

Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho”
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design - FAAC
Departamento de Design

SOULBONDS RPG

PAOLA JACOMIN FORESTI

Projeto de Conclusão de Curso - Design Gráfico

Orientação: Prof. Dorival Campos Rossi

BAURU, 2025



O relatório do TCC aqui apresentado segue o Regulamento vigente dos Projetos de Conclusão em Design Gráfico ou Design de Produto, onde consta:

§ 3 - Entende-se por Projeto autoral de livre criação, com abordagem poética e experimental podendo ser uma narrativa textual e/ou visual e/ou sonora, em formato impresso ou digital, em diversas dimensões (bidimensional, tridimensional, espacial) caracterizado pela livre composição, relato/ensaio textual e visual, nesse caso sendo obrigatória a apresentação de um texto e produto, artefato, peça, objeto ou protótipo.

Portanto, o texto apresentado neste relatório é de caráter poético e não segue normas e padrões gramaticais e nem as normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT).

AGRADECIMENTOS

Inicialmente gostaria de agradecer à **Unesp** por me proporcionar uma formação tão completa e repleta de novas descobertas, até mesmo sobre meus próprios gostos pessoais. Pelas aulas que me ajudaram tanto a desenvolver meu pensamento crítico e minha visão sobre o que o design pode fazer para as pessoas. Matérias administradas pelo meu orientador, **Dorival Campos Rossi**, que ampliaram minha visão sobre o campo de semiótica e jogos e como o design está intrínseco em cada produção e no impacto que ela causa ao público.

Aos **meus pais** e **minha irmã**, que sempre estiveram presentes durante cada passo de minha trajetória acadêmica e em meu interesse cada vez maior em jogos de interpretação criativa, mesmo que apenas para me ouvir trancada no quarto madrugada a dentro. Muito obrigada pelo apoio constante, é grande parte do motivo de eu ter aprendido e aproveitado tanto com a universidade e esse trabalho especificamente.

Porém, nada relacionado a este trabalho seria possível sem a ajuda de **meus amigos**. Meu interesse por fazer esse livro surgiu de nossas sessões intermináveis de rpg e ele continuou pelo desejo de produzir algo que vocês gostassem de jogar. Obrigado pelas opiniões sobre as mecânicas do jogo, pela companhia durante toda a criação do projeto e até mesmo pelo interesse sobre o assunto abordado, cada uma dessas ações fez uma extrema diferença na minha motivação e inspiração. Um obrigada especial, **Agatha, Alice, Ander, Cardoso, Nanda, Gabriel, Heitor, Natália e Sara** por todo o apoio, companhia e alegria que vocês me deram durante esses anos de graduação e principalmente durante esse Tcc. Vocês são o meu motivo de continuar produzindo.

SUMÁRIO

Resumo	5
Introdução	5
Conceito e Objetivo	6
Diferencial Mecânico	7
Desenvolvimento	8
Metodologia	8
Personas	8
Análise de Similares	9
Identidade Visual	10
Tipografia	10
Paleta de Cores	10
Painel Semantico	11
Rascunhos	11
Elementos Gráficos	12
Capítulos e Conteúdo	13
Capítulo 1	14
Capítulo 2	17
Capítulo 3	19
Capítulo 4	20
Ficha de Personagem	22
Conclusão	23



RESUMO

Neste relatório serão apresentadas todas as etapas de criação do sistema de rpg autoral, Soulbonds. Através das páginas será dissertado sobre os objetivos e assuntos abordados pelo projeto, juntamente com seu desenvolvimento, mostrando as escolhas de game design, mecânicas e ferramentas de jogo e todo o processo de teste e polimento dessas ideias. Também será mostrado o processo de desenvolvimento das ilustrações e conceitos visuais utilizados no livro, assim o tornando uma ferramenta de design a partir de seu principal conceito: **dar forma e utilidade a um pensamento criativo.**

INTRODUÇÃO

Jogos são desenvolvidos e jogados desde o início dos tempos, com os mais diversos tipos de jogabilidade, desde jogos de tabuleiro no egipto antigo até jogos de video game nos dias atuais, estes tendo temas e mecânicas divergentes até mesmo dentro de suas categorias. Um role playing game (RPG) é um modo de jogo onde histórias são contadas através dos jogadores, onde o protagonista é interpretado pelo próprio jogador e o limite do que pode acontecer cabe apenas a imaginação daqueles que decidem jogar.

