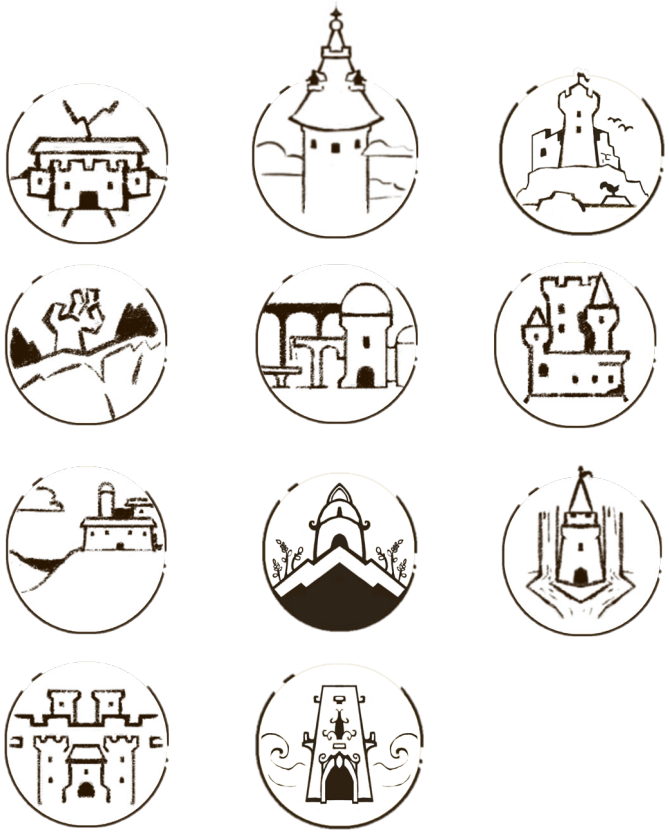


**Figura 59 - Pictogramas Cidadelas**

**Fonte:** Feito pelo Autor

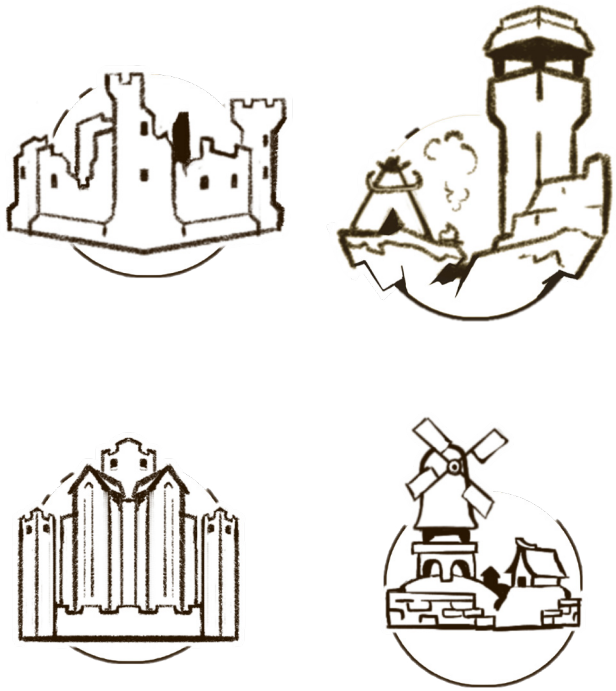


**Figura 60 - Pictogramas Capitais**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 61 - Castelo**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 62 - Raça: Alma Aormentada**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 63 - Raça: Humanos**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 64 - Raça: Gnomos**

**Fonte:** Feito pelo Autor

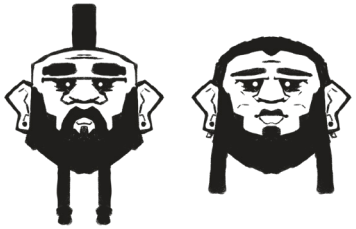


**Figura 65 - Raça: Anões**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 66 - Raça: Desmorto**

**Fonte:** Feito pelo Autor

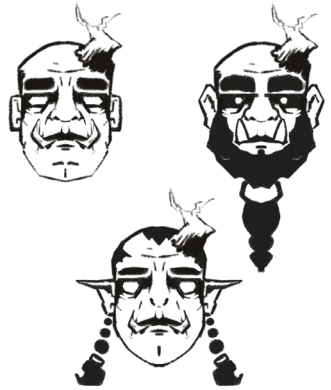


**Figura 67 - Raça: Orques**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 68 - Esqueleto**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 69 - Crânio Voador**

**Fonte:** Feito pelo Autor

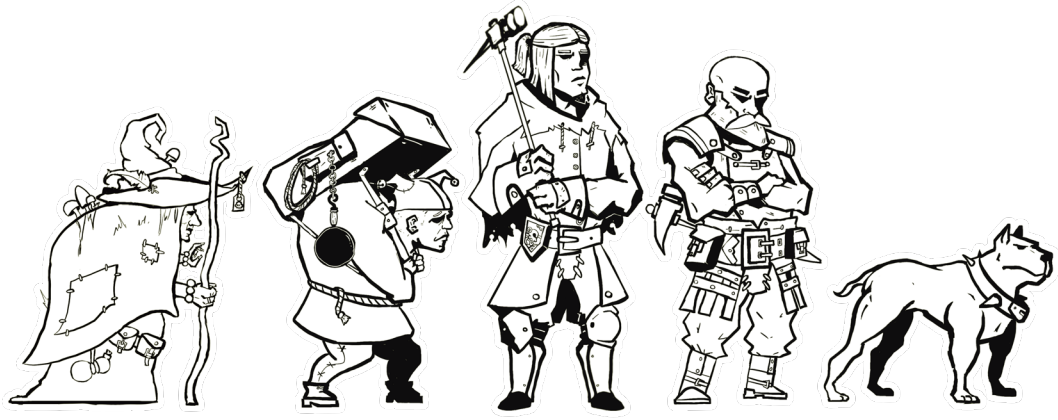


**Figura 70 - Grupo de Aventureiros**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 71 - Caçadores de Dragão**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 72 - Caçadores de Recompenssa**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 73 - Corvo e Dragão**

**Fonte:** Feito pelo Autor

# Bestiário

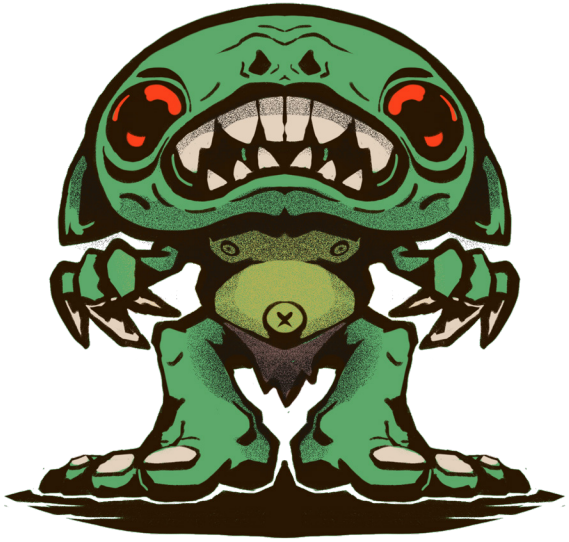


**Figura 74 - Góbelin**

**Fonte:** Feito pelo Autor

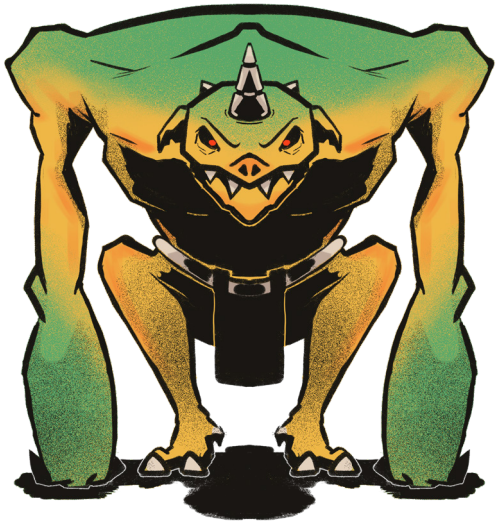


**Figura 75 - Hobgóbelin**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 76 - Orque Bucaneiro**

**Fonte:** Feito pelo Autor

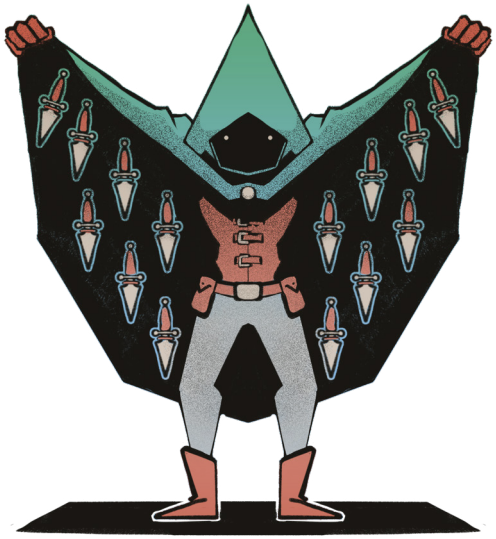


**Figura 77 - Gatuno**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 78 - Mímico**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 79 - Assombração**

**Fonte:** Feito pelo Autor

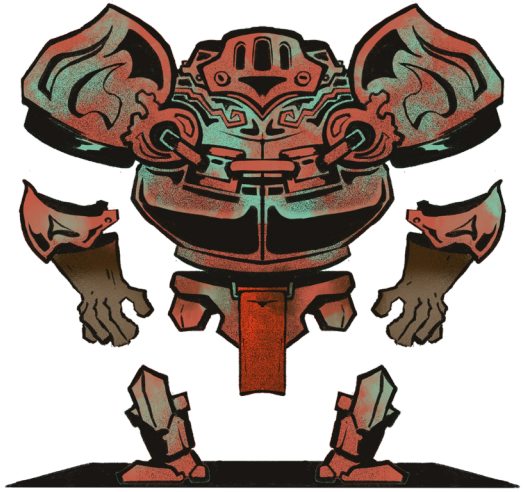


**Figura 80 - Revenante**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 81 - Demônio Menor**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 82 - Demônio Maior**

**Fonte:** Feito pelo Autor

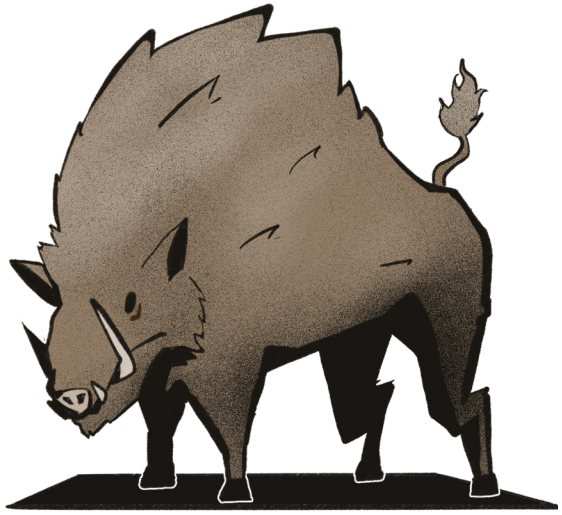


**Figura 83 - Javali**

**Fonte:** Feito pelo Autor

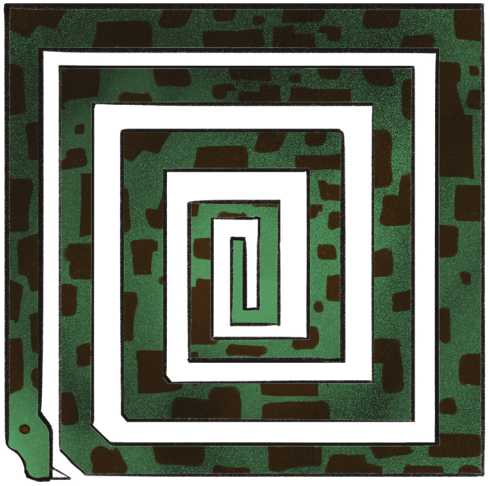


**Figura 84 - Cobra Gigante**

**Fonte:** Feito pelo Autor

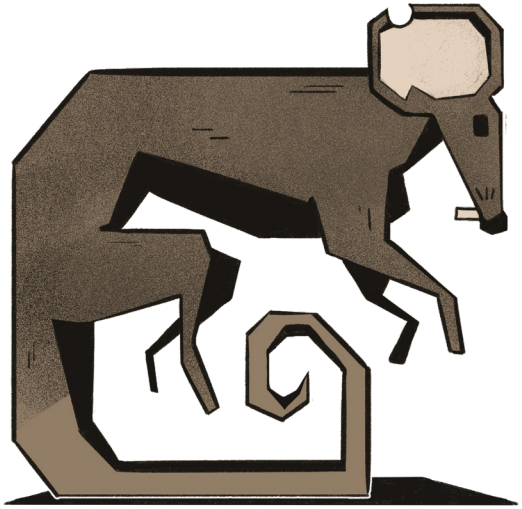


**Figura 85 - Rato Gigante**

**Fonte:** Feito pelo Autor



**Figura 86 - Lobo**

**Fonte:** Feito pelo Autor

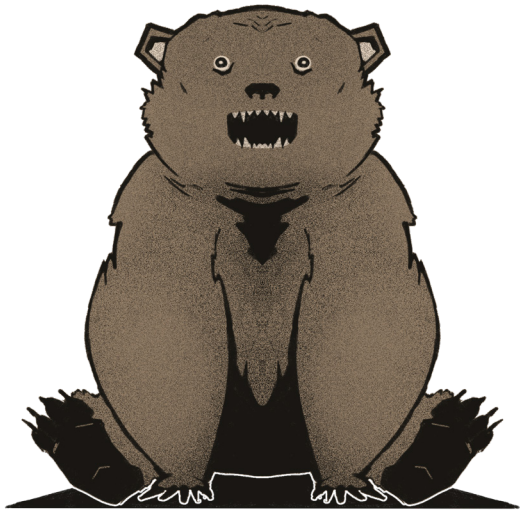


**Figura 87 - Urso**

**Fonte:** Feito pelo Autor

# Versão Final

**JOGADOR.**
Termo utilizado para referir aos seus amigos, que se sentarão à mesa com você, durante o jogo.

**NARRADOR.**
Termo utilizado para se referir a pessoa responsável por narrar as aventuras, controlar monstros e personagens não jogáveis, definir tramas e organizar as sessões de jogo.

**PERSONAGEM.**
Os jogadores serão responsáveis por criarem e controlarem personagens fictícios para experienciar a trama proposta pelo narrador.

**ROLAGENS.**
Termo genérico para se referir ao ato de rolar um dado para definir um resultado de falha ou sucesso dentro do jogo.

**HABILIDADES.**
Habilidades podem ser aprendidas por personagens, elas possuem efeitos **únicos**.

**ATRIBUTOS.**
Atributos, são citados na ficha de personagem como: **Força, Agilidade, Constituição, Sentidos, Intelecto e Aura.** Estes, são utilizados para definir as capacidades físicas e mentais dos personagens, dessa forma, influenciando nas suas Rolagens, ou testes de Habilidade.

**NÍVEL.**
Níveis são uma forma de medir o desenvolvimento dos personagens.

**BÔNUS.**
Bônus, também chamados de **Modificadores**, são números que deverão ser adicionados a certos testes e rolagens. Podem vir de diferentes lugares, mas, geralmente, estão atrelados a **atributos, maestrias e Perícias.**

**MAESTRIA.**
Maestria é um termo dedicado a classificar um tipo específico de **bonificação** para alguns itens.

**PERÍCIA.**
Todo personagem terá acesso a algumas perícias, e elas auxiliarão na **probabilidade de sucesso** relacionado a ações específicas, como escalar, ou, nadar.

**RAÇAS.**
Dentro das Crônicas de Zatzar existem diferentes raças coexistindo com os humanos.



Espadas e escudos existiam antes de sua chegada, assim como magia e milagres, mas, quando ele pousou, tudo mudou. Os reinados ruíram, vilas foram escravizadas e santos nasceram.

O fim de uma era marca o início de outra, normalmente, por grandes batalhas, e conquistas, mas, em raras ocasiões, uma nova era pode nascer de uma descoberta. Esse foi o caso, tanto para Zatzar, quanto para seus novos escravos, ambos descobriram o que é Poder. O dragão, avatar da avareza, sabia o que era força, pois, tombava montanhas se desejasse, sabia também que era inteligente, pois, viverá mais do que qualquer outro, além disso, sabia que era o mais veloz, já que, nenhum barco, ou meio de transporte, jamais alcançará sua velocidade de voo. Em suma, superior em tudo, mas, foi apenas quando Zatzar escravizou a primeira vila, que ele se sentiu Poderoso.

Poder é a habilidade de forçar alguém a te reverenciar, obedecer, e sucumbir às suas vontades, o dragão vivia por isso. Logo, todos ao seu redor pereciam, quando não apenas, se uniam a ele, cedendo às suas vontades brutas. Aos poucos, o dragão conquistou um exército, e seu avanço inegável se tornou uma verdade absoluta, as capitais e seus regentes, entenderam que nada, seria possível para parar a criatura, no entanto, o orgulho que os mantinha de cabeça erguida, com suas coroas no lugar, fez com que os três reis irmãos, e seus exércitos, se unissem em um batalhão, uma última resistência contra a besta cuspidora de fogo, uma última vírgula sangrenta em um capítulo de tirania. Ainda assim, infelizmente, a fera permaneceu por mais um século. Cem anos em que o dragão reinou, cem anos de tirania.

Apelidar a cruzada do dragão de guerra, seria como apelidar uma chuva torrencial de garoa, não havia comparação para exemplificar sua soberania e seu avanço inexorável. Apesar disso, suas crônicas contam bravas histórias de resistência dentre os reinos, heróis inexistentes e locais que deram suas vidas pela nobre tentativa de conter a fera. Dizem que Zatzar utilizava as coroas dos reis na ponta de suas unhas, como minúsculos anéis, outros, dizem que os corpos dos mesmos foram

## Os de pouca Fé



Os comuns. Apesar de não representarem a maioria, essas pessoas que mantêm antigos costumes, tradições locais, de pequenas vilas e lugarejos, são a representação perfeita do que seria um camponês nas Terras Livres. Não são reconhecidos por grandes feitos, nem possuem um papel ativo nas grandes decisões do mundo.

**COSTUMES E CRENÇAS DOS DE POUCA FÉ:**

- Deve-se enterrar um morto para que ele não se torne um espírito e te assombre.
- Como forma de respeito aos espíritos, deve-se realizar oferendas.

**COMEMORAÇÕES CLÁSSICAS ENTRE OS DE POUCA FÉ:**

**Fhangurst - A comemoração do início de um novo ano**
**Holi-garthen - O solstício de Primavera**
**Holi-coower - O solstício de Inverno**
**Wernerfelt - O dia dos espíritos**
**Fallwic-Fiora - Comemoração a natureza**



Glossário Introdução Religiões

## Passados

Diferentes passados oferecem diferentes opções de maestria

- **Mercenário:** Maestria com 2 tipos de armas diferentes, 1 armadura e 1 feramenta.
- **Estudioso:** Maestria com 1 arma, 2 ferramentas diferentes e 1 milagre.
- **Religioso:** Maestria com 2 ferramentas e 2 milagres diferentes.
- **Artesão:** Maestria com 3 ferramentas diferentes e 1 arma.
- **Armoreiro:** Maestria com 2 armaduras diferentes, 1 escudo e 1 ferramenta.
- **Paladino:** Maestria com 2 milagres diferentes, 1 arma e 1 armadura.
- **Obcecado:** Maestria com 4 armas, ferramentas, armaduras, ou, escudos difernetes
- **Faz-Tudo:** Maestria com 1 milagre, 1 arma, 1 armadura, 1 ferramenta, ou, 1 escudo.






# Passados

# Tabelas de Habilidades

## Pontos de Milagres

Antes de escolher quais milagres farão parte de seu arsenal, vamos falar sobre o que permite seu personagem realizar seus encantamentos, os pontos de Milagre. Diferente dos Pontos de Ação, os pontos de Milagre não são recuperados a cada virada de turno. O personagem terá a sua disposição, uma quantia X de pontos que serão restabelecidos apenas no dia seguinte. No entanto, isso não quer dizer que os pontos de ação não se relacionam com os Pontos de Milagre. Seus pontos de Milagres são consumidos para conjurar seus encantamentos, e os encantamentos, por sua vez, consomem pontos de ação. Tenha sempre em mente que após algumas magias, seu personagem não poderá realizar mais ações durante seu turno.