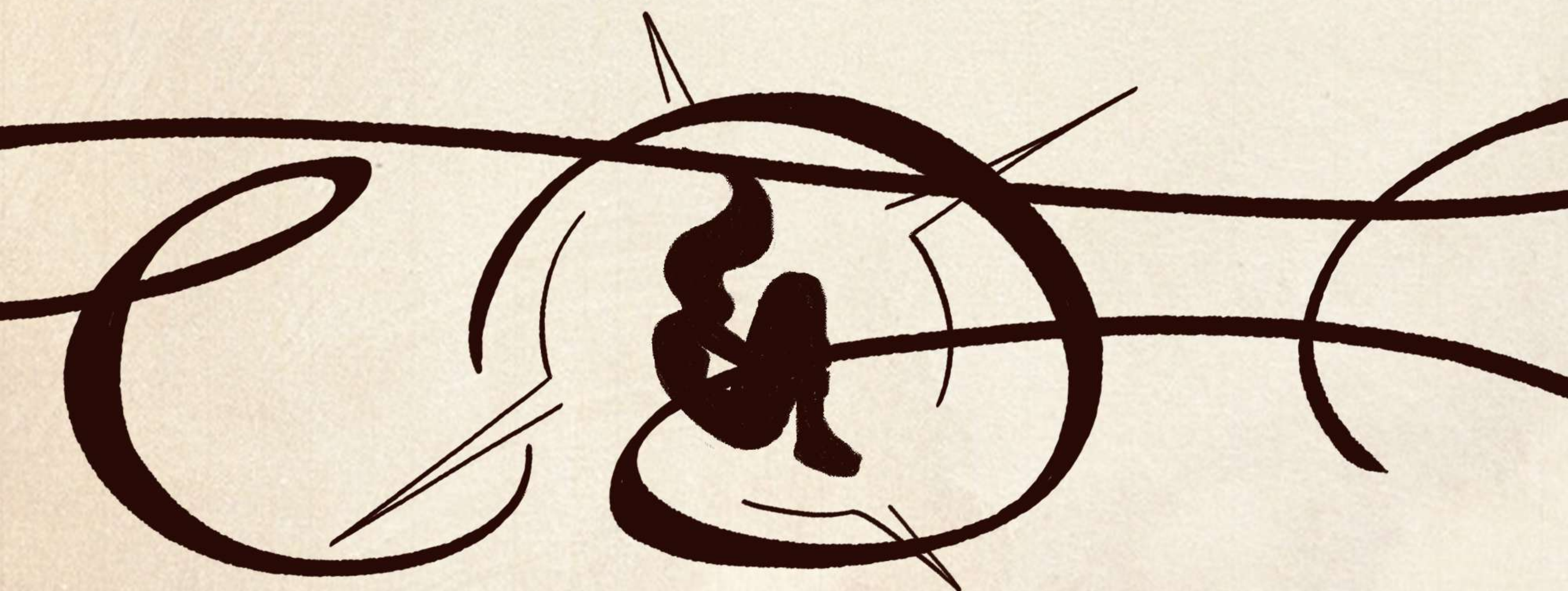
É possível encontrar as mais diversas dinâmicas e temas desenvolvidos e abordados entre sistemas de Rpg, indo da clássica fantasia, como visto em Tormenta 20 e Dungeons and Dragons, até o terror inexplorado de Call of Cthullu e Ordem Paranormal. Então, com tantas vertentes para abordar em um tema tão amplo, eu precisaria responder duas perguntas antes de desenvolver meu conceito: O que eu desejo com o meu sistema? Como eu apresento um diferencial em meio a tantos sistemas já bem estabelecidos?

§ CONCEITO E OBJETIVO

Com diversas campanhas e sessões de rpg jogadas, durante o desenvolvimento de meu próprio sistema autoral eu busquei saciar minha maior necessidade em uma mesa: **a interpretação e desenvolvimento criativo e narrativo de um personagem**. Para isso foram estudados diversos livros de regras diferentes em busca das mecânicas que mais funcionavam no quesito imersão, mecânicas que recompensam ou ao menos incentivam a interpretação dos personagens em jogo.

O fator do **romance** em jogo sempre foi algo que me atraiu em minhas experiências com Rpg e um dos pontos que eu queria abordar desde o início, principalmente na questão de imersão do jogador. As emoções sempre serão a melhor maneira de se sentir imerso em uma narrativa, sejam essas emoções negativas ou positivas, portanto, em um sistema onde o foco seria o desenvolvimento pessoal através da interpretação e das conexões interpessoais, poderia desenvolver muito bem este aspecto imersivo que eu buscava desde as primeiras idealizações deste livro.

Então, através de algumas pesquisas de interesse e tema, foi delimitado que o sistema teria que ter um diferencial, algo que pudesse auxiliar na implementação das relações entre personagens e que também poderia fazer parte do desenvolvimento individual dos mesmos. Foi assim que foi pensado o conceito principal do jogo: a implementação de **Linhas de Alma** como método de *level up*.



§ DIFERENCIAL MECÂNICO

Partindo do princípio que todos possuem uma alma, em Soulbonds a mecânica de desenvolvimento de personagem e ganho de habilidades está diretamente atrelada a ela. Com uma linha vermelha servindo como representação visual dessa alma, todos os personagens possuem o objetivo de agir e reagir de acordo com seus princípios e morais para ganhar pontos que fortalecerão essa Linha, representando a conexão que o personagem possui consigo mesmo.

Porém, o que isso inclui o romance citado anteriormente? Existem diversas citações históricas sobre mitos relacionados a existencia de **Almas Gêmeas**, onde no mundo sempre haverá alguém que nasceu para lhe acompanhar a distancia até que em algum momento ambas as almas se encontrem e se mantenham juntas em equilíbrio. Portanto, tendo em vista que tais almas estariam interligadas até que chegasse o momento certo de se encontrarem, foi desenvolvido um sistema que levaria em consideração seu próprio autoconhecimento em favor de sua conexão com seu amor, fortalecendo a ideia de que o amor é melhor compartilhado quando se ama a si mesmo primeiramente.

O livro de regras de Soulbonds foi desenvolvido como um auxílio aos jogadores interessados em um jogo com um maior foco no desenvolvimento da narrativa do que nas mecânicas ou no combate. As histórias e cenários disponíveis com este sistema são inumeros, não se limitando a apenas um tema ou estética para todas as campanhas desenvolvidas. O jogador e sua imersão e diversão sempre serão o maior foco das regras apresentadas, “leia as regras do jogo e as histórias dos mundos, mas sempre se lembre que você é a pessoa que dá vida a elas. Elas não são nada sem a fagulha de vida que você as concede.” (MEARLS, 2014, pg. 4). (1)

DESENVOLVIMENTO

Após a idealização do tema e da jogabilidade, seria preciso analisar como seria abordado conceito. Para isso foram desenvolvidas duas personas, a de um jogador veterano com bastante experiencia com Rpgs e a de um jogador iniciante, que esteja começando o hobby através deste livro. O objetivo principal definido com a diagramação e concepção dos textos explicativos foi o de tornar este livro e as mecânicas deste sistema o mais simples possível, para que a experiencia de aprender as jogabilidades não se tornasse maçante ou complexa demais.

§ METODOLOGIA

§ PERSONAS

Para ter uma visão mais clara de quem seria o público alvo do sistema, foram pensadas duas personas, com níveis de experiencia opostos porem interesses similares em relação a jogabilidade e preferencias mecênicas.