Já sobre saber a quantidade de pontos de Milagre que seu personagem possuirá, basta somar o valor do bônus de seu modificador de evocação com o nível do personagem. No caso de um Clérigo Teodriano de nível 5, com +4 pontos em Sentidos, ele teria acesso a 9 pontos de Milagre por dia. Agora, sobre a quantidade de Milagres aprendidos, o personagem terá acesso sempre a um número de Milagres equivalente ao seu nível do personagem, com exceção dos Milagres de Nível 0. Todo clérigo terá acesso a todos os milagres de nível 0, mas, por dia, ele deverá escolher dois para fazer parte de seu arsenal. Caso ele deseje trocar esses milagres, ele poderá sem nenhuma penalidade, com a única limitação de ter que esperar até o dia seguinte para efetuar a troca.

Vale lembrar que, para realizar qualquer milagre, um clérigo precisa de um canalizador arcano, seja ele um medalhão, anel, varinha ou cajado. Esse canalizador deve ter sido batizado antes do uso, e feito de materiais específicos.

### Conversões

Existe uma opção para clérigos conseguirem mais pontos de milagre, de uma forma controversa, mas eficiente. Após sacrificar 10pts de vida de uma das partes de seu corpo, o sangue do clérigo, será transformado em 1 ponto de Milagre extra.



## Milagres Nível ZERO





**Chamado dos Miseráveis** — Pts de Ação: ●●

**Deidade:** *LUGOS* — *Ressurreição*

1d4 mortos, em um raio de até 10m, partindo do evocador, voltarão a vida, mas, sem vontade própria, fala ou capacidade de raciocínio, tendo que obedecer às ordens do mestre. Eles terão pontos de vida iguais ao Intelecto+2d6 e atacam sem bônus.

**Chamariz de Ressentimentos** — Reação

**Deidade:** *EISLER*

Quando alguém que não seja o clérigo, a até 3m dele, sofrer dano, esse dano pode ser convertido em pontos de cura, que ficam armazenados em um banco de pontos de vida até o final do dia. Através do toque, o clérigo pode distribuir esses pontos de vida.

**Embalsamento Caloroso** — Pts de Ação: ●●

**Deidade:** *EISLER*

Cria a projeção de um caixão translúcido dourado, que só pode ser aberto pelo clérigo que o conjurou. O clérigo só pode conjurar o caixão em um morto e o caixão dura enquanto o clérigo viver. Dentro do caixão, o corpo permanecerá sem se deteriorar.

**Berro de Desespero do Corvo Aflito** — Pts de Ação: ●

**Deidade:** *TEODORICO*

Todos dentro de uma área, com raio de 10m a partir do clérigo, devem realizar um teste de resistência arcana com dificuldade 10 + sentidos e se falarem sofrerão de confusão.

**Chamariz de Ressentimentos** — Pts de Ação: ●●

**Deidade:** *TEODORICO*

odos dentro de um cone de 12m de comprimento, terão de enfrentar uma barragem de som, partindo do conjurador, deferindo 2d6 de dano e deixando seus alvos surdos, por 10 turnos.

**Veneno Élfico** — Pts de Ação: ●●

**Deidade:** *CAÇADOR*

A Partir da arma de caça do Patrulheiro, é criada uma bolha de veneno concentrada de Arcano. A bolha pode ser movida em até 6m por turno, destruída mediante a realização do encantamento, ou, destruída com uma reação. Quando destruída, da bolha de veneno, caem gotas de veneno por 3 turnos, dando 2d4 de dano indefensável em uma área circular de 4m de raio.

# Milagres e Tabelas




# Góbelin

**Tipo:** Humanoide
**Idioma:** Góbelin
**Movimentação:** 7,5m
**Tamanho:** Minúsculo



Criaturas das profundezas. Um dia, um góbelin surgiu na superfície. Todas as raças culpam a compulsão por cavar dos anões, o que de forma alguma, representa a vontade de todas famílias anãs. De todo jeito, assim que o primeiro góbelin viu a luz do dia, deslumbrou-se, ficou cego, e então voltou para contar ao restante.



# Especificações

| MEMBROS | VIDA | CA |
|---|---|---|
| CABEÇA | 10 | 13 |
| TORSO | 13 | 12 |
| BRAÇO D | 05 | 08 |
| BRAÇO E | 05 | 08 |
| PERNA D | 08 | 10 |
| PERNA E | 08 | 10 |

| ATRIBUTOS | PONTOS |
|---|---|
| FOR | ●●●●● |
| AGI | ●●●●● |
| CON | ●●●●● |
| SEN | ●●●●● |
| INT | ●●●●● |
| AUR | ●●●●● |

- **Criaturas da Noite:** Possuem hábitos noturnos, evitando qualquer tipo de atividade durante o dia.
- **Sensíveis a Luz:** Luz intensa pode cegar um Góbelin
- **Polegares opositores:** mesmo não sendo os mais inteligentes, são capazes de utilizar ferramentas simples.

# Mockup Livro Impresso






# Conclusão

Durante o desenvolvimento do trabalho, foi possível descobrir muito sobre o mundo paralelo dos Game Designers, e da produção de livros. Existem várias formas de desenvolver um jogo, assim como existem várias formas de se entender a diagramação, ambas sendo extremamente importantes e trabalhosas. Dito isso, existe um elo muito grande entre ambas as áreas, satisfação. Ambos designers desejam satisfazer seus consumidores com um produto, o qual os resultados os deixem satisfeitos também.

No fim do projeto o que sinto é justamente um grande sentimento de satisfação, por ter chegado tão longe a ponto de produzir algo marcante para mim, e que marcou as pessoas ao meu redor. O que foi aprendido durante esse processo jamais será esquecido, assim como espero poder continuar a criar e trabalhar com essas ferramentas.



# Referências


AMMANN, Keith. Os monstros sabem o que estão fazendo: táticas de combate para mestres de Dungeons & Dragons. Tradução: Leonardo Alvarez, Bruno Müller. São Paulo: Editora Excelsior, 2019. 347 p. ISBN 978-65-87435-04-6.

CALDELA, Leonel; CORTE, Felipe; ROSA, Thiago; SVALDI, Guilherme; SVALDI, Rafael. Ilustrações por Renan Boe [et al.]. A lenda de Ghanor. 1. ed. Porto Alegre: Jâmbo, 2022. 336 p. ISBN 978-6588634356.

CAMBRIDGE DICTIONARY. TTRPG. Disponível em: https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/ttrpg. Acesso em: 30 out. 2024.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000. 162 p. ISBN 85-273-0075-3.

NITRI, Michele (ed.). Vermis. 5. ed. [S. l.]: Hollow Press, 2023. 128 p. v. 1.

NITRI, Michele (ed.). Vermis II. 1. ed. [S. l.]: Hollow Press, 2023. 180 p. v. 1.

NOHR, Johan; NILSSON, Pelle. MÖRK Borg. Suécia: Free League Publishing, 2019. 96 p. ISBN 9789188805645.

PARLETT, D. The Oxford history of board games. Oxford: Oxford University Press, 1999. ISBN 9780192129987.

PETERMR. O que é Game Design e o que faz um Game Designer. Game Design Br, 2010. Disponível em: https://gamedesign.com.br/o-que-e-game-design-e-o-que-faz-um-game-designer/. Acesso em: 30 out. 2024.

REJEC, Luka. Pradarias ultravioletas e a cidade negra. Curitiba: RetroPunk, 2022. 202 p. ISBN 978-65-87951-20-1.

REDDIT. Hermetics: a template to help you out in any kind. Reddit, 2021. Disponível em: https://www.reddit.com/r/worldbuilding/comments/om2r7y/hermetics_a_template_to_help_you_out_in_any_kind/#lightbox. Acesso em: 30 out. 2024.

ROGERS, S. Level Up: um guia para o design de grandes jogos. [S.l.]: Blucher, 2013. ISBN 9788521207016.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Regras do jogo. [S.l.]: Editora Blucher, 2012. ISBN 9788521206569.

SCHELL, Jesse. A arte de game design: o livro original. Tradução: Edson Furmankiewicz. Elsevier. Rio de Janeiro, 2010. ISBN 978-0123694966.

SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática. 1. ed. Tradução: Cláudia M. Belhassof. Cengage Learning. São Paulo, 2016. ISBN 978-8522106158.

SUZIGAN, Lucas. Alta fantasia versus fantasia medieval: um guia de 2023. Medium, 2023. Disponível em: https://lucassuzigan.medium.com/alta-fantasia-versus-fantasia-medieval-um-guia-de-2023-87556636ec83. Acesso em: 30 out. 2024.

THOMPSON, Rodney; LEE, Peter; WYATT, James; SCHWALB, Robert; CORDELL, Bruce. Dungeons & Dragons: Player's Handbook. 5. ed. [S. l.]: Wizards of the Coast, 2014. 320 p. ISBN 978-0-7869-6560-1.

WIKIPEDIA. Goblin. Wikipedia, 2023. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Goblin#:~:text=S%C3%A3o%20seres%20mitol%C3%B3gicos%20que%20fazem,e%20tardos%20do%20folclore%20portugu%C3%AAs. Acesso em: 30 out. 2024.

# Game Design Document

## As crônicas de Zatzar - O Flagelo das Terras Livres

RPG de mesa - Fantasia Medieval

# Sumário


1.0 Sobre o Jogo Pg. 82

1.1 High Concept Pg.82

1.2 Resumo Pg.82

1.3 Diferenciais Pg.82

1.4 Contexto do Jogo Pg.83

1.5 Crenças, religiões e protagonistas Pg.84

2.0 História e Geografia Pg. 89

2.1 Criaturas de Mal e ódio Pg.89

2.2 História aprofundada Pg.89

2.3 Grandes cidades e cidadelas Pg.91

3.0 Mecânicas e Gameplay Pg. 95

3.1 Para Jogar é necessário Pg.95

3.2 Testes e suas dificuldades Pg.95

3.3 Atributos Pg.95

3.4 Criação de Personagem Pg.96

3.5 Raças Pg.96

3.6 Combate Pg.97

4.0 - Bestiário Pg. 98

# 1.0 - Sobre o Jogo

O joǥo, "As Crônicas de Zatzar", ou apenas Zatzar para abreviar, foi criado com a intenção de que os joǥadores possam experienciar um mundo quebrado, assolado por diversos males e periǥos, que, em alǥuns pontos, se assemelham ao nosso mundo. O livro de reǥras terá como objetivo orientar os joǥadores a interaǥirem com esse mundo, ensinando-os a criar personaǥens, como pensam e aǥem as criaturas deste mundo, revelar as histórias de locais saǥrados, e ǥarantir a imersão do joǥador no mundo.

Não existe um final claro, nem mesmo um ponto de partida comum da história, já que o livro na verdade, tem como maior tarefa, instiǥar seus leitores a produzirem suas próprias histórias dentro do cenário proposto pelo autor. O livro bebe de poderosas fontes de inspiração, para que seja criado uma interessante "caixa de areia", em que, os joǥadores possam brincar, experimentar, dialoǥar, moldar e mais do que tudo, interaǥir. Propositalmente, foram introduzidos pontos no livro que se relacionam a certos momentos históricos, verídicos ou fictícios, para que, além de uma experiência entre amiǥos, haja um diáloǥo sobre pontos relevantes do nosso mundo.

# 1.1 - High Concept

Como Joǥo de RPG, o objetivos das Crônicas de Zatzar é transportar a mente dos joǥadores para a de seus personaǥens, introduzi-los a cenários, por vezes mórbidos e difíceis, onde deverá sempre ser feita uma escolha quanto a moral e ética, dentro de um mundo, onde uma ǥuerra está sempre à espreita.

# 1.2 Resumo

As Terras Livres recebem esse nome justamente por, recentemente, se livrarem das ǥarras de um tirano, o draǥão Zatzar. Como uma força incontrolável, o tirano se apossou do continente por um século e trinta e dois anos, morrendo de forma misteriosa, e sua morte, deverá ser causa de uma ǥuerra, entre as ǥrandes potências do continente e seus outros habitantes moribundos.

Em meio a política e reliǥião de todos os lados, os joǥadores deverão criar seus personaǥens levando em conta todo o cenário atual, em que, o vácuo de poder e o isolamento proporcionado pelo tirano durante seu tempo de vida, faz com que diferentes reliǥiões não sejam bem vindas em qualquer luǥar, descendentes de nobres rondam as terras com exércitos maltrapilhos em busca de restituir o poder familiar. Grupos de saqueadores rondam as cidades e cidadelas em busca de alǥum dinheiro. Tumbas e calabouços se tornaram moradia para monstros e criaturas. Por fim, a reliǥião se tornou o último bastião de esperança para muitos, mas mesmo assim, alǥuns ainda viram as costas para os Santos.

Sem um papel definido, os joǥadores podem escolher entre diversos papéis e passados nas Terras Livres, isso incentiva que os personaǥens sejam os mais diferentes o possível um dos outros, ǥarantindo que tenham de lidar com suas diferenças e aprenderem a aǥir em ǥrupo.

Será o trabalho do narrador decidir o rumo, teor e início da história, para isso, ele poderá se inspirar no material oferecido pelo livro, cenários, lendas locais, etc. O narrador também será responsável, mecanicamente, por definir a melhora de níveis e habilidades dos personaǥens, já que, diferente de muitos outros sistemas de RPG, dentro das Crônicas de Zatzar não existem um marcador de proǥressão de níveis. Para definir a passaǥem de nível, o narrador deve anunciar o fato quando achar apropriado, dentro da narrativa, mais uma vez, incentivando a produção de uma história particular para cada ǥrupo

# 1.3 - Diferenciais

Além do livro de reǥras atuar como uma enciclopédia para o mundo, o sistema, criado para o joǥo, leva em consideração a fraǥilidade de um personaǥem, durante o joǥo, daí vem as mecânicas de desmembramento. O objetivo com esse tipo de dinâmica é afastar os joǥadores do combate, ou ao menos, fazer com que ele não seja a primeira solução para o problema. Caso o joǥador esteja buscando uma experiência mais voltada para combates, então ele deve pensar neles de forma mais tática, desde planejar seus equipamentos, até explorar qualquer vantaǥem do cenário. Para isso foi implementado um sistema horizontal ao invés de um linear. o sistema aberto, sem classes definidas, possibilita que o joǥador monte seu personaǥem com as habilidades que o forem mais interessantes e úteis, ǥarantindo que cada personaǥem supra as vontades do joǥador.

A narrativa também é um ponto importante para o joǥo, por isso, várias das novas mecânicas introduzidas, nascem com o propósito de, ǥarantir possíveis desenvolvimentos para os personaǥens, além, é claro, das diversas localidades criadas para o livro, que também funcionam como fontes de inspiração para a criação de personaǥens.

# 1.4 - Contexto do Jogo

Espadas e escudos existiam antes de sua chegada, assim como magia e milagres, mas, quando ele pousou, tudo mudou, reinados ruíram, vilas foram escravizadas e santos nasceram.

O fim de uma era marca o início de outra, normalmente, por grandes batalhas, e conquistas, mas, em raras ocasiões, uma nova era pode nascer de uma descoberta. Esse foi o caso, tanto para Zatzar, quanto para seus novos escravos, ambos descobriram o que é Poder. O dragão, avatar da avareza, sabia o que era força, pois, tombava montanhas se desejasse, sabia também que era inteligente, pois, era um mago melhor que qualquer outro praticante da arcana, além disso, sabia que era o mais veloz, já que, nenhum barco, ou meio de transporte, jamais alcançará sua velocidade de voo, por fim, era indiscutivelmente imenso. Em suma, superior em tudo, mas, foi apenas quando Zatzar escravizou a primeira vila, que ele se sentiu Poderoso.

A habilidade de forçar alguém a te reverenciar, obedecer, e sucumbir às suas vontades, isso é poder. O dragão representava tudo isso, logo, todos ao seu redor pereciam, quando não apenas se uniam a ele, cedendo às suas vontades brutas. Aos poucos O dragão conquistou um exército, e seu avanço inegável se tornou uma verdade absoluta, as capitais e seus regentes, entenderam que nada, seria possível para parar a criatura, no entanto, o orgulho que os mantinha de cabeça erguida, com suas coroas no lugar, fez com que os três reis irmãos, e seus exércitos, se unissem em um batalhão, uma última resistência contra a besta cuspidora de fogo, uma última vírgula sangrenta em um capítulo de tirania. E assim, permaneceu por mais um século, cem anos em que o dragão reinou, cem anos de tirania.

Apelidar a cruzada do dragão de guerra, seria como apelidar uma chuva torrencial de garoa, não havia comparação para exemplificar sua soberania e seu avanço inexorável, junto de seu exército, mas, suas crônicas contam bravas histórias de resistência dentre os reinos, heróis inexistentes e locais que deram suas vidas pela nobre tentativa de conter a fera. Dizem que zatzar utilizava as coroas dos reis na ponta de suas unhas, como minúsculos anéis, outros, dizem que os corpos dos mesmos foram esquartejados e pendurados nas suas respectivas cidades, como um lembrete de quem era seu novo senhor, há ainda alguns que contam histórias gráficas sobre a tortura dos antigos reis, ou que os difamam, dizendo que se suicidaram antes mesmo do fim da batalha, uma coisa é certa, nada, ficou entre o dragão e suas terrras, nem mesmo os continentes vizinhos ousaram se intrometer, garantindo que suas próprias terras, tivessem que lidar com seus próprios problemas. Agora, sem mais dificuldades, o dragão poderia deitar e rolar onde quisesse, mandar em quem quisesse, comer o que quisesse... mas, ele já podia fazer tudo isso antes, afinal, ele era um dragão e descobrira recentemente que não era isso que o tornará poderoso, o que o tornava poderoso, eram seus escravos, os quais, ele carinhosamente apelidou de súditos.

No fim, por um século e trinta e dois anos, o dragão resolveu governar suas terras, da forma a qual ele considerava a mais lógica. Os mais fortes formaram seu exército, góbelins, hobgóbelins, orques e seus generais mortos-vivos, desmortos esses que garantiam a clemência do dragão com um certo grupo. Os generais do exército monstro, esqueletos armadurados, foram ressuscitados magicamente pelo clã o qual Zatzar mais tomará gosto, os homens do oeste, seguidores de Lugos, o Deus Bode. A aliança de chifres do bode e do dragão, marcaram a reputação dos cultistas de Lugos até hoje, mas, ninguém poderia julgar o restante do mundo por essa reação, afinal, nem todo fogo que queimava os telhados de sapé, vinha da boca do dragão.

Apesar de preferir seu vulcão, Zatzar estava em todo lugar, já que aquelas eram suas terras, todo canto era seu covil, mas, sua riqueza estava espalhada demais, e isso o incomodava. Para manusear seu tesouro e cuidá-lo, o dragão distribuiu seus homens em acampamentos, que logo, se tornaram fortes de madeira, e após alguns anos, Bastiões de pedra. Para cada Bastião, havia uma porção de monstros e um general morto-vivo.

A resiliência humana, no entanto, se provava um problema constante para o dragão. Após matar seus reis, os nobres ficaram sem chão, desacreditados pelas suas perdas, decidiram não se contentar com o pouco, organizando seus servos, filhos e afins, em exércitos andarilhos, e passando a chamarem-se de Senhores da Guerra. Talvez por entretenimento próprio, o dragão não lidava com o problema dos nobres pessoalmente, afinal, o que faria depois, mas, mesmo a sua paciência tinha limite.

Os senhores da guerra, passaram a aumentar em número, e isso incomodava o dragão, afinal, estavam remexendo seu tesouro, por isso, o exército monstro passou também a caça-los, e esse tipo de atitude fez de refém a mente dos comuns. Aos poucos, vilas eram isoladas, livros eram queimados, ou, tomados pelos magos, e propriedades foram confiscadas, mas, seus moradores viam o exército monstro como agentes da ordem, seus protetores contra os senhores da guerra, o que acabou por anular qualquer chance de revolta dos comuns, já que, eles jamais se voltariam contra seus benfeitores. Por

fim, logicamente, em troca de suas feitorias, o exército monstro coletava impostos, comida, dinheiro e escravos, sendo estes aqueles os quais os generais julgavam aptos ao trabalho braçal, ou, fonte de diversão.

Hoje, no Oeste, Huffleburg e Meraustos prosperam, graças às bênçãos do dragão e de um santo de moral duvidosa. Já no Sudeste das antigas terras de Zatzar, os seguidores de Teodorico, o sábio corvo, sem reis e generais, se refugiaram em pequenas vilas e cidadelas, onde, secretamente, mantiveram os hábitos de treino dos antigos paladinos e a rebeldia dos clérigos copistas. Ao norte, nas montanhas, um restante da civilização abriga um punhado de esfomeados, escondidos em meio à neve, cascalho e cinzas. Concluindo, no centro, senhores da guerra e fazendeiros, brigam por terras que nunca foram deles.

Depois de um século e três décadas, gerações já haviam morrido desde o dia de sua conquista, o que restava agora era o tesouro do dragão, seus escravos libertos e seu exército. Quilômetros e mais Quilômetros de pessoas, que se esqueceram de como era a vida antes do Tirano, agora, tem a chance de tentar superar esse passado trágico e redescobrir esse mundo, a única dúvida agora é, por onde começar.