Arthur - 17 anos

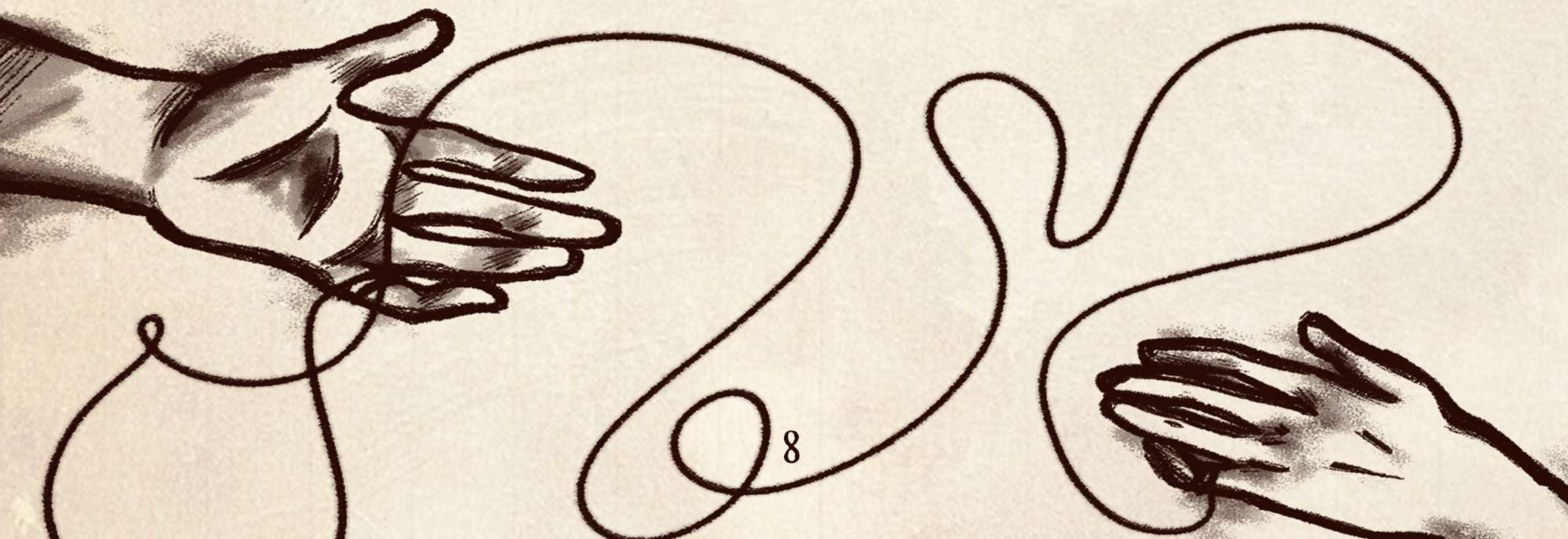
Cursando Ensino Médio

Resumo: Primeira vez jogando Rpg com os amigos. Introvertido, gosta de video games e filmes de fantasia e aventura, não tem muito interesse pela leitura.

Fernanda - 21 anos

Estudante de Pedagogia

Resumo: É experiente em diversos sistemas de Rpg, se interessa principalmente pela interpretação e criação de personagem. Introvertida, gosta de livros de romance e jogos narrativos.



§ ANÁLISE DE SIMILARES

Dentro da indústria de livros de Rpg, existem diversas variações de regras e cenários, então para a produção deste sistema autoral foram analisados alguns livros já estabelecidos no mercado e na comunidade. Os trazidos neste relatório são aqueles aos quais pude extrair um maior conhecimento em relação ao que desejava de meu próprio jogo.

TORMENTA 20

Com um formato e mecânicas influenciadas pelo sistema clássico de *Dungeons and Dragons*, o livro de regra de Tormenta 20 é organizado em capítulos explicativos sobre um universo pré estabelecido, com diversos recursos prontos e habilidades focadas em poderes literais e mágicos. Apesar de apresentar uma temática e um foco mecânico completamente diferente do que eu buscava, a organização dos capítulos e a quantidade de detalhes explicativos no texto foram chamativos positivos.

ORDEM PARANORMAL

Um sistema com histórias focadas no terror e na ambientação, Ordem Paranormal tem um livro repleto de detalhes relacionados aos horrores que os jogadores podem enfrentar, com uma lista extensa de inimigos e poderes extraordinários. Contudo, o que realmente tomou foco em minha análise sobre este livro foi a maneira como o autor descreve as maneiras de o jogador e o mestre descreverem suas ações e o cenário para influenciar na imersão dos demais na mesa, ampliando a sensação de horror que o sistema deseja passar em suas regras.

MONSTERHEARTS 2

Apesar de apresentar um livro mais curto e simples que os citados a cima, *Monsterhearts 2* é um sistema com foco narrativo, com caracterizações e habilidades direcionadas ao envolvimento interpessoal e aos contatos feitos durante o jogo. Suas dinâmicas de interação social, e como estas influenciam no desenvolvimento dos próprios jogadores, foram meu ponto de maior interesse, apesar de ter uma organização de capítulos confusa e estética longe do que havia sido idealizado.

Após a análise de similares foi possível descobrir como eu gostaria de apresentar e organizar as ideias no livro: um sistema com uma organização de capítulos detalhada como em Tormenta 20, com uma mecânica de atributos e foco imersivo inspirados por Ordem Paranormal e classes, poderes e habilidades direcionadas pela maneira que Monsterhearts 2 desenvolve suas dinâmicas de interação e desenvolvimento social.

§ IDENTIDADE VISUAL

Durante a análise de similares, uma característica em comum entre os sistemas foi a maneira como os livros mantinham seu tema presente através de toda a estética e visual do produto, com diversas imagens para quebrar os grandes blocos de texto e uma tipografia coerente com a identidade visual, trazendo todos os elementos ao mesmo conceito.

Todas as imagens utilizadas no livro de Soulbonds e neste relatório foram produzidas pela autora, portanto, foi necessário um estudo visual, para que durante o desenvolvimento de tais imagens o estilo e o conceito mantivesse sua coerência com o assunto abordado no livro