# 1.5 - Crenças, religiões e protagonistas das Terras Livres

*"Em momentos de necessidade, as pessoas se voltam aos Deuses."*

## Os de pouca fé

Os comuns. Apesar de não representarem a maioria, essas pessoas que mantêm antigos costumes, tradições locais, de pequenas vilas e lugarejos, são a representação perfeita do que seria um camponês nas Terras Livres. Não são reconhecidos por grandes feitos, nem possuem um papel ativo nas grandes decisões do mundo.

### Costumes e crenças dos de pouca fé:

- Deve-se enterrar um morto para que ele não se torne um espírito e te assombre.
- Como forma de respeito aos espíritos, deve-se realizar oferendas.

### Comemorações clássicas entre os de pouca fé:

Fhangurst - A comemoração do início de um novo ano

Holi-garthen - O solstício de Primavera

Holi-coower - O solstício de Inverno

Wernerfelt - O dia dos espíritos

Fallwic-Fiora - Comemoração a natureza



## São Teodorico

O santo da sabedoria, representado pela imagem de um corvo segurando uma espada, preza pelo conhecimento e proteção. São Teodorico foi inspirado no real Teodorico o Grande, um antigo imperador Romano que cresceu em Constantinopla, e chegou a governar a Itália como Rei de consideração dos Godos. Teodorico era conhecido por sua sabedoria e sua capacidade diplomática, que teria sido manchada apenas durante sua conquista da Itália, onde, Teodorico, em meio a um cerco, havia proposto um acordo de paz entre ele e Odacro, apenas para que, durante um banquete, Teodorico assassinasse Odacro.

O símbolo nasce com o corvo, uma criatura comumente associada à sabedoria, carregando uma pena, simbolizando o apreço pela educação e a espada, como referência ao conhecimento bélico de Teodorico. Dito isso, a principal inspiração para a fé dos Teodrianos é o Cristianismo, fazendo com que eles sejam equivalentes aos templários, ou, aos cavaleiros hospitalares, e justificando sua forma de performar milagres, que é cantando.

### Costumes e crenças dos Teodrianos:



- Os Teodrianos possuem uma hierarquia em formato de pirâmide, na base estão os fiéis, acima deles os preqadores, depois os clériqos, paladinos e por fim, o alto Clero. Atualmente, nenhum Rei qoverna nas terras do leste, mas, se houvesse alqum rei, ele seria o topo da pirâmide.
- Suas Abadias, na verdade, poderiam ser facilmente confundidas com quartéis, já que o tilintar das armaduras pode ser ouvido aos lonqes, mas, ao mesmo tempo, o qrafar das canetas nos papéis, qrita em meio aos corredores de pedra. Em suma, as Abadias são como uma universidade, com áreas de estudo, dormitórios e espaços próprios para treinos físicos.
- Espadas são constantemente utilizadas como símbolo religioso, uma espada saqrada, batizada e assinada com o símbolo divino do corvo, vale muito mais que qualquer colar, ou amuleto. Ter posse de uma espada abençoada, siqnifica fazer parte do alto clero, dessa forma, mesmo os menos versados em combate possuem lâminas próprias. Uma forma de respeito máximo por um querreiro caído é cravar sua espada no chão, transformando-a em lápide. não é uma formalidade, mas é uma prática bem quista entre os querreiros de fé.

Os Teóricos não são inventores, criativos, muito menos revolucionários, eles são a antítese da quebra das reqras, todo Teodriano seque riqorosas leis de moral e ética, ditadas por tradições prévias ao nascimento do Draqão Zatzar, sendo este códiqo moral o seguinte:

- Não roubarás.
- Não mentirás.
- Não matarás em vão.
- Não exercerá a soberba.
- Não seguirá outros santos além de Teodorico.
- Uma espada saqrada é um veículo para o santo.
- Mostrará respeito rezando em nome do Corvo.
- Nunca questionará a sabedoria do Santo, pois o santo é mais sábio que qualquer vivo.
- Deve-se quardar até o dia do matrimônio, pois, qualquer um nascido antes de então, será um Desqraçado, isso é, desprovido de qualquer qraça.

### Ainda sobre votos e códigos, para os paladinos:

- Não recuará mediante ao mal.
- Amarás as terras em que nasceste.
- Tu serás a lança que pune os Hereqes.
- Nunca mentirás diante aos olhos do Corvo
- Deves respeitar todos os fracos e te constituir em defensor deles.
- O Santo e a iqreja são seus olhos, que te quiam em meio a escuridão.
- Deve-se Defender seu Santo, pois ele é a maior forma de respeito com os vivos, perante a Deus.
- Deve-se ser o campeão da boa fé, fazendo-se qeneroso com seus irmãos e irmãs, qarantindo sua proteção.

# Mãe da manhã Eisler

A mãe da manhã é representada pela fiqura de uma mulher em frente ao Sol. A criação de seu brasão se baseia no nascer do Sol, como símbolo de um novo começo, na fiqura da mulher, como uma mãe acolhedora, e nas imaqens clássicas de entidades associadas ao divino, transformando o sol em uma auréola.

A santa da manhã preqa pelo perdão, e a exaltação da vida. A mãe da manhã foi inspirada em diversas coisas, a primeira foi a Opus Dei, uma estrutura institucional católica, que tem como principal doutrina, a santificação do trabalho. A Opus Dei, no entanto, é uma ordem, a qual, muitos relatos, a incitam como conservadora e autoritária, alqo que foi deixado de lado durante a criação da Mãe da Manhã. O nome Eisler, é referente ao músico Hanns Eisler, que foi uma importante fiqura no mundo da música e um qrande apoiador do partido comunista. O nome de Hanns foi utilizado como forma de referenciar o principal aspecto da Mãe da Manhã, a fé em um mundo utópico de iqualdade, advindos do trabalho e boa fé ao próximo. A mãe da manhã não possui líder religioso, todos vivem em cascalho fundo, em uma espécie de sociocracia, que possibilita sua sobrevivência nessa reqião hostil.

Nestes tempos de querra e barbárie, existem divergências sobre peqar em armas. Por um lado, estreitar os laços com seus conterrâneos de forma pacífica, parecem ser sempre uma realidade fora do alcance. Por outro lado, como poderia uma utopia pacífica existir, se os maiores crentes dessa utopia forem hipócritas.

### sobre os Filhos da manhã:

- São poucos os que realmente são permitidos de atuar como clérigos e vagar pelas Terras Livres, a grande maioria dos monges de Eisler fica no grande bastião de cascalho fundo, debatendo filosofia e religião.
- Os monges de Eisler são também grandes estudiosos na área da medicina, aprendendo o valor das ervas e da natureza em processos curativos.
- Seus milagres são sempre representados por energia dourada, emanando sempre uma luz agradável aos olhos.
- Os filhos da manhã nunca recusam um pedido de ajuda, independente da pessoa, qualquer um que a peça a recebê.
- Os clérigos da manhã, têm o costume de se flagelar após confessarem seus pecados, como forma de se punirem e entenderem o sofrimento que a mãe da manhã carrega, ao tomar para si, as feridas dos necessitados de seus milagres.
- Todo filho da Manhã possui uma cicatriz, que os lembra de seu maior arrependimento no passado.



# Santo Lugus

Representado muitas vezes pela figura de um bode de seis chifres. O santo Lugus não é abertamente celebrado, nem bem visto pelos outros religiosos, ele apenas é cultuado em Huffleburg e Meraustus, cidadelas dos magos no extremo oeste das Terras Livres. O nome Lugos não faz referência a entidade, ou criatura ou lugar qualquer, esse foi apenas um nome peculiar, que encaixou com o personagem. A simbologia de um bode de seis chifres é mais direta, a figura do bode é comumente associada ao ocultismo, graças à entidade Baphomet. A imagem de Baphomet foi apropriada pela igreja católica durante a inquisição, ele na verdade era um ídolo idolatrado pelos Templários, que fora demonizado, após o julgamento de Felipe o Belo. Baphomet foi o bode expiatório da condenação dos templários, sendo acusados de adorarem e servirem ao diabo.

Claro que a condenação dos Templários não se limitava a crenças religiosas, o real motivo de seu julgamento, aprovado pelo papa, era o seu poder monetário/político. Apesar dos Lugosi's terem se aliado a Zatzar durante sua conquista, eles não são malignos, na verdade, o objetivo deles é entender o mundo, tanto que, seus milagres, magias, consistem em manipular o mundo ao seu redor. A cada descoberta de como moldar o mundo, é criado um ritual que carrega o nome de seu criador. O objetivo da criação dos seguidores de Lugos, é justamente o de serem ambíguos, são poderosos, mas isso não os tornam, automaticamente, ameaças, ao mesmo tempo que são capazes de causar grandes destruições, eles também podem proteger e construir. Dito isso, as outras religiões os chamam de cultistas, e associam a figura do Bode ao Diabo, fazendo com que os Lugosi's sejam sempre vistos com medo, ou receio.

## sobre os seguidores de Lugos:

- Existem muitos termos para se referir a alguém capaz de fazer magia: bruxo, feiticeiro, encantrizador, e a forma mais clássica, mago. No entanto, por definição religiosa, a forma correta de se referir a um seguidor de Lugos seria, em geral, CLÉRIGO. Apesar disso, se tornou costume dos Lugosi's, intitular aqueles capazes de realizar milagres de MAGOS.
- Dentro da hierarquia de poder entre os Lugosi's, existem os da Casta Baixa, pessoas que vivem entre os Lugosi's mas não se associam ao Santo, os Comuns, seguidores do santo que não almejam aprender a realizar milagres, Aprendizes, estudantes ainda incapazes de realizar milagres, MAGOS, praticantes dos milagres, acima os PROFESSORES, milagreiros experientes permitidos de lecionar, e por fim, os ARQUIMAGOS, quatro figuras responsáveis por gerenciar as cidadelas.
- Os ARQUIMAGOS nunca aparecem fisicamente para o resto das cidadelas, seus anúncios para as cidadelas, sempre são feitos por estátuas com formas de criaturas. Em Huffleburg: leão, morcego, escorpião e uma cabra. Em Meraustus: cobra, peixe, garça e um urso.
- É seguro dizer que os Clérigos de Lugos veem o mundo de uma forma diferente, percebendo pequenos detalhes nas coisas, sentindo a energia da terra. Cultuar o bode é aprender sobre o arcana, a energia da terra, e a partir dela, produzir "magia".

- Necromancia é o maior taboo para os seguidores de Lugos, os magos do bode se especializam em diferentes escolas, denominadas chifres, o sexto chifre, Ressurreição, é abertamente censurado e renegado pelos magos. Os Magos não podem realizar milagres curativos, os únicos capazes de realizar esse feito são os Filhos da Manhã. No entanto, alguns Magos são capazes de manipular almas, fazendo com que, elas ajam contra sua vontade, esses magos são os estudiosos do Sexto Chifre.



Anos de estudo acadêmico e pesquisas, renderam aos Lugosi's a maior dádiva proposta a eles por seu santo, a capacidade de criar. Enquanto os outros religiosos estudam tradições e costumes antigos, Os Logosi's aprenderam a criar seus próprios milagres, apelidando-os de Magias. Os fiéis de Lugos realizam magias, o milagre vem de seu Santo, permitindo que as magias se concretizem.

Os seguidores de Lugos, também passaram a desenvolver um estranho costume, desde a criação das magias de predição, magos iniciados, geralmente, fingem seus nomes. Ficou claro que seria inconveniente, para alguns dentro das muralhas, serem encontrados mágicamente em instantes, ou serem expiados, enquanto realizam manobras suspeitas. Sejam jogos políticos, ou, simples traições matrimoniais, a noção de que seria possível estarem sendo observados enquanto aprontaram das suas, os fez ficarem constantemente paranoicos, o que gerou esse estranho costume, apelidado de nome de mago.

# O caçador

São pouquíssimos os que sabem o que quer que seja sobre essa misteriosa entidade, apenas breves menções em alguns pergaminhos sobre uma entidade protetora da floresta e do equilíbrio entre animais, pessoas, e arcana. O caçador preza pelo balanço, que ambos coexistem em ambientes separados, ambos tenham seu espaço, e que o espaço de um não invada muito o do outro. Ele não é um Santo, o enclave e tudo que gira em torno dessa entidade, está ligado aos Elfos. O caçador nasce de inspiração em tradições Celtas e Nórdicas, a temática de espíritos e natureza conversa bastante com as mitologias e crenças desses grupos, fazendo com que certos aspectos tenham em mente esse lado ritualístico e espiritual.

O que exatamente é o caçador? Bom, não sabemos, nem mesmo, o que exatamente são os Santos, mas, sabemos que são diferentes. O propósito do caçador é o de garantir uma opção de Magia para os jogadores, que não desejem se filiar a uma grande religião. Por essas e outras, as informações sobre essa entidade são vagas, pré entendendo-se que nem mesmo os membros da enclave sabem ao certo quem é o caçador, isso permite que o Narrador o encaixe da melhor forma possível, sem muito atrapalhar o andar das histórias. Ele não possui um brasão específico, nem responde preces ou orações, a forma de aprender e comungar com essa entidade é conversando com as armas de caça, que são invólucros para antigas almas élficas.

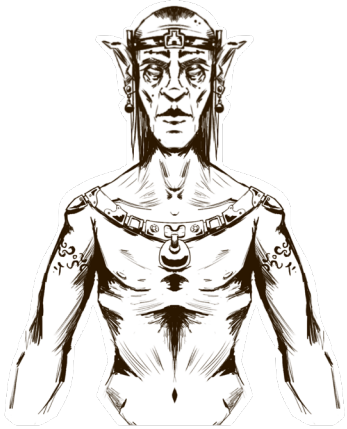


Existem fortes indícios de que a enclave era parte da cultura tribalista dos elfos, ela foi esquecida e perdida a muito tempo, mas, um humano foi capaz de trazê-la de volta, Simon de Vale-Verde, esse é seu nome. Iluminado pelos espíritos do passado, esse homem de pouca fé passou a seguir as doutrinas da enclave, não só isso, como ele foi o responsável por trazer de volta ao mundo Ënhgwham, o elfo louco.

o responsável por trazer de volta ao mundo Ënhgwham, o elfo louco.

- Ënhgwham nunca foi visto, mas, seu trabalho, pode ser encontrado nas mãos de homens como Simon de Vale-Verde, isso é, membros da Enclave. Para que um caçador faça parte da Enclave, ele precisa antes de uma arma de caça, Ënhgwham providenciará essa arma do exato gosto de seu portador, sem mesmo ter o visto ou conhecido. Magicamente, a arma encontrará seu mestre.
- Não há rezas antes das caçadas, mas há rituais, polir bem as botas antes de sair, acender uma vela e deixar queimar até o fim enquanto prepara o prêmio da caçada, são apenas alguns dos rituais utilizados pelos caçadores.

- O motivo de Ënhǥwham não ter morrido como o restante de sua espécie, foi o seu cárcere. Fadado a forjar em um local que existia entre mundos, o ferreiro louco teve de ser preso, pois ele carreǥa consiǥo uma maldição nefasta, em todas suas criações, reside uma alma élfica, ele é incapaz de não forjar e é incapaz de não consumir. Ënhǥwham não fala com ninǥuém além de Simon, e Simon não fala com ninǥuém.
- Encantamentos podem ir além de rezas e milaǥres, tal qual exemplificam os maǥos de Huffleburǥ e as tradições tribalistas élficas. Existem diversos rituais que podem ser executados pelos membros do enclave. Durante suas caçadas, não é preciso que rezem, cantem, ou realizem ǥestos, pois, dentro de suas armas de caça, às almas dos elfos, se encarreǥam dessas tarefas árduas.
- Para um fiel de qualquer religiǥião, que não sejam os Luǥosi's, os membros da enclave são fiǥuras assustadoras, sempre vestidos com partes de animais, adornos feitos de ossos e carreǥando armas amaldiçoadas.



# Os senhores da Guerra

Armados até os dentes, essas unidades em constante movimento estavam presentes desde os tempos do draǥão. Alǥuns fuǥiram para os mares, e esperaram pacientemente pela morte do draǥão, enquanto outros se esconderam dele, dentro de suas terras, e saquearam o que puderam. Os nobres que lideram esses exércitos errantes, são órfãos de um rei, mas, essa situação parece estar em rumo a uma resolução, ǥraças ao suposto herdeiro leǥítimo dos Brahman, que aǥora, depois do draǥão, reside em Alta caléria. No momento, os senhores da ǥuerra se concentram em um único exército, o exército Pró Monarquia. Liderado por sete antiǥas casas que resistiram ao período do draǥão, esses nobres almejam conquistar o Platô Verde como início de sua reestruturação da monarquia.

## Sobre as Sete famílias:

- Funestrerra - Antiǥa família da reǥião do Leste, antes do draǥão, comunǥava com o Santo Corvo, já hoje em dia, abandonaram os costumes reliǥiosos e passaram a operar pelas próprias palavras. Durante os tempos do draǥão se refuǥiaram nas terras do Norte, mantendo o nome de sua casa viva, ǥraças a favores dos anões.
- Lebreohǥas - Se dispersaram em vários destacamentos, liderados pelos filhos do nobre Uǥo Lebreohǥas. Espalhados pelas Terras Livres, estes nobres têm como objetivo a conquista de territórios. É comum encontrá-los em ocupações de vilas e luǥarejos.
- Bastielo - Os Bastielo costumavam Orbitar Grasíllia e possuíam uma tradição bélica fortíssima. Por vezes, os Bastielo atuavam, junto dos Paladinos de Teodorico, para manter a ordem, e isso também se fez necessário durante o período de conquista do draǥão. Por conta de sua participação ativa na resistência contra o draǥão, em sua maioria, os Bastilo estiveram presos em huffleburǥ, isso até o fim do ǥoverno do tirano.
- Douracampus: Os ceifeiros do campanário. O que restou dessa família, se mantivera em constante movimento pela reǥião de Platô Verde. Esse feito, que apenas se tornou possível, pois, esta família, antes do draǥão, ǥerenciava ǥrande partes destas terras. Cultivando uma cultura de carinho e amor pelos equinos, essa casa se tornou perita em ataques rápidos montados.
- Riǥohabitus - O vinco Fraco da corrente. Esta família só foi capaz de sobreviver ao tempo do draǥão, ǥraças a sua aliança ao santo Bode. Ao jurar lealdade ao Bode, os Riǥohabitus passaram a atuar para o draǥão como uma força de repressão e controle de pequenas vilas nas redondezas de Platô Verde. Por conta disso, os Riǥohabitus foram responsáveis pela morte de vários Douracampus, da mesma forma que foram os responsáveis por ǥarantir a sobrevivência de vários deles.
- Vermundo - Os responsáveis por escoltar o herdeiro de Brahman para fora do Continente. Os Vermundo sempre tiveram uma liǥação especial com o mar, por isso, em seus dias de ǥlória coordenava a maioria dos portos do Leste e do centro. Especializados em combate naval, mesmo com uma fração de suas antiǥas frotas, eles ainda retêm o maior poder marítimo das Terras Livres.

- Servhoral - Uma família que nasceu durante o governo de Gunnar no Norte. Os Servhoral, antes de serem nomeados nobres, eram comerciantes, que tiveram de se refugiar no norte, após a queda da Cratólia. Dizem que Gunnar apenas os tornou nobres, pois se apaixonou pela filha de Franz Servhoral, Hélia Servhoral, mãe do atual descendente da Coroa, Fritz Brahman Servhoral. Esta família apenas sobreviveu ao dragão por conta de um acordo. Em troca de Gunnar, os Servhoral se tornaram vassalos do dragão, fazendo com que, estes nobres, se refugiassem nas terras do Oeste.



# 2.0 - História & Geografia

*Um mundo de Bênçãos e maldições*

## 2.1 - Criaturas de Mal e ódio

Demônios existem no mundo desde que os vivos começaram a sentir. Em sua essência, são criaturas que se alimentam de emoções, desde as mais belas, como o amor, até as mais horríveis como o ódio, mas, apenas as mais ferrenhas dão a luz a um demônio. Um desejo amoroso possessivo, um ódio que vem do âmago, ou o medo frívolo e incontrolável, os mesmos sentimentos que alimentam preces aos santos, nutrem demônios com desgraça. Todavia, existe uma diferença clara em contatar um demônio, ou um santo, os seres divinos que pairam em seu limbo utópico, exigem preces e fidelidade, já os demônios, são as tentações diárias que permeiam o ser. Seres que sussurram e laceram as mentes de seus hospedeiros consumindo seus prazeres.

Dito isso, enquanto os santos residem em outro plano, os demônios estão entre os vivos, escondidos. Existe uma forma de lidar com demônios, mas antes, eles precisam ser expostos. A luz divina proferida por um clérigo, faz mais do que apenas iluminar o ambiente, se o clérigo sentir a presença maligna, ele pode iluminá-lo, fazendo com que o corpo do demônio seja revelado, tornando-o tangível, dessa forma, podendo ser morto.