§ TIPOGRAFIA

IM FELL ENGLISH SC - REGULAR

TÍTULOS E SUBTÍTULOS

Crimson Text - Regular, Bold, Itálico

Corpo do Texto

§ PALETA DE CORES



#280b06



#581919



#d90000

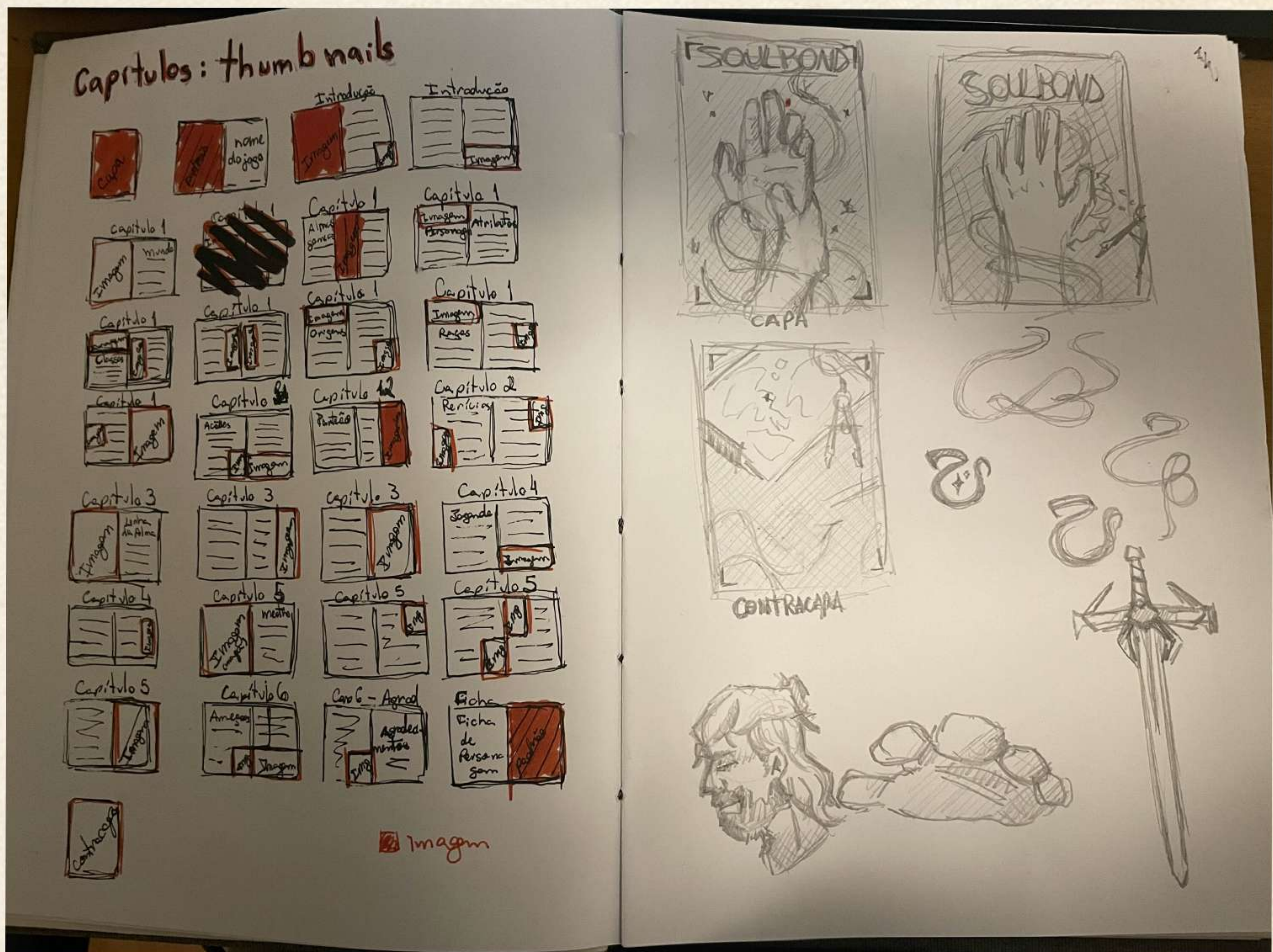


#d7b467

8 PAINEL SEMANTICO



§ RASCUNHOS





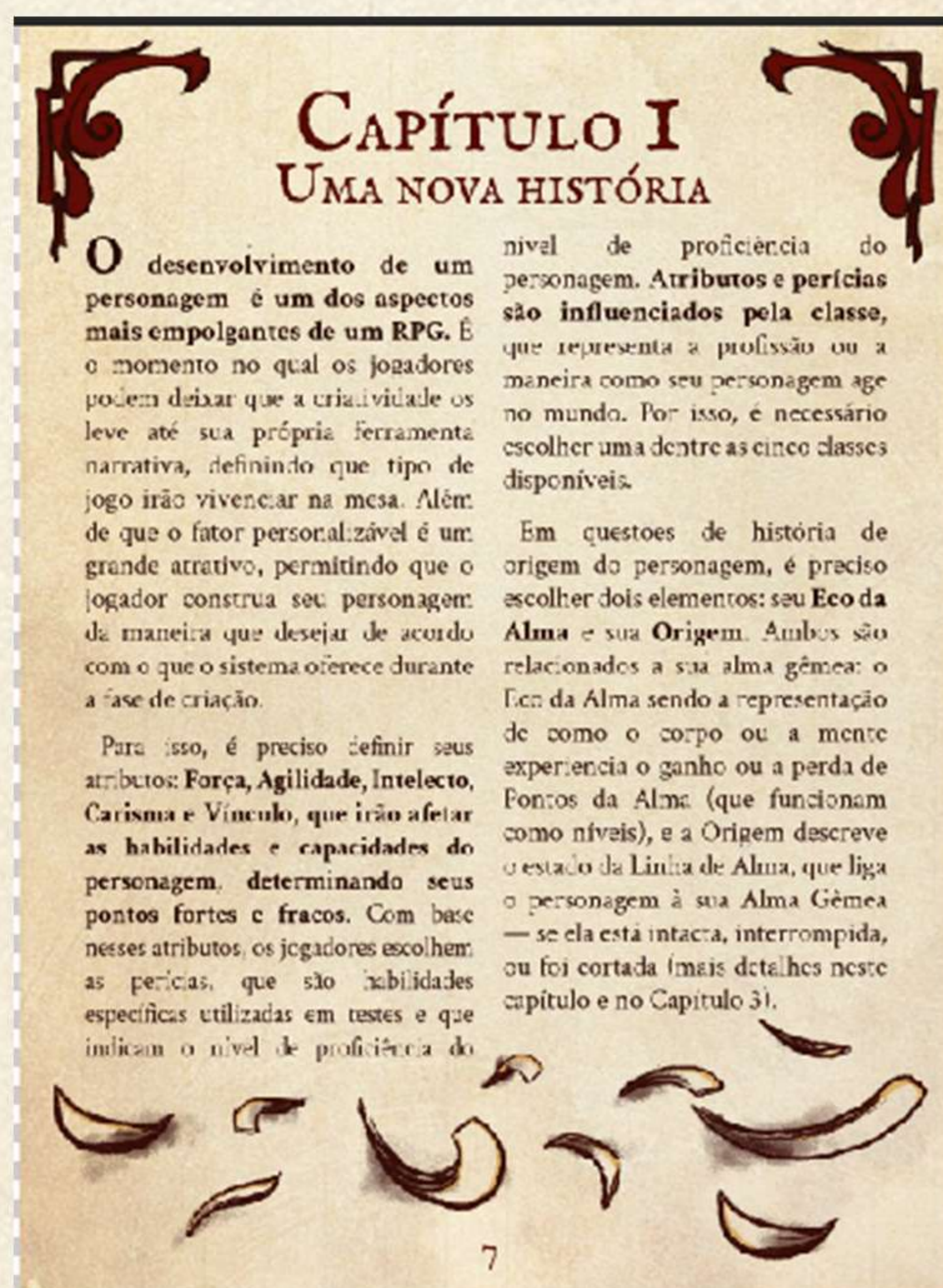
SO CAPÍTULOS E CONTEÚDO

O livro se inicia com um capítulo introdutório, que explica o funcionamento básico de um Rpg juntamente com o conceito temático do sistema de SoulBonds, com o intuito de apresentar e preparar o leitor com o que ele encontrará nas próximas páginas. Serve também como um primeiro guia ao jogador iniciante.



Nos capítulos seguintes, as mecânicas únicas se tornam mais aparentes e são explicadas com maiores detalhes. Um dos itens mais importantes para o funcionamento de um sistema de rpg é a **ficha de personagem**, então é necessário que cada uma das informações pedidas na ficha sejam bem explicadas, para que um jogador menos experiente entenda perfeitamente o que está sendo pedido, mesmo que não tenha conhecimento prévio das nomenclaturas comumente utilizadas em um livro de regras de rpg.

§ CAPÍTULO I



O primeiro capítulo é dividido em algumas categorias: **Pontos de Alma, Atributos, Origens, Ecos da Alma e Panteão**. Cada uma dessas categorias informa o jogador sobre a funcionalidade de uma mecânica diferente presente no processo de criação de personagem e, por consequência, no processo de preenchimento da ficha de personagem.

Pontos de Alma são utilizados em SoulBonds como indicativo do nível do personagem, podendo ser concedidos pelo mestre após uma ação que demonstre integridade e desenvolvimento pessoal do personagem, da mesma maneira que podem ser retirados em momentos de tomada de decisão onde o personagem aja contra seus princípios em favor de sua ganancia. É através do ganho de Pontos de Alma que o personagem desenvolve sua relação com sua, até então não revelada, alma gêmea.

Para um rpg, a mecânica mais importante e presente em todos sistemas é a rolagem de dados, que determinam o resultado das ações dos personagens de acordo com sua proficiência e sorte. Para que isso seja possível, é preciso determinar como seriam os **Atributos** destes personagens, utilizados como indicativos dos pontos fracos e fortes dos personagens em sua ficha.

Em SoulBonds, os atributos são numerados com -1, 0 e 1, referente ao número de dados de vinte lados que serão jogados para determinar o resultado da rolagem pedida. O valor de 0 equivale a jogar um dado apenas e utilizar o valor obtido nele para o teste, enquanto -1 e 1 equivalem a rolar dois dados de vinte lados, com o resultado válido obtido pelo atributo com valor -1 sendo o menor entre os dois e o obtido pelo valor 1 sendo o maior.



Narrativamente, a parte mais importante da criação de um novo personagem é sua história, tendo em vista que tanto o jogador quanto o mestre precisam saber ao menos algumas informações sobre os antecedentes e origens dos personagens para que seja mais natural incluir detalhes mais pessoais durante a própria campanha. As **Origens** são a categoria responsável por informar o estado inicial da conexão dos personagens com suas almas gêmeas, o que influencia narrativamente na maneira como o mestre irá introduzir tal pessoa no contexto do jogo.