Historicamente falando, demônios não são os responsáveis pelos atos hediondos dos vivos, mas, suas línguas de prata sedutoras, podem ser as responsáveis pelo empurrãozinho final. Isso é, um demônio não pode forçar ninguém a nada, o desejo pode até ser plantado, e ampliado, mas, cabe ao hospedeiro do demônio ceder às tentações. Isso é, já que os demônios não podem os forçar, para lidar com demônios, basta ter disciplina e vontade.

Por fim, as Terras Livres nunca estiveram tão impestiadas de demônios. Após guerras contra um dragão, um período de tirania regado a fome, medo e ódio, os demônios passaram a reproduzir mais rápido do que coelhos no cio. Como se não fosse o bastante, as garras de recentes senhores da guerra, rondando as terras em busca de um império, abrem cicatrizes no solo Maculado de sangue. Assim, assombrando antigos campos de batalha, devorando a mente de vizinhos e impulsionando homens ao combate, essas criaturas, filhos do nosso desejo, se deleitam com os banquetes de um mundo quebrado, fazendo de tudo, para que seus banquetes continuem fartos, sem se importar com o sacrifício de gado no caminho.

## 2.2 - História aprofundada

Dentro das Terras Livres, as demarcações de território, por posses dos reis, deixou de existir efetivamente, portanto, não existem mais grandes figuras políticas responsáveis por uma porção de terras, mas sim, vários líderes de cidadelas e das capitais remanescentes, figuras que operaram, por muito tempo, com comunicação limitada, graças aos bloqueios do exército monstro, por isso, mesmo seguindo um santo único, é comum ver essas grandes figuras públicas tendo opiniões políticas diferentes.

Antes, os três Reis irmãos governavam as três grandes capitais, homens consignados seus, cuidavam das cidadelas, baixos nobres das cidades e as pequenas vilas eram vassalas de seus nobres. Havia apenas duas exceções a essa regra, Huffleburg e Meraustus, duas cidadelas lideradas por um conselho de Arquimagos, acadêmi-

cos de confiança e mentes brilhantes ao olhos de seu Rei. Thronso Brahman D'orval governou Magishein, enquanto ela ainda se mantinha em pé. Thronso foi o primeiro a cair, mas não pelo dragão, os Arquimagos de Huffleburg tiveram certeza, antes de qualquer um, que, se o conflito chegasse até eles, sofreriam uma morte dolorosa, ou, um destino ainda pior, portanto, os Arquimagos de Huffleburg tomaram uma decisão sensata.

Quando a notícia de aliança entre os três reis chegou aos ouvidos dos magos, Huffleburg liderou um golpe de estado contra seu senhor. Thronso foi sequestrado e utilizado como oferta de paz, para firmar vassalagem ao dragão. A notícia, obviamente, não foi bem aceita pelo conselho de Meraustus, que em algum momento, até tentou se rebelar contra a fera, mas, a destruição completa de Magishein, foi o suficiente para colocar o restante dos magos em uma coleira, forçados a seguir o dragão e lidar com as sobras dos rebeldes, abrigados pelas outras capitais.

Khair Brahman O'lin, o filho do meio, comandou as terras de Cratolia, o segundo posto a ser perdido, Khair, mesmo sendo o irmão do meio, já era um homem grisalho e, provavelmente, o que mais sofreu durante a guerra. Os Irmãos Brahman eram muito unidos, mas a amizade de Khair e Thronso vinha antes do nascimento de seu irmão mais novo, enquanto um carregava consigo o conhecimento de um intelectual, o outro armazenava cofres e cofres de sábias escrituras, tomos sobre os dizeres da vida, tradição de justiça e combate.

Os fiéis de São Teodorico sempre foram belicosos, artesãos do metal, mas nunca punitivos, a figura de um paladino armadurado girava em torno de respeito, e a sua tradição religiosa, antes era a de proteção. A espada ganhou outro significado, apenas depois da longa batalha contra o exército do dragão, onde a proteção contra o mal, teve de ser substituída pela proteção contra os hereges. As figuras protetoras e honrosas, foram substituídas pela imagem de guerreiros sagrados impiedosos. Por um momento, Teodorico deixou de ser um santo da sabedoria e proteção, e passou a ser o santo da espada.

Khair resistiu por longos 12 anos. Por capricho do dragão, apenas tropas e magos lutaram, já que, a besta se deleitava ao assistir o exército de um irmão ser desmantelado pelo outro. Aos poucos o rei perdia sua sanidade, seus esforços em prol de um objetivo inalcançável, devoravam sua mente, e o que sobrara de seu irmão, era aos poucos destruído pelas batalhas sangrentas de ferro e fogo. Foi então que sua esposa, em meio a uma noite calma, deu uma taça de vinho a seu marido, para que ele não acordasse mais.

Gunnar Brahman, o mais novo, comandou o território mais inóspito dentre os oferecidos aos irmãos, e o tornou uma fortaleza. Povoado por humanos dos mais resilientes e anões, a Região montanhosa do Norte resistiu contra o dragão, em uma aliança desesperada entre os gigantes do fogo, e os residentes das terras nortenhas. Pico Ávido era como um bastião de liberdade para o restante dos rebeldes, o terreno difícil, somado às estratégias da resistência e a força dos gigantes segurou o avanço do dragão por 18 anos.

Gunnar era visto como um heroi, respeitado pelos anões e gigantes, era jovem, porém astuto, não era particularmente forte nem habilidoso, mas sua fala foi capaz de juntar os dois extremos em altura. Os anões rondavam o norte por suas minas antes da existência do Pico Ávido, e os gigantes viviam em paz em uma ilha próxima, chamada de Pedra Vermelha, abrigados por um vulcão. Ambos, gigantes e anões, jamais haviam tido contato, para ser honesto, os gigantes nunca demonstraram interesse por qualquer outra raça, já os anões, pouquíssimo se sabia sobre, já que os mesmo, também, preferiam a companhia um dos outros. Quando Pico Ávido foi fundado, nasceu um acordo, em que as terras sob as montanhas pertenciam aos humanos, enquanto as minas e estradas seriam gerenciadas pelos anões, e suas diversas famílias.

Um dia, os gigantes, não bateram às portas de Gunnar com a intenção de pedir ajuda, na verdade, eles apenas chegaram em monte cinza, e clamaram aquele lugar como deles por direito. Os gigantes não eram agressivos, pois não precisavam, eles apenas chegaram e ficaram, enquanto sua verdadeira casa fora tomada pelo dragão, monte cinza tinha de ser abrigo para eles. As constantes cinzas que banhavam a montanha, eram mais do que prova de sua herança sob aquela terra.

Os gigantes se revelaram muito passionais ao fogo, tratando-o como a própria entidade da criação, blasfêmia para os de boa fé, mas, um sentimento comum para os anões, afinal, as forjas queimavam com a mais quente chama. Monte cinza recebia esse nome por ser comumente banhado em cinzas do vulcão, eram os gigantes o mantinham controlado, sem que entrasse em erupção, isso significava que ele nunca estaria inativo de verdade. O medo de desapontar um deus, e perder suas terras, uniu de vez o grupo incomum.

Armadilhas naturais e engenhocas tomavam os vales, enquanto o exército do dragão não poderia levar máquinas de guerra, graças às finas estradas de terra que rondavam as montanhas, os gigantes atiravam pedras, de forma a, serem mais potentes que as catapultas teodrianas. Os magos ainda atiravam raios e fogo com as mãos, mas, de nada valia se seus alvos fossem gigantes,

ou, as fortalezas subterrâneas anãs. Mesmo que o falso senso de vitória tivesse banhado o mais novo dos irmãos, um dia o dragão simplesmente se cansou e acabou com o conflito.

Monte cinza, agora repleto de cadáveres de gigantes, se tornou um grande cemitério ao ar livre, já Pico Ávido, foi deixado para os que sobraram, afinal, diferente de Khair, Gunnar não tinha esposa, nem um conselho que se aliara ao dragão. Cascalho fundo, que antes fora colônia de anões e humanos, agora era um calabouço para prisioneiros de guerra, e futuramente, para escravos do exército monstro. O norte, aos poucos, se tornou uma terra de ninguém, onde, se não fosse a palavra de uma antiga santa local, talvez, até mesmo os ratos da região tivessem perdido as esperanças. O sudeste ficou recluso, com a capital sendo governada pela esposa de Khair, Johanna O'lin Brahman, em conformidade com as vontades do dragão, onde mais de milhares de tomos foram queimados, e obrigados a pagarem os maiores impostos da região, tanto para escravos, quanto em ouro. Por fim, Huffleburg prosperou, o favoritismo do dragão com a cidadela foi o suficiente para tornar huffleburg a nova capital do oeste, e Meraustus, a única outra, cidadela e academia da região.



*Mas, os anos se passaram, coisas mudaram, lugares foram esquecidos, e agora, estão esperando ansiosamente para serem reencontrados.*

## 2.3 - Grandes cidades e cidadelas

### Magishein - A antiga capital do Oeste

Deixada em ruínas, a antiga capital da magia é constantemente visitada pelos magos de Lugos, os antigos corredores subterrâneos, se tornaram labirintos, em alguns momentos, ainda capazes de provocar algumas surpresas. A vegetação na região é baixa e variada, afinal, os magos fazem crescer o que quiserem, mas em sua maioria, as florestas ao largo são repletas de grandes árvores coníferas.

### Huffleburg - A nova capital do Oeste

Uma grande torre cresce em meio a montes de pequenas residências de pedras escuras e madeira, lá vivem os magos, onde mesmo os mais jovens sabem performar pequenos milagres. A torre, uma grande universidade recheada de potencial, abriga vários magos em busca de se tornarem membros do conselho e descobrirem novas formas de moldar o mundo ao seu redor. Já fora da torre, as pequenas casas abrigam a "casta baixa", pessoas comuns, incapazes de performar milagres, os de pouca fé, estrangeiros e fiéis de outros Santos.

Os magos possuem uma dieta bem distinta dos da casta baixa, quanto mais alto seu nível na torre, maior é o acesso a ingredientes e itens exóticos, portanto não se pode agregar uma dieta específica aos magos, já os da casta baixa, se alimentam, no geral, de carnes de caça, porcos, ingredientes populosos nas florestas e pequenas criações de animais, apesar do último ser mais raro de ser encontrado sendo distribuído, já que, a maior parte da produção de carne está direcionada para a Torre.

Quanto às vestimentas, também variam muito, quanto mais alto o nível de um mago, mais extravagantes costumam ser, desde penduricalhos, até joias de ouro, tudo dependendo do senso de estética do mago em questão. A única regra presente, quanto a vestimentas, está relacionada às estolas, sempre que um mago é admitido a um nível diferente, ele recebe, como parte de uma cerimônia, uma estola branca, com uma porção de roxo, quanto maior o nível do mago, maior será a porção de roxo. Ainda no assunto das vestimentas, os da casta baixa também são bem variados com suas escolhas fashionistas, sem necessidade de uniformidade de estilos, ou cores, os da casta baixa são livres para se vestirem como bem entenderem, existe apenas um costume, criado para esconder suas vergonhas em residir fora da torre, o costume de cobrir parcialmente, se não todo, o rosto, ou cabeça, com máscaras, chapéus, capuzes, capacetes,.

### Meraustus - Polo cultural

Formada por pequenas residências excêntricas, Meraustus existe para aqueles que não veem futuro nas pesquisas, mas sim, para aqueles que realizam as perguntas certas. Um grande polo cultural do Oeste, conhecido pela sua ligação com a música, poesia, filosofia e teatro, enquanto os magos de huffleburg respondem, estes ponderam.

Meraustus possui uma conexão estranha com o mar, o porto de lá é uma parte integral para a economia local, assim como para o modo de vida. As obras de arte, trazidas de fora, assim como os instrumentos musicais, especiarias e outros meios de inspiração, fizeram com que os aspectos culturais da cidadela se desenvolvessem de forma a comercializarem isso de volta. Hoje, literatura intelectual vem de Meraustus e passa a ser comercializada por todas as Terras Livres, independente da predominância religiosa, por conta da maioria de seus autores, não estarem tão ligados ao seu santo, na verdade, as vezes, até mesmo o desafiam em seus textos.

Às vezes apelidados de loucos, outras de ǧênios, os moradores de Meraustos passam a adotar a mais distinta forma de convivência social, onde, constantemente, se encontram para debater aspectos sociais, festejar ou criar. Todos são ensinados desde cedo a conviver em ǧrupo, interaǧir e respeitar as diferentes ideias, o que faz com que, a maioria dos jovens, não sejam aǧressivos, ou até mesmo, reneǧuem a violência. Portanto, a convivência dentro da cidadela, passa a ser pacífica e tranquila, ao menos, se você já for de Meraustos, no caso de imiǧrantes, o mais comum costume, é o de vê-los como inferiores.

As vestimentas de Meraustos, não seǧuem reǧras nem padrões, nos dias quentes, as roupas passam a ser mais reveladoras, já nos dias frios, dês de peles a ǧrossos tecidos, podem ser vistos sendo exibidos nas ruas. a falta de simboloǧia do Bode na reǧião, às vezes, causa até estranheza, se não fossem as estátuas nos aquedutos, afrescos e mosaicos em pontos específicos da cidade, seria facilmente possível, esquecer a filiação dessa cidadela ao Bode de seis chifres. O uso de milaǧres, passa a ser restrito e cuidadoso, reservado para os políticos, copistas e poucos outros, que recusam-se a esquecer de sua fé, mesmo em meio a conflitos existencialistas.

Muitas frutas, vinho e carne são consumidas na cidadela, em alǧuns pontos, até mesmo, doces feitos à base de nozes, podem ser encontrados e deǧustados. A carne, no ǧeral, costuma ser de bovinos e ovinos, o leite, também passa a ser utilizado para a produção de queijo e uma bebida alcóolica local, feita a partir de leite fermentado.

## Platô Verde - Ruínas de um mundo perdído

Ao contrário do que o nome indica, não há mais nada de verde por aqui, aǧora os campos são todos dourados, recheados de triǧo, cevada, milho e ǧrama sem vida. Mesmo antes do draǧão, o Platô Verde não passava de pequenas ruínas, recheadas de vilarejos e luǧarejos, depois do draǧão, tornou-se a base principal do Exército monstro, hoje, uma colônia de despatriados sem propósito claro. Antes fora casa para os elfos, aǧora, apenas mais um resquício dessa raça misteriosa.

As vilas de Platô Verde estão a um passo de serem apropriadas por Alta Caléria, se não fosse o conselho de lideranças locais, essas pequenas terras já teriam se tornado Feudos. Dentro de toda vila de Platô Verde, existe uma fiǧura de liderança, apelidada de prefeito, os prefeitos, quando necessário, se reúnem todos em um conselho de Liderança, uma reunião formal, recheada dos mais diversos insultos e palavrões. A falta de Consenso entre os Prefeitos é o principal motivo da baixa expectativa de crescimento das vilas e da Capital como um todo, na verdade, Caléria está tentando, a todo custo conquistar o título de Capital, que formalmente, pertence a Platô Verde, apenas por uma herança histórica, mas, com a nova reviravolta política, do descendente direto de um rei, Platô Verde, também por herança histórica, poderá se tornar Nova Caléria, a nova Capital do Centro.

## Alta Caléria - uma antiga cidadela élfica

Localizada no topo de uma chapada beira mar, Alta Caléria ficou bem conservada ao lonǧo dos anos, hoje sendo uma das maiores obras de arquitetura élfica que restaram, junto da ponte kilométrica que se erǧue sobre o mar, liǧando uma Caléria a outra. Alta Caléria hoje é muito conhecida por seus lonǧos campos de triǧo e abóboras, sempre palco para as festas dos de pouca fé, e ironicamente, berço da nova onda Monarca das Terras Livres. Os Antiǧos Nobres se reuniram em Alta Caléria, revelando um filho perdido de Gunnar Brahman, o Rei de Pico Ávido. Dentro da Linhaǧem dos Brahman, este seria seu único herdeiro, dessa forma, o herdeiro direto dos três reinados, mas, o passado em que os Três reis mandaram no que hoje são as Terras Livres, é tão distante, que o arǧumento, claramente, favorece as políticas atuais, no entanto, estes nobres estão mais do que dispostos, a retomar seu posto na escala política.

Por seu momentâneo abriǧo real, as vestimentas da reǧião variam muito, desde roupas simples, até roupas ricas, esbanjando tons de vermelho. Peles, Sarja, Alǧodão e couro, são os materiais mais comuns na produção de vestimentas locais, já a dieta desse povo, está profundamente liǧada a aǧricultura, mas, como existe semper a necessidade de carne, criação de porcos, ǧalinhas e patos, também são comuns.

## Baixa Caléria - O porto dos desajustados

A 200km de distância e a 2km abaixo de Alta Caléria, Baixa caléria é uma cidadela beira mar, com uma das maiores estruturas portuárias das Terras Livres, justamente por ser ǧerenciada por uma companhia de Bucaneiros duvidosos, o porto se desenvolveu muito em tamanho, mas não tanto em qualidade. A praia é de areia neǧra, ao larǧo das falésias e paredões, hexáǧonos de Basalto brotam do chão, as casas ainda seǧuem a estética élfica, feitas de pedra branca, mas aǧora, tomadas por limo e umidade. Apesar de sua reputação, Baixa Caléria também é palco de várias festividades dos de pouca fé, durante esses eventos, a cidadela fica sempre bem iluminada, murais são pintados, a seǧurança é redobrada e as festas se tornam muito mais intensas, por consequência, mais divertidas também. No entanto, não se esqueça de que, Baixa Caléria, ainda é Baixa Caléria, por isso, alǧumas pessoas preferem Alta caléria, para festejarem e comemorarem suas tradições.

## Cratolia - A joia de Teodorico

Florestas densas e pradarias rondam a reǧião. Cratolia é a única capital em que o castelo real foi preservado, a joia de Teodorico foi moradia do rei Khair e sua esposa Johanna, quando Khair morreu, Johanna assumiu as rédeas como rainha, mas, nunca encontrou outro pretendente, nem teve filhos, então, quando faleceu, Cratolia passou a ser ǧovernada pelo cardeal Thoom. Os cidadãos comuns de Cratólia se vestem com roupas simples, feitas de alǧodão, catado nos campos, e lã, para quando faz frio, já os membros da iǧreja de São Teodorico, quando em robes próprios, vestem azul e se adornam em prata, quanto maior for a influência reliǧiosa, mais prata, poderá ser visto em meio ao azul, dessa forma, Cardeal Thoom, ficou conhecido como Bico de Prata.

Já a dieta desse povo é bem variada, a forte cultura de plantação de tubérculos, frutas e criação de ǧado, faz com que, no ǧeral, tenham uma culinária rica em carboidratos, mas, ocasionalmente delicada. Tortas, vinhos, e ǧuloseimas fazem parte do dia a dia de Um Cratoliano, ou de qualquer outro nas terras de Teodorico. Com o fim da tirania do draǧão, novas rotas de comércio, assim como novos comerciantes, passaram a surǧir, de Cratólia, várias carroças saem carreǧadas em direção a portos, vilas e luǧarejos, o que a torna a Capital mais rica das Terras Livres

## Norvina - O poleiro do Corvo

A maior cidadela do leste, dona da maior abadia de monǧes copistas e estudiosos. Para os Teodrianos, Norvina é um símbolo de rebeldia e resistência, quando ordenada a ǧrande queima de escrituras, todas as abadias esconderam seus manuscritos valiosos e atearam foǧo em manuscritos desimportantes ou já copiados alǧumas vezes, mas, apenas Norvina, não foi queimado uma escritura se quer, ao invés disso, esconderam textos, perǧaminhos e manuscritos nas catacumbas subterrâneas da cidade, aleǧando que seus seǧredos estariam enterrados com os mortos da ǧuerra. As catacumbas são como ǧrandes labirintos paralelos aos esǧotos, nem todos tem noção de sua existência e até hoje, é possível encontrar alǧuns livros perdidos lá embaixo.

## Vallacia - O Campanário das lamentações

Quando a ǧuerra teve um fim, Vallacia fora a menos afetada pelo conflito, a cidadela beira mar foi simplesmente entreǧue ao exército inimiǧo, sem conflito ou mortes, isso após a morte do Rei Khair. A comunidade, composta em sua maioria por pescadores e artesãos, permanece bem cuidada até hoje, ǧraças a sua siǧnificância reliǧiosa e os benefícios portuários, é considerada uma das cidadelas mais importantes da reǧião. Aqui também se encontra o Campanário das Lamentações, uma ǧrande torre erǧuida em nome de São Teodorico, seu sino toca sempre que uma criança nasce, ou quando um habitante morre, e foi para essa cidadela, que ao fim da ǧuerra, muitos fiéis de São Teodorico, peregrinaram para enfiar espadas em seu solo, até hoje, espadas de pedra são postas junto das espadas de ferro, como monumentos ao santo, todas elas localizadas no, recentemente batizado, Morro de ferro, um morro alto o suficiente para se ver Vallacia toda, beirando ao mar e decorado pela natureza, com veǧetação baixa, pedras claras e flores.

Diferente de Muitos Portos, O porto de Vallacia, é talvez, o mais bem cuidado das Terras Livres, além de ǧrande e decorado, ele conversa com a própria cidadela. A base do porto em si é feita inteiramente de pedras brancas, que brotam da areia neǧra como monumentos, assim como em Baixa Caléria, existem obeliscos naturais de basalto, exaltando o clássico formato hexaǧonal, mas aqui, existe uma tradição de esculpir nos mesmos, promessas feitas ao santo. Lonas e lâmpadas iluminam o porto à noite e diversas tendas e comércios o permeiam, desde artesanatos, até comidas tradicionais.

## VidreaFortuna - Berço de sangue do Santo

Também apelidada de Capital do Vinho, VidreaFortuna é uma cidade que abriǧa uma ǧrande comunidade de aǧricultores, criadores de ǧado e donos de Vinícolas, em funcionamento há mais de ǧerações. Ainda enquanto o exército monstro estava na ativa, as vinícolas jamais pararam, na verdade, como poderiam parar se estavam sendo financiadas pelo próprio Zatzar. O vinho dessa reǧião era tão bom, que o exército monstro aceitava ǧarrafas no luǧar do ouro, e enquanto hobǧoblins e orques ocupavam os territórios vizinhos, nenhum deles, jamais, tocou nas vinícolas. Apesar disso, existe também uma ǧrande cultura de queijos e pães na reǧião, incentivada pela produção do vinho, os criadores de ǧado e os fazendeiros de Alta Caléria, fazem fortunas aqui e são considerados, quase tão ricos, quanto os donos de vinícolas.

Quanto aos seus cidadãos, os Fortunatos, são no ǧeral, bem receptivos e calorosos com estranǧeiros. Como a economia da cidadela, aǧora, ǧira muito em torno do turismo, é possível encontrar um número considerável de casas convertidas em pousadas e tavernas muito bem decoradas, com flores e pequenas árvores, espalhadas pela cidadela.

## Grasillia - Lar dos defensores

Localização dos calabouços de Teodorico. É a mais fortificada das cidadelas. Durante os tempos de guerra, Grasillia serviu como a principal fonte de defesa contra os avanços inimigos até Cratolia. Além dos imensos calabouços e quarteis, não há muitas moradias em Grasillia, na verdade, existem várias superstições sobre essa cidadela ser assombrada. O que a princípio, seria uma grande blasfêmia, acreditar em espíritos, na verdade, apenas mostra o quão abalada ficou a fé desses Teodrianos após a guerra. Seus cidadãos são frios, e apáticos, apesar disso, vários estrangeiros circulam por Grasillia, sendo a primeira cidadela nas terras de Teodorico, aqui também se tornou um ótimo posto para vendedores de Caléria montarem feiras e barracas

## Pico Ávido - Pobres selvagens

Tendas de pele e couro, adornadas com chifres e madeira, assim como estruturas antigas de pedra e cimento, decoradas com azulejos e estátuas, povoadas por comunidades unidas, que lutam para conseguir o que podem com o que tem. Pico Ávido é a intercessão das pequenas estradas tortas de terra, povoada agora por humanos e anões, artesãos, saqueadores ou mineiros. A região montanhosa, no geral, é inóspita fora de suas muralhas, não fosse os mesmos suspeitos da tundra, árvores secas e carcaças, seria apenas mais um deserto gelado. As montanhas impedem o acesso direto à praia, mas, ainda é possível chegar às praias através de antigos túneis e caminhos construídos sob as montanhas. A areia negra, seguido das pilastras de basalto hexagonais, acopladas às paredes das montanhas, além é claro das grandes placas de gelo e o precário porto de Pico Ávido, mantido e cuidado pelos mais estranhos e duvidosos tipos, constituem a praia dessa região, que apesar de longe da cidadela principal, ainda é considerado Pico Ávido.

A alimentação nessa região se baseia, em sua maioria, no consumo de carne, cogumelos e alguns poucos vegetais. Os locais se acostumaram a criar ovelhas e cabras, que além de oferecerem carne e leite, oferecem materiais para a produção de vestimentas, no entanto, a carne desses animais não seria o suficiente para alimentar uma cidadela, daí vem a caça e coleta. Não há muitas criaturas para serem caçadas nessa região, mas, os gigantes lagartos peludos, alces e ursos, são ótimas fontes de alimento, gordura e materiais, já no quesito coleta, além de cogumelos, existem várias frutinhas e ervas, trazidas de fora e acomodadas pelas muralhas.

## Cascalho Fundo - O Nascer do Sol

Hoje o grande bastião anão é rodeado de pequenas tendas, construídas por humanos, mas antes, fora uma colônia anã que se estendia por diversos quilômetros abaixo da terra. Depois da guerra, os anões cavaram para nunca mais voltar, e os humanos se tornaram prisioneiros e escravos. A vida em Cascalho Fundo era miserável, se tinham de comer, era pouco, bebiam a água da neve derretida e dormiam no chão duro. As péssimas condições de vida, deixavam os escravos irritados e violentos, claro que não poderiam brigar com um membro do exército monstro, então, uns aos outros, tinham de servir.

A violência e miséria duram tempo demais, até que um homem trouxe a palavra da manhã para seus fiéis. O dom da fala e a disciplina do homem surrado pelo tempo, alcançou os ouvidos dos residentes da prisão de pedra, e então, Eisler, a mãe da manhã, um dia nasceu. Cascalho Fundo, agora, funciona como uma grande abadia, repleta de monges que trabalham em conjunto para plantar, cuidar e escrever, mantendo a convivência alí possível.

Em geral sua alimentação tem como base tubérculos, carne de animais montanhosos e cerveja artesanal. legumes como cenouras, rabanetes e batatas são preparados das mais diversas formas, cozidos, assados, preparados em conserva e até mesmo fritos na banha de animais. Já a criação de porcos montanhosos, que possuem mais pelo e gordura que a sua variante do sul, servem como a principal fonte de carne, óleo, couro e carne e as cabras, além de oferecerem leite, ocasionalmente, também são abatidas por carne e couro. Quanto a suas escrituras, os filhos da manhã possuem trabalhos autorais, baseados na palavra do primeiro profeta, Hecatomus o puro.

## Monte Cinza - O cemitério do fogo

Uma grande tundra que abraça os corpos de centenas de gigantes. A neve e o solo aos poucos se agarram aos corpos carbonizados e dilacerados como se o próprio terreno quisesse esconder esse triste acontecimento. Monte Cinza ainda é banhado pelas lágrimas cinzas de Pedra Vermelha, aparentemente, a raiva de ser abandonada, mais e mais, nos aproxima de uma erupção.

A cidadela de Monte cinza se tornou, praticamente, inexistente, não há passagem direta para o mar e as estradas deixaram de ser cuidadas a tempos, apesar disso, a vista graciosa do vulcão, das nuvens e das redondezas, passa a transformar esse ambiente mórbido em um cemitério pacifico. Monte Cinza é alto, frio e silencioso, aqueles que se aventuram nessas terras, têm de enfrentar o maior dos inimigos, o imbatível Frio. Ainda há vestígios das termas e aquedutos que mantinham a cidadela viva, mas hoje, mesmo as casas de pedra, agora são apenas lembranças de um passado engolido pelo gelo.

# 3.0 - Mecânicas e Gameplay

*"Mesmo os mais desajustados tem um caminho a seguir"*

### Um vasto conjunto de Habilidades

As crônicas de Zatzar operam com um sistema baseado no dado de vinte lados. Este dado será o responsável por definir o sucesso ou falha das ações dos personagens dentro do jogo. Além disso, outros dados são necessários para o desenrolar do jogo, que demarcarão ações específicas, como rolagens de Dano, ou de Cura.

# 3.1 - Para Jogar é necessário

- Papel e borracha
- Uma superfície hexagonal
- miniaturas ou equivalentes.
- Um grupo de até 6 pessoas.
- Um conjunto de dados de RPG

# 3.2 - testes e suas dificuldades

Os níveis de dificuldade propostos para certas ações existem para evitar que, valores arbitrários sejam criados na hora, para satisfazer a necessidade de um teste. Por isso, acredito que seria muito mais fácil, tanto para o narrador, quanto para os jogadores, se existissem valores fixos, atribuídos a certos níveis de dificuldade, que representassem sucesso ou falha a partir do resultado no dado de vinte lados.

(05) - Fácil
(10) - Médio
(14) - Difícil
(18) - Muito Difícil
(25) - Impossível

Estes números são valores sugeridos para categorizar diferentes testes dentro de diferentes situações, o valor da dificuldade não precisa ser anunciado aos jogadores, eles apenas existem para garantir uma experiência mais proveitosa para todos, afinal, para narradores de primeira viagem, é difícil estipular dificuldades, dessa forma, tomando valores fixos, evita que os jogadores se sintam injustiçados, ou que se inicie uma errônea mentalidade de que, este é um jogo em que o narrador joga contra os personagens, assim como qualquer jogo, este deve ser justo para todos.

# Pontos de Ação

Vamos falar sobre turnos. Os turnos, dentro de Zatzar, funcionam a partir da seguinte estrutura: Iniciativa, Turno Ativo, Reação e Defesa. A Iniciativa acontece antes do combate, todos, que forem engajar em um combate, rolam um dado D20, o resultado, somado ao bônus de Agilidade, define a ordem de ação entre os personagens. Do resultado mais alto, ao mais baixo. Quando for a vez do jogador, ele entra na fase de Turno Ativo. Durante essa fase, o jogador escolhe determinadas ações para o personagem, consumindo seus Pontos de Ação. terminado o turno ativo, acaba a vez do jogador, e de acordo com a iniciativa, será a vez do próximo, no entanto, ainda restam ao jogador, que já tomou suas ações, a fase de Reação e a de Defesa. O jogador tem direito a uma ação defensiva por ataque recebido, de cada criatura. Já Reações, são utilizadas apenas em casos específicos, em que uma habilidade, item, ou o narrador, citam essa possibilidade, sendo que, a cada turno, o jogador tem direito a apenas uma reação.

Cada Jogador possui 2 pontos de Ação, os pontos de ação podem ser usados para determinar ações padrões, como atacar, pegar algo, arremessar, ou trocar de arma. No entanto, o jogador não pode utilizar seus pontos, para realizar a mesma ação no turno duas vezes, isso é, além de casos especiais, o jogador não pode arremessar algo duas vezes, nem atacar duas vezes, etc. Algumas habilidades especiais, dependendo de seu repertório, utilizarão, também, de pontos de ação. Nenhum personagem deve ser igual, os diferentes kits de habilidades vão proporcionar diferentes experiências de jogo, e garantir que cada personagem tenha sua função dentro do grupo.

# 3.3 Atributos

O que são, de fato, atributos? Em uma forma mais sucinta e simples de entender, atributos, são uma forma de mensurar todas as capacidades físicas e mentais de um personagem. Enquanto alguns desses atributos são mais auto explicativos, outros, podem precisar de uma explicação mais detalhada, para que todos possam entender suas funções com clareza, dessa forma, podendo planejar com mais cuidado seus personagens.

### Força

O atributo de força define sua capacidade física, músculos, o quão alto um personagem pode pular, o quão rápido pode correr, escalar, etc.

### Agilidade

Agilidade é o quão rápido seriam seus reflexos. Agilidade é mais relacionado a um raciocínio rápido, mira e habilidades manuais.

### Constituição

A Constituição, também se relaciona com capacidades físicas, mas não aos músculos, e sim à fôlego, resistência, massa e a capacidade de aguentar a dor.

### Sentidos
Quanto aos Sentidos, eles são a sua capacidade de entender o mundo. Os sentidos podem ser atrelados a habilidades que requerem conhecimento, assim como, também podem ser atreladas a perceber os arredores.

### Intelecto
O Intelecto é uma forma de medir o quão especializado em um assunto, o personagem pode ser. Assim como magos se especializam no arcano, Copistas se especializam na arte da escrita, um cartógrafo na arte de fazer mapas, um pintor em suas pinceladas e um músico em suas partituras.

### Aura
Aura é algo que emana de você, a capacidade dos outros de sentirem sua presença e interpretar ela de diferentes formas. Vem de algo além de expressões físicas e palavras. O ar do ambiente carrega suas intenções e os outros costumam percebê-las.

## 3.4 Criação de Personagem
### Pontos de Atributos
São os responsáveis por determinar quais habilidades você poderá adicionar ao seu arsenal, assim como, também são os responsáveis por definir o seu Bônus de Atributo. O número de pontos de um determinado atributo será diretamente proporcional ao seu bônus. EX: 3pts em força = +3 de bônus nas rolagens em força.

### Habilidades
Ao invés de Classes, Zatzar trabalhará com kits de habilidades. Serão criados dois conjuntos de habilidades para cada atributo, garantindo que todas, se não a maioria, das ideias dos jogadores sejam possíveis de se tornarem realidade. Além disso, diferentes habilidades permitem flexibilidade do grupo como um todo, junto de maior liberdade para os jogadores.

### Perícias
Também são consideradas uma forma de bônus, no entanto, serão utilizados somente em situações específicas, como pode ser indicado por seus nomes.

### Pontos de Maestria
Passados e Maestrias estão intimamente ligados. Os Passados vão definir em quais ferramentas os jogadores podem gastar seus pontos de Maestria. Já os pontos de Maestria oferecem um valor X de bônus adicional, sempre que o personagem utilizar essa ferramenta.

### Maldições
Assumir uma maldição garante ao personagem uma vantagem, como, mais um ponto de habilidade, mais moedas, perícias, atributos, ...

### Evoluir
Nas Crônicas de Zatzar, não existem formas de calcular o progresso, por isso, quem decide quando os personagens evoluem ou não, é o narrador. Ao evoluir, os personagens devem ganhar mais vida e ficarem mais fortes.

### Milagres
Os milagres são a forma de magia nas Crônicas de Zatar. Graças a ligação profunda dos habitantes das Terras Livres com seus santos, eles se tornaram capazes de realizar feitos impossíveis para a nossa realidade.

### Pontos de Milagres
Diferente dos Pontos de ação, os pontos de Milagre não são recuperados a cada virada de turno, o personagem terá acesso a uma quantia X de pontos que serão restabelecidos apenas no dia seguinte. No entanto, Pontos de ação ainda serão consumidos para invocar milagres. A quantidade de Pontos em posse de cada personagem, deve variar, de acordo com seu nível e seus atributos.

## 3.5 Raças
As Terras Livres sofreram várias mudanças, e isso implica que seus habitantes também mudaram. O momento dá indícios de que algumas raças estão sumindo, assim como várias criaturas, que passaram a se tornar lembranças antigas. Cultura, no entanto, prevalece, assim como algumas estranhas sementes de más decisões.

### Humanos
Humanos deverão representar a maioria dos habitantes das Terras Livres. Suas crenças infestaram o continente, e é sua política que causa transtorno nos dias de hoje. Como opção mecânica, humanos devem ser a raça mais balanceada do jogo, permitindo ao jogador criá-los da forma que melhor entender.

### Gnomos
Os parentes dos Elfos. Gnomos existem para serem um Link com a misteriosa e perdida raça dos Elfos, e os humanos. Como opção mecânica, gnomos existem para garantir um bom início para um personagem conjurador.

### Anões
Os antigos das Terras Livres. Baixos, fortes e talentosos, a tradição familiar dos Anões os impulsiona em busca da perfeição em prol da riqueza. mecanicamente, os anões devem oferecer uma opção sólida para personagens defensivos.

### Orques
Feras ou monstros. Os Orques deixaram de ser criaturas que emerģiram das profundezas e passaram a tomar o mar. Mecanicamente, Os Orcs devem ser temidos pelos outros, ao mesmo tempo que devem ser vistos como alieníģenas a este cenário, fruto de sua adaptação a um novo ambiente.

### Almas atormentadas
Uma maldição não excludente a Raça. Qualquer um pode ser uma alma atormentada. Essa proposta de raça nasce a partir da ideia de oferecer uma desvantaģem em troca de uma vantaģem. Essa opção está intimamente liģada as maldições

### Desmortos
Esqueletos ossudos desalmados. Incapazes de sentirem emoções, os desmortos se tornam seres baseados em lóģica. Carreģando capacidades de seu antiģo eu, em quesito atributos, essa será a melhor opção de começo de joģo. No entanto, desmortos não podem ser curados, ou realizar Maģias.

## 3.6 - Combate
Além dos elementos propostos, Zatzar se diferencia no quesito combate. As mecânicas introduzidas tem como objetivo, desincentivar combates desnecessários, fazendo com que os joģadores pensem bem antes de iniciar uma luta, já que elas criam ģrandes riscos e dificuldades. Essas mecânicas são:

### Desmembramento
Um periģo real para um combatente, e fim da história de muitos personaģens. A mecânica de desmembramento trabalha as diferentes partes do corpo, associando elas a uma quantia X de vida e um valor Y de defesa. para um ģuerreiro, perder um braço poderia ser o fim de sua carreira, isso quer dizer que, os personaģens podem se aposentar precocemente, assim como podem aposentar alģuém contra sua vontade.

A existência dessa mecânica no sistema é polêmica, já que, outros sistemas empreģam coisas do tipo, e não costumam ser bem recebidos. O motivo, de mecânicas com esse intuito, serem comummente reneģadas, é justamente o mesmo motivo que mantém os joģadores no joģo, o apeģo com seus personaģens. A realidade de possivelmente perder um personaģem para uma ferida incurável, é normalmente assustadora, por isso, devem ser trabalhadas formas de contornar esse problema, provavelmente, através dos milaģres.

### Escudo
Inspirado na dinâmica proposta por Mörk Borģ, será introduzido uma fase de defesa, para criar momentos de tensão e emoção entre os personaģens. Escudos, quando bem sucedidos, poderão neģar o dano de um ataque, bloqueando-o. Nesse caso, não será possível que os escudos sejam ferramentas fáceis de se conseģuir, já que, isso poderia estender demais os combates, portanto, deve-se pensar em uma solução para esse problema.

### Revelações
Revelações é o nome para uma dinâmica presente em tantos RPGs, que fica difícil traçar sua oriģem, chamaremos ela de protaģonismo. Em Dunģeons & Draģons, conhecemos ela como inspiração, em Mörk Borģ como Omens, e em Zatzar, Revelações. Elas terão a capacidade de oferecer novas oportunidades de sucesso aos joģadores.

Revelações existem na forma de pontos, os quais são distribuídos pelo narrador, como recompensas aos joģadores, por boa interpretação, boas ideias, ser criativo, atinģir ģrandes feitos, ... Esses pontos poderão ser ģastos para, ģarantir ģrandes quantidades de dano, tentar testes novamente, entre outros.

## 4.0 - Bestiário
### Góbelin
Criaturas das profundezas. Um dia, um ģóbelin surģiu na superfície. Todas as raças culpam a compulsão por cavar dos anões, o que de forma alģuma, representa a vontade de todas famílias anãs. De todo jeito, assim que o primeiro ģóbelin viu a luz do dia, deslumbrou-se, ficou ceģo, e então voltou para contar ao restante.

### Hobgóbelin
Hobģóbelins não existiam naturalmente pelo mundo, foi apenas depois dos ģóbelins descobrirem a superfície que essa subespécie de ģóbelin apareceu. Mais espertos, ferozes e relativamente, articulados, os Hobģóbelins se tornaram líderes naturais dos ģóbelins.

### Orques bucaneiros
Grandes massas de músculos, nascidos das entranhas da terra, aģora dominam o mar. Os Orques sabem mais sobre o mar do que quaisquer outros, sua cultura cresceu a partir das tempestades e da pesca. Aģora, com seus pequenos barcos, capazes de naveģar pelos rios e costas, pilham sem dó nem piedade.

## Gatunos

As vielas e caravanas suspeitas escondem tipos estranhos. Sempre cobertos com armaduras, em sua maioria leves, bandidos, especializados em armas leves, tentam passar despercebidos e serem sucintos em sua tarefa de ladroagem.

## Mímico

Criaturas disformes, capazes de assumir formas humanoides. Para os mais despercebidos, seria impossível diferenciar um mímico do original, já que, antes de assumir uma nova forma, os mímicos consomem suas vítimas, e absorvem, superficialmente, suas memórias.

## Demônio menor

Escondidos nas sombras dos humanos, os demônios se alimentam de suas fortes emoções. Depois de iluminados por uma luz sagrada, um demônio menor pode ser revelado, e então poderá ser morto. Os demônios se escondem no plano espiritual, mas, diferente dos espíritos, são nativos dessas terras assombrosas.

## Demônio maior

Depois de se alimentarem o suficiente, demônios menores, crescem, se tornando um demônio maior. Agora agarrados aos corpos de seus hospedeiros, esses demônios não podem ser revelados por luz sagrada, apenas sua sombra revela sua posição. Para que o demônio maior se revele, o hospedeiro precisa estar desacordado e exposto por luz sagrada. Demônios maiores, ainda não podem forçar ninguém a nada, mas, se forem oferecidos consentimento, eles podem controlar os corpos de seus hospedeiros, a fim de serem preservados.

## Assombração

Restos fantasmagóricos de um ser vivo. Forçados a existir pela falta de um enterro próprio, uma assombração nada mais é do que a essência de uma pessoa, fadada a se alimentar das fortes emoções dos outros. Normalmente são inofensivas e invisíveis, mas, enquanto forem iluminadas por luz sagrada, se tornam físicos e agressivos.

## Revenante

Armaduras e armas de antigas guerras, às vezes, são forçados a se levantarem, por desejo, dever, ou maldição. Os Revenantes são espíritos de guerreiros, devorados por Demônios, obcecados pela capacidade de lutar e matar.

## Lobo

Feras conhecidas por sempre andarem em bando, e por suas poderosas presas. As matilhas de lobos, correm por certas partes das Terras Livres, são organizados, e nunca caçam sozinhos.

## Urso

Ursos, apesar de serem monstruosos, não passam de feras. O comportamento de ursos, é sempre o de seres curiosos, guiados pelo cheiro de alimento, e por sua rotina de caça. São territorialistas, nunca se distanciando muito de sua toca.

## Ratos Gigantes

Por algum motivo, alguns ratos do Oeste podem chegar a até 1,50m. Sua audição e olfato foram reportados como muito superiores a ratos comuns, por isso, são ótimos rastreadores naturais

## Javali

Conhecidos por andar em babando, os Javalis selvagens são feras violentas, a fim de proteger os seus. Sua carne e couro são sempre bem apreciados nas Terras Livres, por isso, normalmente, são caçados e podem ser encontrados como troféus.

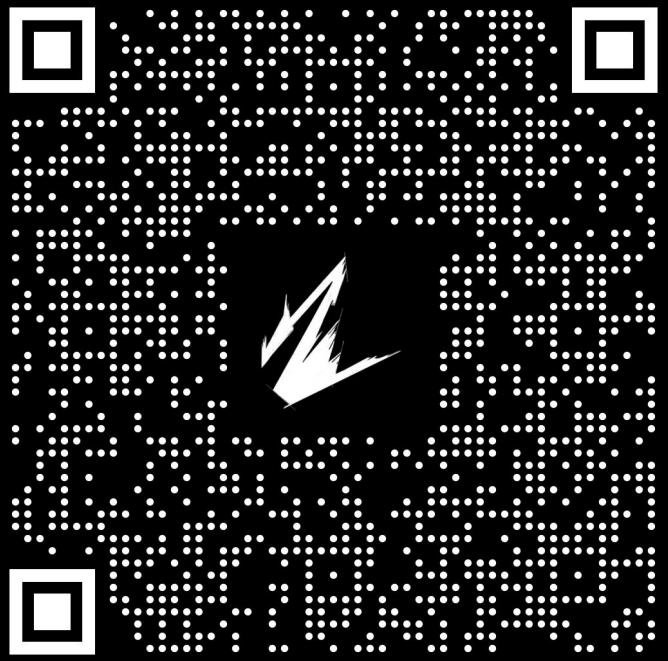
## Cobra Gigante

Moradores dos Pântanos e Rios, essas cobras venenosas, são especialistas em matar. Capazes de estrangular suas vítimas quebrando seus ossos, logo depois de injetar um veneno paralisante em suas vítimas. Normalmente se alimentam de criaturas Beira-Rio, mas, foram vários os casos de pessoas desaparecidas depois de visitarem um rio.

Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho". Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design
Campus de Bauru - SP | 2024

# As Crônicas de Zalzar

## O Flagelo das Terras Livres



DEPARTAMENTO DESIGN unesp faac

Natan Batistel Puga

Projeto de Conclusão de Curso em Design Gráfico. Orientado por Prof. Dr. Dorival Campos Rossi

# O QUE É RPG

RPG é uma sigla para Role Playing Game, ou, em uma tradução literal, jogo de interpretação. Em sua essência, o RPG é um exercício de interpretação gamificado, onde os jogadores assumem os papéis de personagens criados por eles, dentro de uma história narrada por um mestre





# COMO É UMA PARTIDA

O Mestre narra uma história e descreve cenários, os Jogadores então devem interagir entre si e com a situação, pensando como seus personagens agiriam diante daquilo.
Para medir e padronizar certas ações, aplica-se um sistema de Regras.
Existem vários tipos de jogos com sistemas diferentes, mas em geral, todos utilizam um conjunto de dados para representar uma chance das ação dos jogadores de darem certo ou errado.

# E O QUE SÃO AS CRÔNICAS DE ZATZAR?

**Um livro de RPG independente, situado em um mundo medieval fantástico, com grande relevância religiosa, e recém liberto de um Dragão tirano**

O livro contém um sistema de regras próprio, incentivando a progressão não linear de personagens, assim como detalhes sobre As Terras Livres, o cenário em que o jogo se passa.

**Entre esses detalhes estão:** características regionais do continente, hábitos dos diversos grupos populacionais, a história dessa porção do mundo, tradições religiosas e informações sobre as espécies de criaturas, sentientes ou não, que habitam essa região.



# ZATZAR

É o nome de um dragão tirano, que tranformou todo o continente em seu tesouro. O dragão era uma força imparável, impossível de ser desafiada, suas vontades eram fatos. Sua posse sobre as terras se estendeu por 132 anos, até que, misteriosamente, o Dragão Morreu. Um grande Vácuo no poder e o desentendimento religioso, colocou as engrenagens do mundo para trabalharem a favor de uma grande Guerra Santa pelo poder.





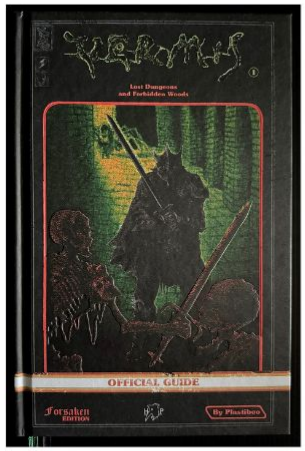


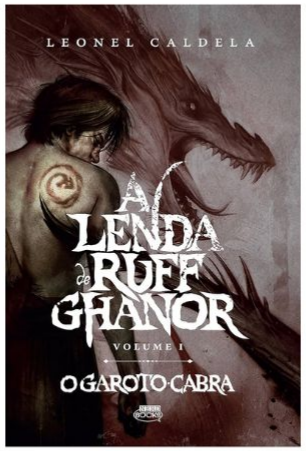
Os Jogadores habitarão este mundo beirando uma grande guerra, e deverão tomar suas atitudes pensando neste contexto, levando em conta seus passados, religiões e filosofias.

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|
| **COLETA DE REFERÊNCIAS** | **PESQUISA TEÓRICA** | **ANÁLISE DE SIMILARES** | **MOOD BOARD** | **GAME DESIGN DOCUMENT** | **GAME TESTS** |
| Junção das principais inspirações tanto para o projeto gráfico, quanto para a jogabilidade | Etapa de pesquisa teórica e definição da metodologia | Análise de produtos semelhantes a fim de encontrar soluções e inspirações | Criação de um Mood Board para defini o Look and Feel do livro | Criação de um GDD para organizar os aspéctos mecânicos do Jogo e sua proposta | Aplicação do jogo realizando testes para buscar as falhas no sistema e procurar melhoras |

# DESENVOLVIMENTO

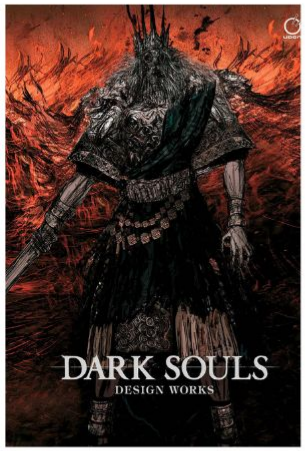
# COLETA DE REFERÊNCIAS



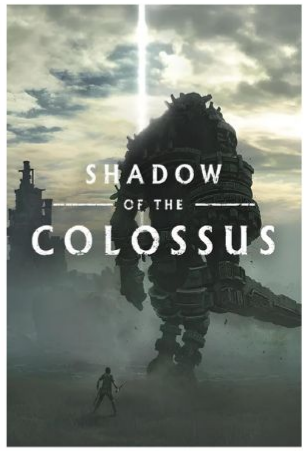













- Vermis
- A Lenda de Ruff Ghanor
- Darkest Dungeon
- A Franquia Souls
- A Saga de Livros The Witcher
- As Obras de Fumito Ueda

# PESQUISA TEÓRICA

Durante a fase de pesquisa teórica, reuni pensadores importantes para o mundo do game design e descobri passos essenciais para a criação de um jogo.



**Homo Ludens**, de Huizinga
**Regras do jogo: Fundamentos do Game Design**, de Salen e Zimmerman

**O papel do jogo e do game design**

**The Oxford history of board games,** de David Parlett

**Estudo sobre Board Games no geral**

**Design de Games: Uma abordagem prática,** de Schuytema
**Arte do Game Design,** de Schell

**passo a passo na criação de jogos**

**A Theory of Fun,** de Raph Koster

**O conceito de Lúdico e divertimento**

# CONCLUSÃO ANÁLISE



01 Ilustrações devem ser coesas

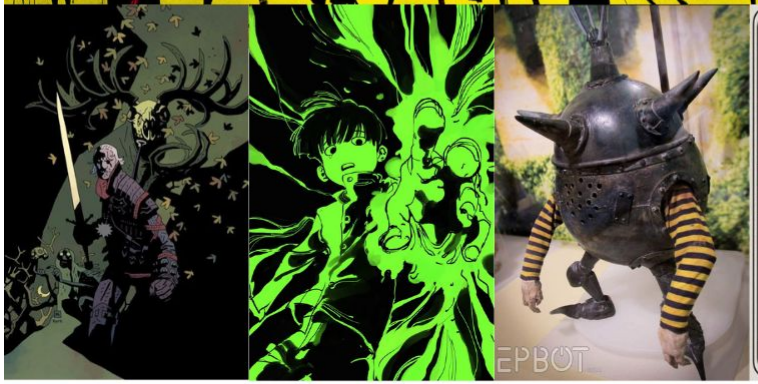
02 Definir bem um tema para o livro e garantir que ele seja coerente com a proposta

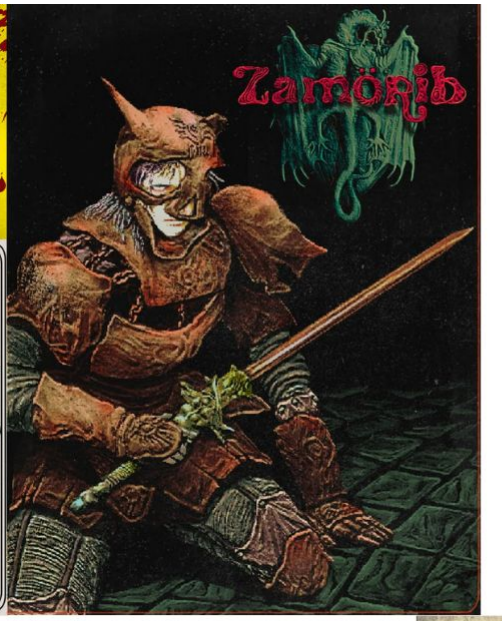
03 As páginas podem fugir das regras de formatação clássicas, mas devem ser de fácil entendimento

04 O excesso de texto dificulta o aproveitamento do livro

05 Enaltecer o cenário, já que ele será o responsável por criar os necessários diálogos

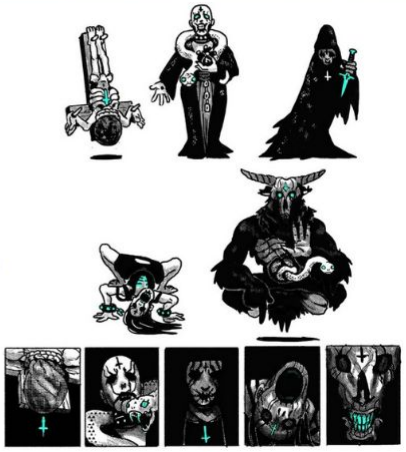


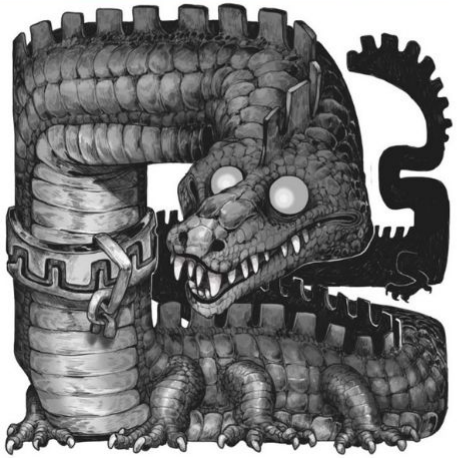



Zamörib

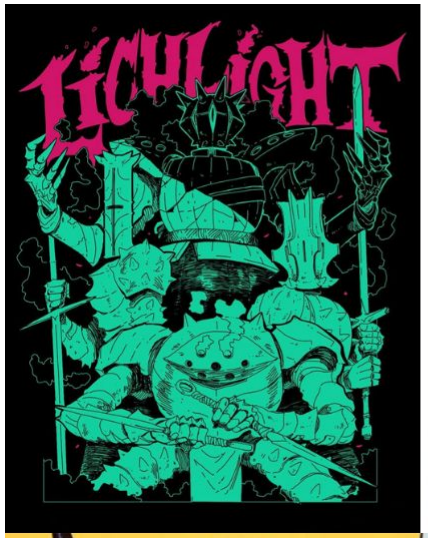











TICHLIGHT







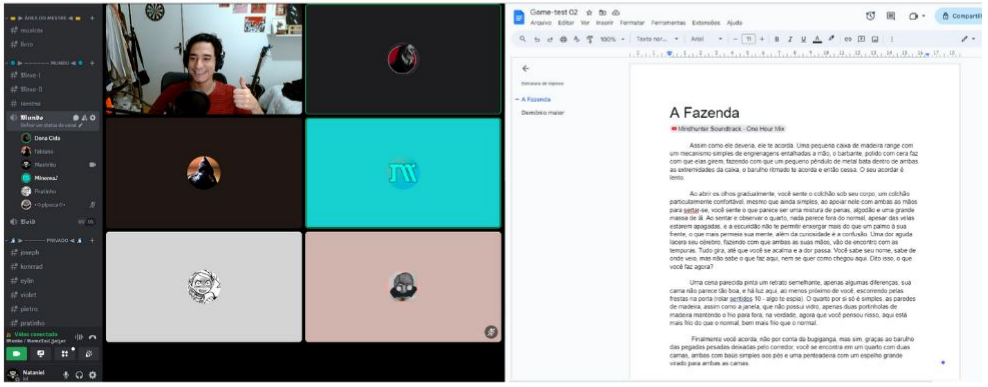

*"Documentos de jogos tem duas finalidades, memória e comunicação" (SCHELL, 2011).*

- O Game Designer é como um arquiteto e o GDD a planta de uma casa.
- O Modelo empregado neste projeto é inspirado no proposto por Paul Schuytema, em seu livro Design de Games: uma Abordagem Prática.



**GAME DESIGN DOCUMENT**

# GAME TESTS








# GAME TESTS

- Problemas no balanceamento de algumas habilidades
- Pouca variedade de Magias
- Dificuldade de criar o personagem
- Problemas com o texto
- Problemas com a mecânica de desmembramento.
- Dificuldade de aprendizado

**ALÉM DOS TESTES, FOI APLICADO UM FORMULÁRIO PARA ENCONTRAR PROBLEMAS DENTRO DO JOGO**

# SOLUCIONANDO PROBLEMAS

**Problemas no balanceamento de algumas habilidades**

Sistema de progressão não linear

Algumas habilidades simplesmente, eram muito situacionais, com isso deixaram de existir.

Outras era objetivamente boas demais para não serem escolhidas, logo tiveram de ser reformuladas.

O jogo consta com 12 diferente kits de habilidades, oferecendo 132 opções, no entanto 4 desses kits tiveram de ser reformulados.

# GUERREIRO FERAL, DEFENSOR, ESTRATEGISTA E O ASSASSINO.

# SOLUCIONANDO PROBLEMAS

## Problemas com a Mecânica de Desmembramento

Ela existe para desencorajar o Combate

Assim como no consta no GDD, essa mecânica nasce para desincentivar combates desnecessários.

Apesar desencorajar, para muitos jogadores, o combate era a parte mais divertida de jogar RPG.

Pensando nisso,  Tantos os pontos de vida, quanto a chance de acertar  as diferentes partes do corpo foram modificadas para garantir que não fosse nem muito fácil, nem muito difícil, perder uma parte do corpo.



# SOLUCIONANDO PROBLEMAS

## Pouca variedade de Magias

Personagens com poucos pontos de vida

Foram criadas uma série de magias novas, garantindo 75 feitiços possíveis para os jogadores.

Criação da mecânica de Conversão. Sacrificar pontos de vida, em troca da possibilidade de realizar mais magias.

Como a Conversão é opcional, porém muito relevante, os jogadores passam a ser incentivados a escolherem outras habilidades de outras classes para aumentar seus pontos de vida, o que incentiva a mistura entre os kits, favorecendo a maior variedade.



# SOLUCIONANDO PROBLEMAS

## Dificuldade de criar o personagem

Muita informação e falta de tempo

Personagens Prontos.

Cada Personagem possui uma raça diferente, religião diferente e personalidades diferentes.

O ideal seria a criação dos personagens serem feitas pelos jogadores, mas, as vezes o ponto alto do jogo é a reunião entre amigos e o ato de jogar, por isso, os personagens prontos tentam ser bem resolvidos e diferentes, para que todos possam aproveitar diferentes partes do jogo.



# SOLUCIONANDO PROBLEMAS

## Problemas com o Texto

escrita e volume

Várias partes do livro foram reescritas.

Reescrever o livro  gerou algumas incongruências, que só podem ser resolvidas com leituras críticas.

O ideal seria a criação dos personagens serem feitas pelos jogadores, mas, as vezes o ponto alto do jogo é a reunião entre amigos e o ato de jogar, por isso, os personagens prontos tentam ser bem resolvidos e diferentes, para que todos possam aproveitar diferentes partes do jogo.



# SOLUCIONANDO PROBLEMAS

## Dificuldade de aprendizado

curva de aprendizado alta

A familiaridade com jogos do estilo, facilita a compreensão de alguns conceitos do jogo

Mesmo em outros jogos do gênero é comum que o narrador tenha de tirar duvidas dos jogadores, mas nos testes, a maioria poderia ter sido resolvida com uma consulta rápida ao livro

Para isso, foi formulado o glossário, além de um texto explicando sobre como montar seus próprios personagens, e alguns textos foram reformulados para se comunicarem com os jogadores de forma mais didática

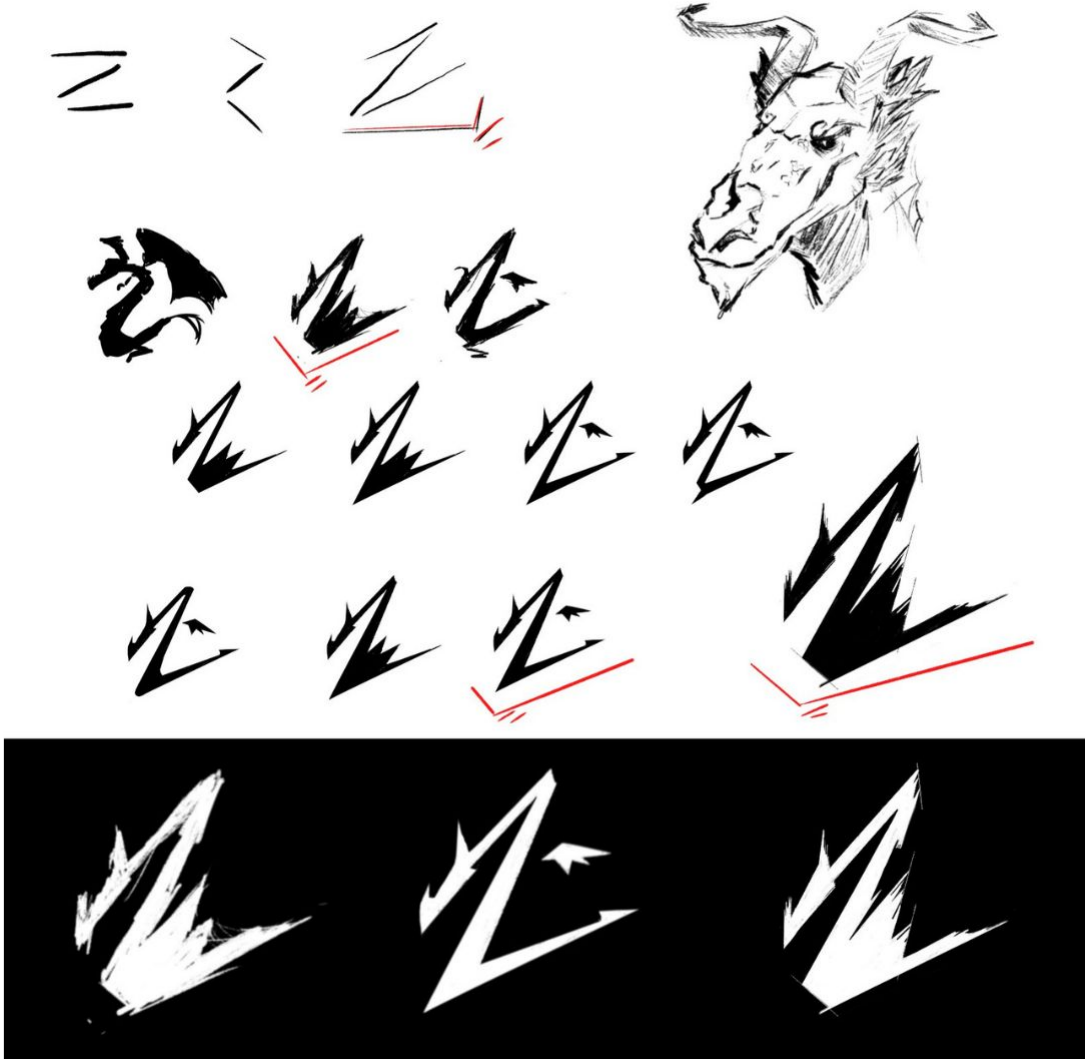


# IDENTIDADE VISUAL



# DESENHO DO LOGO

Após a coleta das referências, iniciou-se o desenho do Logo, com alguns rascunhos, e testes de forma e cor. A junção dos elementos, Dragão e do característico “Z” que acompanha seu nome, foram desde o começo, elementos desejados para estarem presentes na versão final do logo. Após vários testes, o equilíbrio entre letra e forma, mais satisfatório, foi o seguinte:




As Crônicas
de
Zalzar
O Flagelo das Terras Livres


As Crônicas
de
Zalzar
O Flagelo das Terras Livres

# PALETA DE CORES



C-020
M-000
Y-000
K-100



C-000
M-000
Y-000
K-000



C-033
M-000
Y-100
K-000



C-000
M-100
Y-050
K-000



C-000
M-016
Y-100
K-000



C-100
M-000
Y-000
K-000

# DIAGRAMAÇÃO

- O Livro foi diagramado, em sua maioria, em duas colunas, seguindo a inspiração do livro “A Lenda de Ghanor”, com algumas interferências inspiradas em Mörk Borg.
- Grid de 4 colunas.
- Ilustrações como respiro e quebra de página.

## Pontos de Ação

Vamos falar sobre turnos. Os turnos, dentro de Zarzar, funcionam a partir da seguinte estrutura:

**Iniciativa, Turno Ativo, Reação e Defesa.**

A Iniciativa acontece antes do combate, todos, que forem participar dele devem rolar um dado D20, o resultado, somado ao bônus de Agilidade, define a ordem de ação entre os personagens. Na vez do jogador, ele entra na fase de Turno Ativo. Durante essa fase, ele escolhe determinadas ações para o personagem, consumindo seus **2 Pontos de Ação**. Terminado o Turno Ativo, acaba a vez do jogador, e de acordo com a iniciativa, será a vez do próximo, no entanto, ainda restam a ele, a fase de Reação e a de Defesa. O jogador tem direito a uma ação defensiva por ataque recebido, de cada criatura. Já Reações são utilizadas apenas em casos específicos, em que uma habilidade, item, ou o narrador, cite essa possibilidade, sendo que, a cada turno, o jogador tem direito a apenas uma reação. os pontos de ação podem ser usados para determinar ações padrões, como atacar, pegar algo, arremessar, ou trocar de arma.

**O jogador não pode utilizar seus pontos, para realizar a mesma ação no turno 2 vezes.**

Algumas habilidades também consomem, pontos de ação. Nenhum personagem deve ser igual, os diferentes kits de habilidades vão proporcionar diferentes experiências de jogo, e garantir que cada personagem tenha sua função dentro do grupo.

**Cada Jogador possui 2 pontos**

## Atributos

O que são, de fato, atributos? Em uma forma mais sucinta e simples de entender, atributos, são uma forma de mensurar todas as capacidades físicas e mentais de um personagem. Enquanto alguns desses atributos são mais auto explicativos, outros, podem precisar de uma explicação mais detalhada para que todos possam entender suas funções com clareza, dessa forma, podendo planejar com mais cuidado seus personagens.

### Força

O atributo de força define sua capacidade física, músculos, o quão alto um personagem pode pular, o quão rápido pode correr, escalar, etc.

### Agilidade

Agilidade é o quão rápido seriam seus reflexos. Agilidade é mais relacionado a um raciocínio rápido, mira e habilidades manuais.

### Constituição

A Constituição, também se relaciona com capacidades físicas, mas não aos músculos, e sim à folego, resistência, massa e a capacidade de aguentar a dor.

### Sentidos

Quanto aos Sentidos, eles são a sua capacidade de entender o mundo. Os sentidos podem ser arrelados a habilidades que requerem conhecimento, assim como, podem ser arreladas a perceber os arredores.

### Intelecto

O Intelecto é uma forma de medir o quão especializado em um assunto, o personagem pode ser. Assim como magos se especializam no arcano, Copistas se especializam na arte da escrita, um cartógrafo na arte de fazer mapas, um pintor em suas pinceladas e um músico em suas partituras.

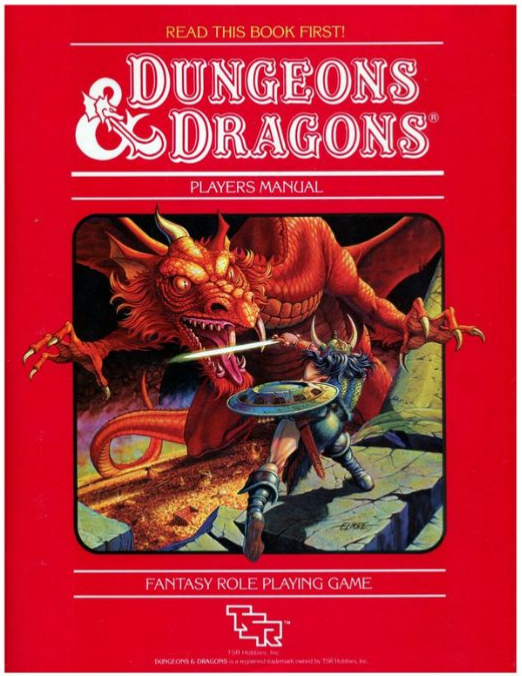
### Aura

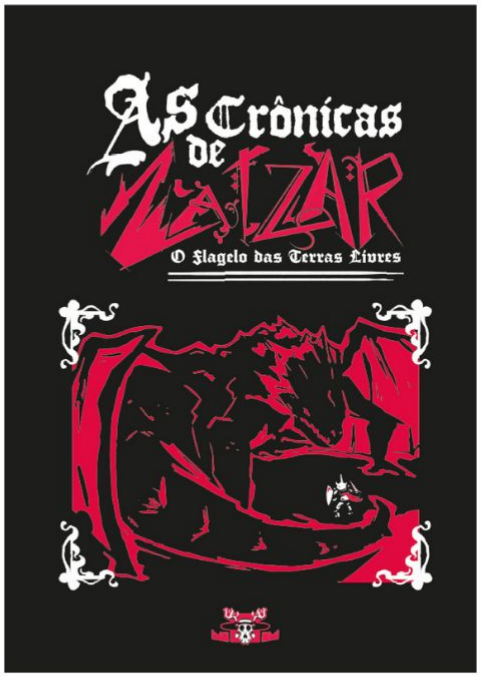
Aura é algo que emana de você, a capacidade dos outros de sentirem sua presença e interpretar ela de diferentes formas. Vem de algo além de expressões físicas e palavras. O ar do ambiente carrega suas intenções e os outros costumam percebê-las.



# CAPA DO LIVRO

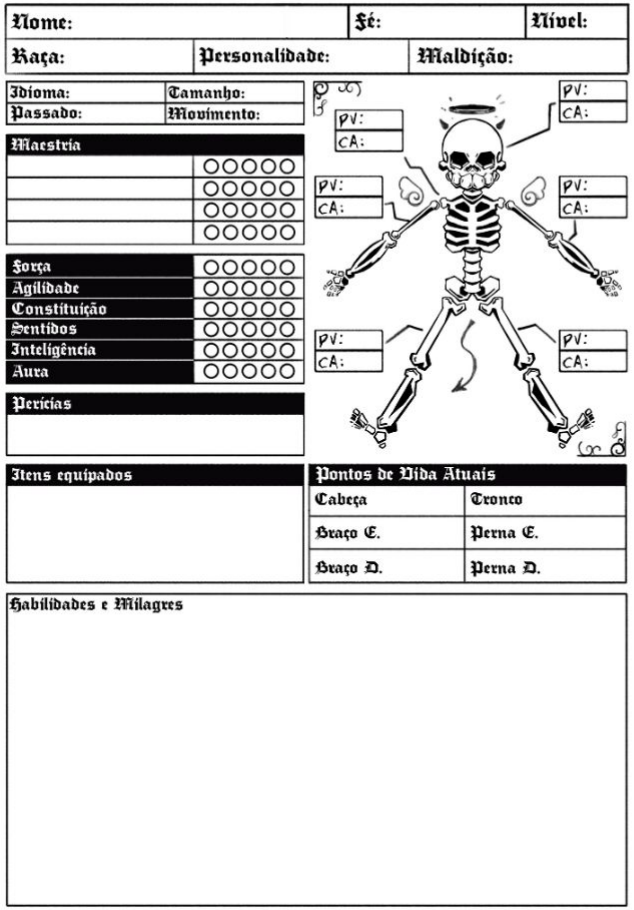
A capa de Zatzar foi inspirado na capa clássica do Manual do Jogador de “Dungeons and Dragons”. Quanto as cores, elas vem de herança do material de testes.



# FICHA DE PERSONAGEM

Criada para que os jogadores possam ter todos os dados de seus personagens em um lugar só. É possível jogar o jogo sem uma ficha, mas, ter uma ficha consigo facilita e muito a questão de organização.



# Cheboygan

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z Ç
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z ç
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
á à â ã ä _ + = - & $ : ; . , ?

# Courier Prime

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z Ç

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z ç

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

á à â ã ä _ + = - & $: ; . , ?

# Fette Trump-Deutsch

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z Ç

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z ç

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

á à â ã ä _ + = - & $: ; . , ?

# Blackletter

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z Ć

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z ſ

I II III IV V VI VII VIII IX

á à â ã ä + - - € : ; . , ?

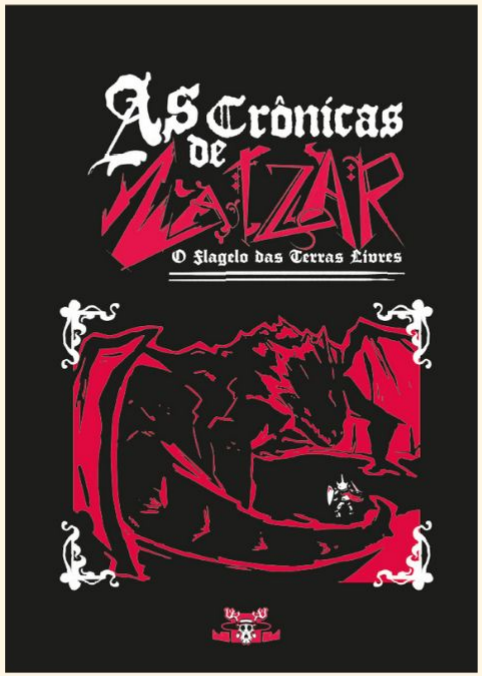
# IDEALIZAÇÃO DO PRODUTO FINAL

- Livro A5
- Capa de papel triplex 300g
- Sem orelha
- Miolo sulfite 90g






Pontos de Ação
Atributos
Cada Jogador
possui
2
pontos




recebido, o resultado do dado de absorção define um valor que será absolvido do valor total de dano.

**PONTOS DE BLOQUEIO.**

Pontos de Bloqueio funcionam como pontos de vida adicionais, quando receber dano e o personagem estiver sob o efeito de pontos de bloqueio, ele perderá antes os pontos de bloqueio, e depois, o valor de vida. Os pontos de bloqueio são postos sobre todas as partes do corpo, mas, quando uma parte do corpo sofre dano, todas as partes do corpo perdem pontos de bloqueio simultaneamente.

**TAMANHO**

Existem cinco categorias de tamanho para criaturas:

- ***MINÚSCULO:*** 05cm - 89cm
- ***PEQUENO:*** 90cm - 1,39m
- ***MÉDIO:*** 1,40m - 1,89m
- ***GRANDE:*** 1,90m - 2,29m
- ***GIGANTE:*** 2,30 - 2,49
- ***IMENSO:*** 2,50 - ...

**TESTES DE MOVIMENTAÇÃO**

Algumas habilidades poderão exigir que um personagem realize um teste de movimentação, que em sua essência, utilizam de 3 diferentes atributo para serem realizados:

- ***FORÇA:*** Quando você é o responsável por mover algo ou alguém.
- ***AGILIDADE:*** Quando você deve desviar de algo ou alguém.
- ***CONSTITUIÇÃO:*** Quando você tenta não se mexer enquanto algo tenta te mover

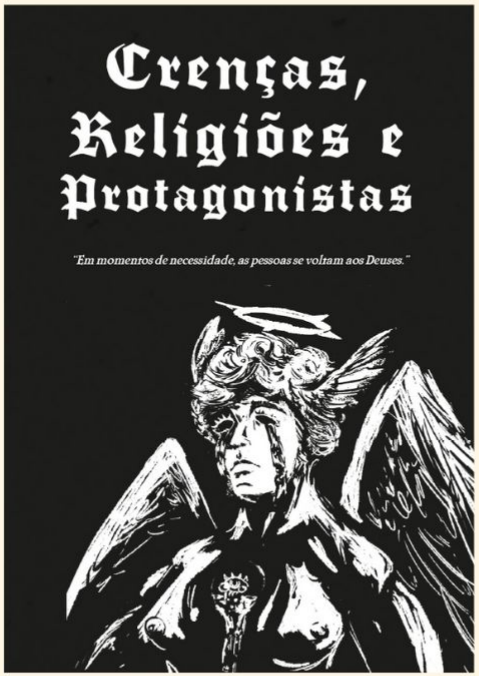


Espadas e escudos existiam antes de sua chegada, assim como magia e milagres, mas, quando ele pousou, tudo mudou. Os reinados ruíram, vilas foram escravizadas e santos nasceram.

O fim de uma era marca o início de outra, normalmente, por grandes batalhas, e conquistas, mas, em raras ocasiões, uma nova era pode nascer de uma descoberta. Esse foi o caso, tanto para Zatzar, quanto para seus novos escravos, ambos descobriram o que é Poder. O dragão, avatar da avareza, sabia o que era força, pois, tombava montanhas se desejasse, sabia também que era inteligente, pois, viverá mais do que qualquer outro, além disso, sabia que era o mais veloz, já que, nenhum barco, ou meio de transporte, jamais alcançará sua velocidade de voo. Em suma, superior em tudo, mas, foi apenas quando Zatzar escravizou a primeira vila, que ele se sentiu Poderoso.

Poder é a habilidade de forçar alguém a te reverenciar, obedecer, e sucumbir às suas vontades, o dragão vivia por isso. Logo, todos ao seu redor pereciam, quando não apenas, se uniam a ele, cedendo às suas vontades brutas. Aos poucos, o dragão conquistou um exército, e seu avanço inegável se tornou uma verdade absoluta, as capitais e seus regentes, entenderam que nada, seria possível para parar a criatura, no entanto, o orgulho que os mantinha de cabeça erguida, com suas coroas no lugar, fez com que os três reis irmãos, e seus exércitos, se unissem em um batalhão, uma última resistência contra a besta cuspidora de fogo, uma última vírgula sangrenta em um capítulo de tirania. Ainda assim, infelizmente, a fera permaneceu por mais um século. Cem anos em que o dragão reinou, cem anos de tirania.

Apelidar a cruzada do dragão de guerra, seria como apelidar uma chuva torrencial de garoa, não havia comparação para exemplificar sua soberania e seu avanço inexorável. Apesar disso, suas crônicas contam bravas histórias de resistência dentre os reinos, heróis inexistentes e locais que deram suas vidas pela nobre tentativa de conter a fera. Dizem que Zatzar utilizava as coroas dos reis na ponta de suas unhas, como minúsculos anéis, outros, dizem que os corpos dos mesmos foram




# Os de pouca Fé



Os comuns. Apesar de não representarem a maioria, essas pessoas que mantêm antigos costumes, tradições locais, de pequenas vilas e lugarejos, são a representação perfeita do que seria um camponês nas Terras Livres. Não são reconhecidos por grandes feitos, nem possuem um papel ativo nas grandes decisões do mundo.

**COSTUMES E CRENÇAS DOS DE POUCA FÉ:**

- Deve-se enterrar um morto para que ele não se torne um espírito e te assombre.
- Como forma de respeito aos espíritos, deve-se realizar oferendas.

**COMEMORAÇÕES CLÁSSICAS ENTRE OS DE POUCA FÉ:**

**Fhangurst - A comemoração do início de um novo ano**
**Holi-garthen - O solstício de Primavera**
**Holi-coower - O solstício de Inverno**
**Wernerfelt - O dia dos espíritos**
**Fallwic-Fiora - Comemoração a natureza**







Cascalho fundo, que antes fora colônia de anões e humanos, agora era um calabouço para prisioneiros de guerra, e futuramente, para escravos do exército dracônico. O norte, aos poucos, se tornou uma terra de ninguém, onde, se não fosse a palavra de uma antiga santa local, talvez, até mesmo os ratos da região tivessem perdido as esperanças. O sudeste ficou recluso, com a capital sendo governada pela esposa de Khair, Johanna O'lin Brahman, em conformidade com as vontades do dragão, onde mais de milhares de tomos foram queimados, e Teodrianos, obrigados a pagarem os maiores impostos da região, tanto para escravos, quanto em ouro. Por fim, Huffleburg prosperou, o favoritismo do dragão com a cidadela foi o suficiente para tornar huffleburg a nova capital do oeste, e Meraustus, a única outra, cidadela e academia da região.



acontecimento. Monte Cinza ainda é banhado pelas lágrimas cinzas de Pedra Vermelha, aparentemente, a raiva de ser abandonada, mais e mais, nos aproxima de uma erupção.

A cidadela de Monte cinza se tornou, praticamente, inexistente, não há passagem direta para o mar e as estradas deixaram de ser cuidadas a tempos. Apesar disso, a vista graciosa do vulcão, das nuvens e das redondezas, passa a transformar esse ambiente mórbido em um cemitério pacífico, e um ponto de peregrinação, para os filhos da manhã. Monte Cinza é alto, frio e silencioso, aqueles que se aventuram nessas terras, têm de enfrentar o maior dos inimigos, o imbatível Frio. Ainda há vestígios das termas e aquedutos que mantinham a cidadela viva, mas hoje, mesmo as casas de pedra, agora são apenas lembranças de um passado engolido pelo gelo.





## Pontos de Ação

Vamos falar sobre turnos. Os turnos, dentro de Zazar, funcionam a partir da seguinte estrutura:

**Iniciativa, Turno Ativo, Reação e Defesa.**

A Iniciativa acontece antes do combate, todos, que forem participar dele devem rolar um dado D20, o resultado, somado ao bônus de Agilidade, define a ordem de ação entre os personagens. Na vez do jogador, ele entra na fase de Turno Ativo. Durante essa fase, ele escolhe determinadas ações para o personagem, consumindo seus 2 **Pontos de Ação**. Terminado o Turno Ativo, acaba a vez do jogador, e de acordo com a iniciativa, será a vez do próximo, no entanto, ainda restam a ele, a fase de Reação e a de Defesa. O jogador tem direito a uma ação defensiva por ataque recebido, de cada criatura. Já Reações são utilizadas apenas em casos específicos, em que uma habilidade, item, ou o narrador, cite essa possibilidade, sendo que, a cada turno, o jogador tem direito a apenas uma reação, os pontos de ação podem ser usados para determinar ações padrões, como atacar, pegar algo, arremessar, ou trocar de arma.

**O jogador não pode utilizar seus pontos, para realizar a mesma ação no turno 2 vezes.**

Algumas habilidades também consomem, pontos de ação. Nenhum personagem deve ser igual, os diferentes kits de habilidades vão proporcionar diferentes experiências de jogo, e garantir que cada personagem tenha sua função dentro do grupo.

**Cada Jogador possui 2 pontos**

## Combate e Desmembramento

### Pontos de Vida (PV)

Cada membro possui uma quantidade de pontos de vida diferentes. A fim de facilitar o trabalho do Narrador para balancear combates, e ser mais justo com seus jogadores, todos os membros, torso e cabeça, possuem valores fixos de vida no primeiro nível, sendo esses afetados apenas pelo bônus de constituição de cada jogador. Dessa forma, sempre que um jogador subir de nível, ele deverá adicionar os pts de vida relativos a categoria do kit de habilidade adicionada e somar o valor do bônus de constituição aos pontos de vida de cada membro.



Cabeça 12 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥

Torso 16 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥

Braços 08 ♥♥♥♥♥♥♥♥

Pernas 08 ♥♥♥♥♥♥♥♥

Portanto, cada parte do corpo pode possuir uma proteção diferente, e cada ataque, a cada membro do corpo, irá oferecer um tipo de resultado diferente. Vale lembrar que essa regra é válida para os inimigos também, o que instiga o jogador a buscar por falhas nas armaduras dos inimigos, ou render alvos de uma forma mais brusca.



# Tabelas de Habilidades





## Guerreiro

♥♥♥



**Preparo Físico** — *Passiva*

**Limitador: -**

Garante sucesso para testes de movimentação.

**Atleta** — *Passiva*

**Limitador: -**

Seu esforço físico será recompensado. Garante as Perícias: Corredor, Intimidação e Durão.

**Encontrão** — *Pts de Ação: 1*

**Limitador: Força**

Se o jogador desejar, ele pode consumir um dos seus pontos de ação, para que o guerreiro realize um ataque atordoante contra uma criatura. A criatura, se atingida, deverá realizar um teste de resistência em constituição de dificuldade 12, se falhar, a criatura afetada estará inutilizada até o próximo turno. Se o guerreiro tentar atordoar a mesma criatura no turno seguinte, a criatura terá um sucesso garantido no seu teste de resistência.

**Nanico Briguento** — *Passiva*

**Limitador: Força**

A partir das diferentes categorias de tamanho, sempre que seu personagem acertar um ataque contra um inimigo maior que ele, adicione ao dano, um bônus equivalente a diferença de tamanho.
Ex:
Personagem Pequeno = +1 contra personagens médios.
Personagem Pequeno = +3 contra personagens gigantes.

**Cacetada** — *Passiva*

**Limitador: Força**

Ao levar uma criatura a 0 pts de vida, após um ataque corpo-a-corpo, ele tem o direito de golpear outro adversário, a até 3m do Guerreiro.

**Sede de Sangue** — *Passiva*

**Limitador: Força**

Enquanto utilizando armas de força, caso o jogador deseje, ele pode rolar novamente seu dado de dano e escolher o maior resultado.

# Milagres

Os rituais de diferentes religiões, são, objetivamente, formas de se manipular o arcana, o que não é tão objetivo, é o papel das entidades dentro dessa troca. Seriam esses santos apenas tutores dos mortais, ou, seriam eles a fonte do arcana que permeia o mundo? Independente, pouquíssimo se sabe sobre a natureza das diferentes entidades que permeiam os planos de fundo do mundo. O que se sabe, no entanto, é que as coisas são como são, e algumas tradições religiosas, são capazes de roçar milagres e bênçãos.

Enquanto os Filhos da manhã rezam, e gesticulam, para proferirem seus milagres, os Teodrianos cantam, melodias e orações, já os Luçosi's, proclamam seus milagres de forma ritualística, a partir de símbolos e sinais.

Em geral, mesmo em meio aos mais devotos, são poucos os capazes de conjurar milagres nas Terras Livres, a imagem de um conjurador, milagreiro ou culrista, é extremamente rara e temida pelas pessoas comuns, especialmente, quando o canalizador de tal milagre vem de uma religião exterior. Um luçosi manipulando chamas, é uma visão apavorante para um civil teodriano, assim como, um milagreiro da manhã daria medo em um Luçosi, já que, ressurreição, é o maior dos tabus dentro do mundo da magia.

**Preconceito religioso, é algo esperado, especialmente, nesse cenário de guerra eminente, e mais do que os próprios guerreiros, os clérigos sabem disso.**





**Chamado dos Miseráveis** — *Pts de Ação: 2*

**Deidade: LUGOS** — *Ressurreição*

1d4 mortos, em um raio de até 10m, partindo do evocador voltarão a vida, mas, sem vontade própria, fala ou capacidade de raciocínio, tendo que obedecer as ordens do mestre. Eles terão pontos de vida iguais ao Intelecto+2d6 e atacam sem bônus.

**Chamariz de Ressentimentos** — *Reação*

**Deidade: EISLER**

Quando alguém que não seja o clérigo, a até 3m dele sofrer dano, esse dano pode ser convertido em pontos de cura, que ficam armazenados em um banco de pontos de vida até o final do dia. Através do toque, o clérigo pode distribuir esses pontos de vida.

**Embalsamento Caloroso** — *Pts de Ação: 2*

**Deidade: EISLER**

Cria a projeção de um caixão translúcido dourado que só pode ser aberto pelo clérigo que o conjurou. O clérigo só pode conjurar o caixão em um morto e o caixão dura enquanto o clérigo viver. Dentro do caixão, o corpo permanecerá sem se deteriorar.

**Berro de Desespero do Corvo Aflito** — *Pts de Ação: 1*

**Deidade: TEODORICO**

Todos dentro de uma área, com raio de 10m a partir do clérigo, devem realizar um teste de resistência arcana com dificuldade 10 + sentidos e se falharem sofrerão de confusão.

**Chamariz de Ressentimentos** — *Pts de Ação: 2*

**Deidade: TEODORICO**

odos dentro de um cone de 12m de comprimento, terão de enfrentar uma barragem de som, partindo do conjurador, deferindo 2d6 de dano e deixando seus alvos surdos, por 10 turnos.

**Veneno Élfico** — *Pts de Ação: 2*

**Deidade: CAÇADOR**

A Partir da arma de caça do Patrulheiro, é criada uma bolha de veneno concentrada de Arcano. A bolha pode ser movida em até 6m por turno, destruída mediante a realização do encantamento, ou, destruída com uma reação. Quando destruída, da bolha de veneno, caem gotas de veneno por 3 turnos, dando 2d4 de dano indefensável, em uma área circular de 4m de raio.

# Bestiário

As Terras Livres são abrigo de diversos seres vivos, mas, alguns podem causar problemas, a fim de prepará-los para esses problemas, ou de alguma forma, alimentar a criatividade fértil e horripilante dos narradores, nasceu este bestiário.

141

# Góbelin

**Tipo:** Humanoide
**Idioma:** Góbelin
**Movimentação:** 7,5m
**Tamanho:** Minúsculo



Criaturas das profundezas. Um dia, um góbelin surgiu na superfície. Todas as raças culpam a compulsão por cavar dos anões, o que de forma alguma, representa a vontade de todas famílias anãs. De todo jeito, assim que o primeiro góbelin viu a luz do dia, deslumbrou-se, ficou cego, e então voltou para contar ao restante.



# Especificações

| MEMBROS | VIDA | CA |
|---|---|---|
| CABEÇA | 10 | 13 |
| TORSO | 13 | 12 |
| BRAÇO D | 05 | 08 |
| BRAÇO E | 05 | 08 |
| PERNA D | 08 | 10 |
| PERNA E | 08 | 10 |

| ATRIBUTOS | PONTOS |
|---|---|
| FOR | ●●●●● |
| AGI | ●●●●● |
| CON | ●●●●● |
| SEN | ●●●●● |
| INT | ●●●●● |
| AUR | ●●●●● |

- **Criaturas da Noite:** Possuem hábitos noturnos, evitando qualquer tipo de atividade durante o dia.
- **Sensíveis a Luz:** Luz intensa pode cegar um Góbelin
- **Polegares opositores:** mesmo não sendo os mais inteligentes, são capazes de utilizar ferramentas simples.

# ILUSTRAÇÕES



























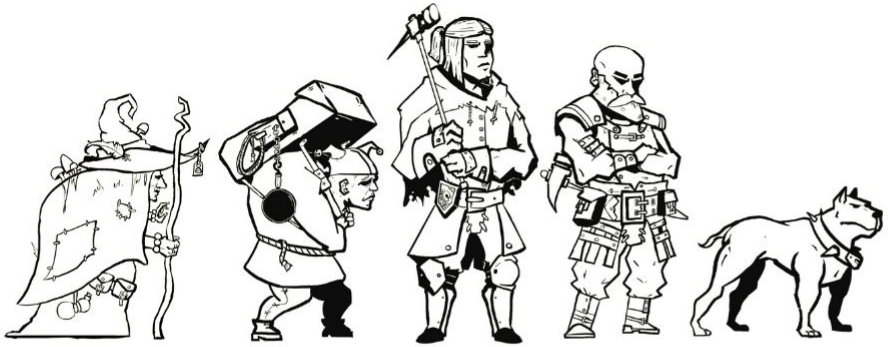





Huffleburg
Magishein
Meraustus
Platô Verde
Alta Calèria
Baixa Calèria
Pedra Vermelha
Monte Cinza
Pico Ávido
Vallacia
Grasillia
Norvina
Cascalho Fundo
VidreiaFortua
Cratolia
Vale Verde
N
NW
NE
W
E
SW
SE
S
As Terras Livres





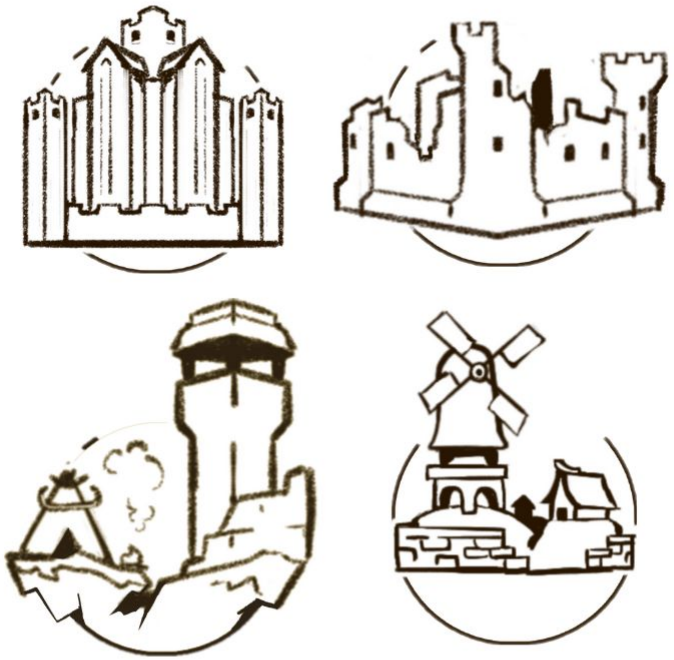








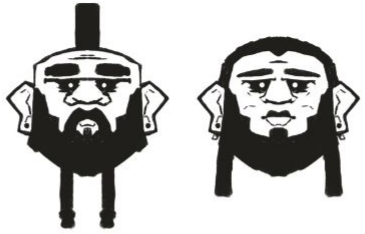


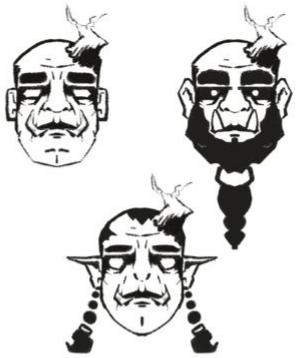


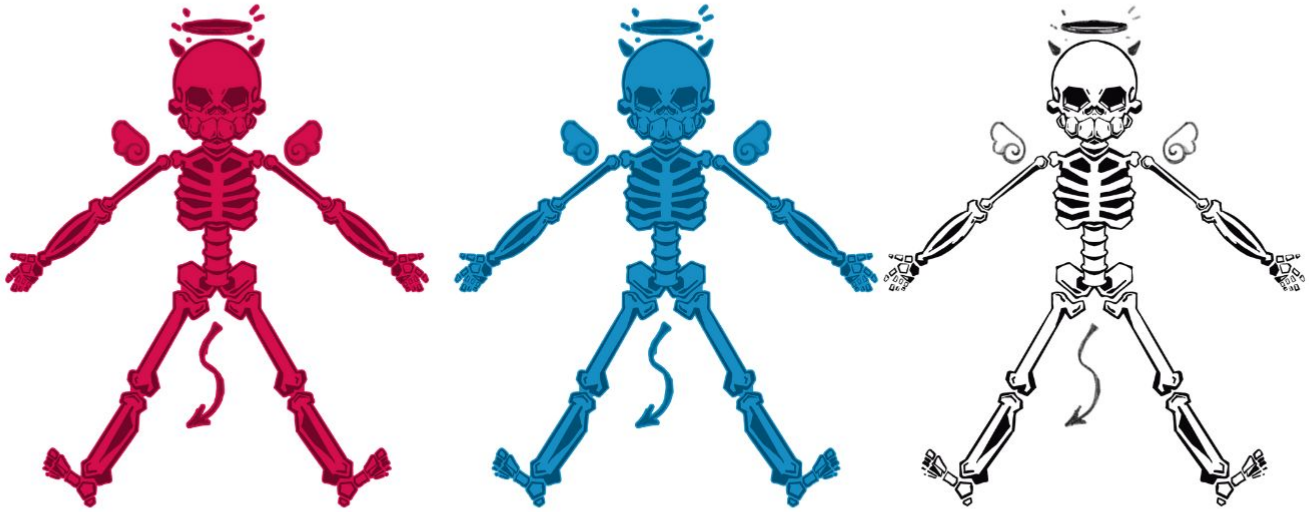








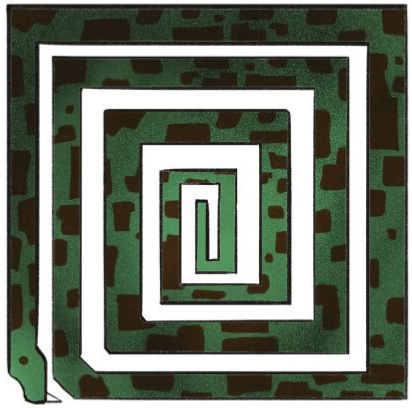






# BESTIÁRIO









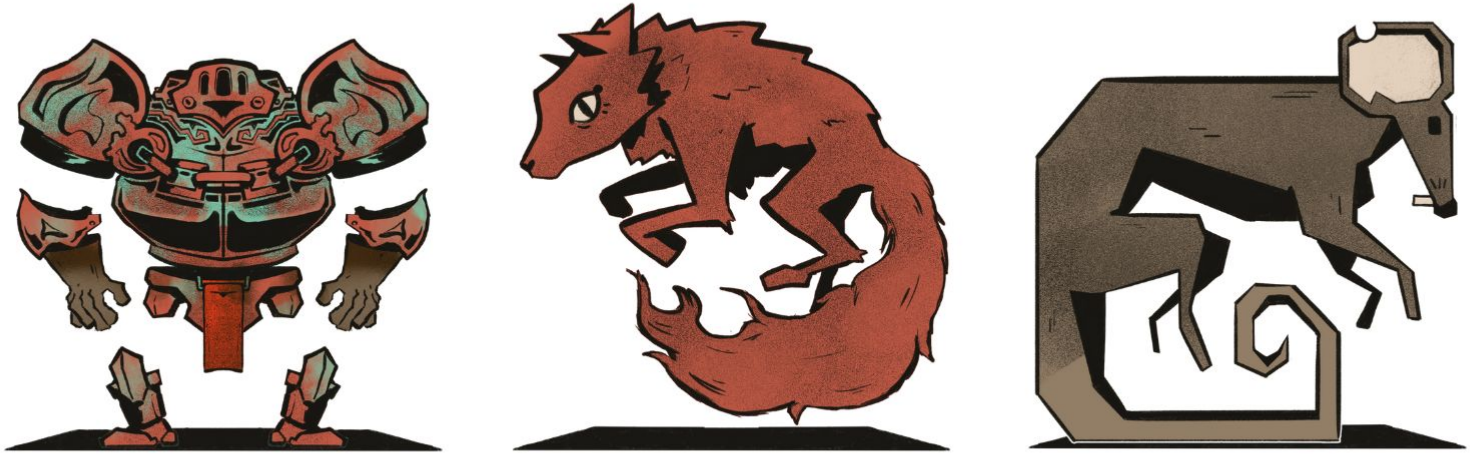




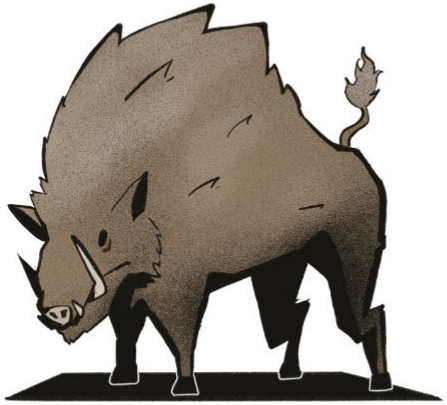












# CONSIDERAÇÕES FINÁIS

- Um projeto grande demanda mais atenção.
- Organização é a chave para conclusão.
- Trabalhar neste livro foi extremamente satisfatório e divertido.
- Um trabalho que nunca estará verdadeiramente completo.



# REFERÊNCIAS


AMMANN, Keith. Os monstros sabem o que estão fazendo: táticas de combate para mestres de Dungeons & Dragons. Tradução: Leonardo Alvarez, Bruno Müller. São Paulo: Editora Excelsior, 2019. 347 p. ISBN 978-65-87435-04-6.

CALDELA, Leonel; CORTE, Felipe; ROSA, Thiago; SVALDI, Guilherme; SVALDI, Rafael. Ilustrações por Renan Boe [et al.]. A lenda de Ghanor. 1. ed. Porto Alegre: Jâmbo, 2022. 336 p. ISBN 978-6588634356.

CAMBRIDGE DICTIONARY. TTRPG. Disponível em: https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/ttrpg. Acesso em: 30 out. 2024.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. 4. ed. São Paulo: Edi-tora Perspectiva, 2000. 162 p. ISBN 85-273-0075-3.

NITRI, Michele (ed.). Vermis. 5. ed. [S. l.]: Hollow Press, 2023. 128 p. v. 1.

NITRI, Michele (ed.). Vermis II. 1. ed. [S. l.]: Hollow Press, 2023. 180 p. v. 1.

NOHR, Johan; NILSSON, Pelle. MÖRK Borg. Suécia: Free League Publishing, 2019. 96 p. ISBN 9789188805645.

PARLETT, D. The Oxford history of board games. Oxford: Oxford University Press, 1999. ISBN 9780192129987.

PETERMR. O que é Game Design e o que faz um Game Designer. Game Design Br, 2010. Disponível em: https://gamedesign.com.br/o-que-e-game-design-e-o-que-faz-um-game-designer/. Acesso em: 30 out. 2024.

REJEC, Luka. Pradarias ultravioletas e a cidade negra. Curitiba: RetroPunk, 2022. 202 p. ISBN 978-65-87951-20-1.

REDDIT. Hermetics: a template to help you out in any kind. Reddit, 2021. Disponível em: https://www.reddit.com/r/worldbuilding/comments/om2r7y/hermetics_a_template_to_help_you_out_in_any_kind/#lightbox. Acesso em: 30 out. 2024.

ROGERS, S. Level Up: um guia para o design de grandes jogos. [S.l.]: Blucher, 2013. ISBN 9788521207016.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Regras do jogo. [S.l.]: Editora Blucher, 2012. ISBN 9788521206569.

SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática. 1. ed. Tradução: Cláudia M. Belhassof. Cengage Learning. São Paulo, 2016. ISBN 978-8522106158.

SUZIGAN, Lucas. Alta fantasia versus fantasia medieval: um guia de 2023. Medium, 2023. Disponível em: https://lucassuzigan.medium.com/alta-fantasia-versus-fantasia-medieval-um-guia-de-2023-87556636ec83. Acesso em: 30 out. 2024.

THOMPSON, Rodney; LEE, Peter; WYATT, James; SCHWALB, Robert; CORDELL, Bruce. Dungeons & Dragons: Player's Handbook. 5. ed. [S. l.]: Wizards of the Coast, 2014. 320 p. ISBN 978-0-7869-6560-1.

WIKIPEDIA. Goblin. Wikipedia, 2023. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Goblin#:~:text=S%C3%A3o%20seres%20mitol%C3%B3gicos%20que%20fazem,e%20tardos%20do%20folclore%20portugu%C3%AAs. Acesso em: 30 out. 2024.

# OBRIGADO