A relação de um personagem com sua alma gêmea é incerta inicialmente, tendo em vista o status misterioso de sua identidade, mas é através dos **Ecos da Alma** que um primeiro contato pode ser obtido, assim como é o fator estético e conceitual responsável por determinar como seu corpo reage às mudanças em sua Linha da Alma.

Para finalizar a questão narrativa do processo de idealização de um personagem, em SoulBonds existem três deuses principais que podem ser vistos no **Panteão**: Gaia, Finis e Ash. Não é obrigatório ser religioso para o sistema funcionar, porém é uma maneira de existir uma explicação extra para toda a questão de linhas da alma e almas gêmeas. O panteão também pode servir como auxílio ao mestre durante o desenvolvimento de um mundo novo, adicionando contexto histórico e possíveis inimigos.

entendimento geral da história do mundo em que se encontra.

VÍNCULO: Refere-se a como o personagem se relaciona com outras pessoas e sente o ambiente ao seu redor, relacionando a leitura de ambientação e contexto com a maneira que interage com outras pessoas e as reconhece.



ORIGENS

Todas as pessoas em SoulBonds possuem uma Linha da Alma, uma conexão com sua alma gêmea estabelecida desde o nascimento, independente de onde vieram ou para onde foram ao crescer. Porém, o que isso implica? O que mudaria se por acaso algo ocorresse com sua alma gêmea ou sua própria Linha e ela acabasse se rompendo?

Para começar sua aventura com um novo personagem é preciso descobrir qual a origem de sua Linha, ou seja, o estado dela antes do jogo começar. As situações ao redor de sua origem são mutáveis de acordo com o desejo do jogador, portanto, escolher uma das origens abaixo serve apenas como base e orientação ao mestre e ao jogador durante a criação do personagem e da história por trás dele.

* COMUM

Quando a Linha do portador sempre esteve com ele desde o nascimento e permanece intacta. Todos os efeitos de Eco permanecem e, a cada 2 Pontos de Alma recebidos, o jogador tem direito a fazer uma pergunta sobre sua alma gêmea para o mestre.

*** Pergunta** - Pode ser relacionada a localização, aparência, gostos pessoais, traços de personalidade ou meios. Essa

10



ECOS DA ALMA

Da mesma maneira que as origens ditam ao seu personagem o estado de sua conexão com sua alma gêmea, os Ecos da Alma são a manifestação da Linha da Alma de cada um no mundo, representando o que aconteceria com um indivíduo caso viesse a ganhar ou perder um Ponto de Alma.

Os Ecos não interferem nas mecânicas do jogo como as classes fazem, mas sim servem de maneira narrativa e estética, para fornecer mais ferramentas narrativas ao mestre e aos jogadores para desenvolverem os personagens e as possíveis relações deles com suas almas gêmeas. **Almas gêmeas dividem o mesmo Eco, apesar de poder ser manifestado de maneira diferente em cada um.**

* TATUAGENS

Nascem com marcas no corpo que espelham as de sua alma gêmea, tais tatuagens só são visíveis para os demais ao seu redor, só podendo ser vistas pelo portador sob a luz da lua. Até mesmo fotos ou representações de como essa tatuagem seria são censuradas e nubladas pela própria visão do portador se não estiver sob a luz do luar.

*** Efeito Constante:** Tatuagens escolhidas pelo jogador, podendo

12

* MORPHEUS

Em algumas noites conseguem sonhar com sua alma gêmea, não tendo sua forma física ou voz reais mas uma representação dela, durante o sonho podem haver conversas, interações ou até mesmo sensações reais de toque. Sonhos podem ser diferentes para cada um, porém algo sempre esconde a identidade de sua alma gêmea ou algo relevante sobre ela não relacionado a aparência, como nome ou localização, a mensagem se perdendo no sonho fora do controle dos envolvidos.

*** Efeito Constante:** Sonha esporadicamente com a alma gêmea de maneira que não consiga reconhecê-la, mas consiga conversar ou vivenciar alguma experiência lúdica com ela, a duração e frequência dos sonhos ficam a critério do mestre.

*** ganhando Alma:** Tem um vislumbre de uma característica da pessoa, sendo algo físico ou pessoal como seu nome ou sua voz.

*** Perdendo Alma:** Sente um aperto no peito e não tem sonho algum por 2d6 dias.

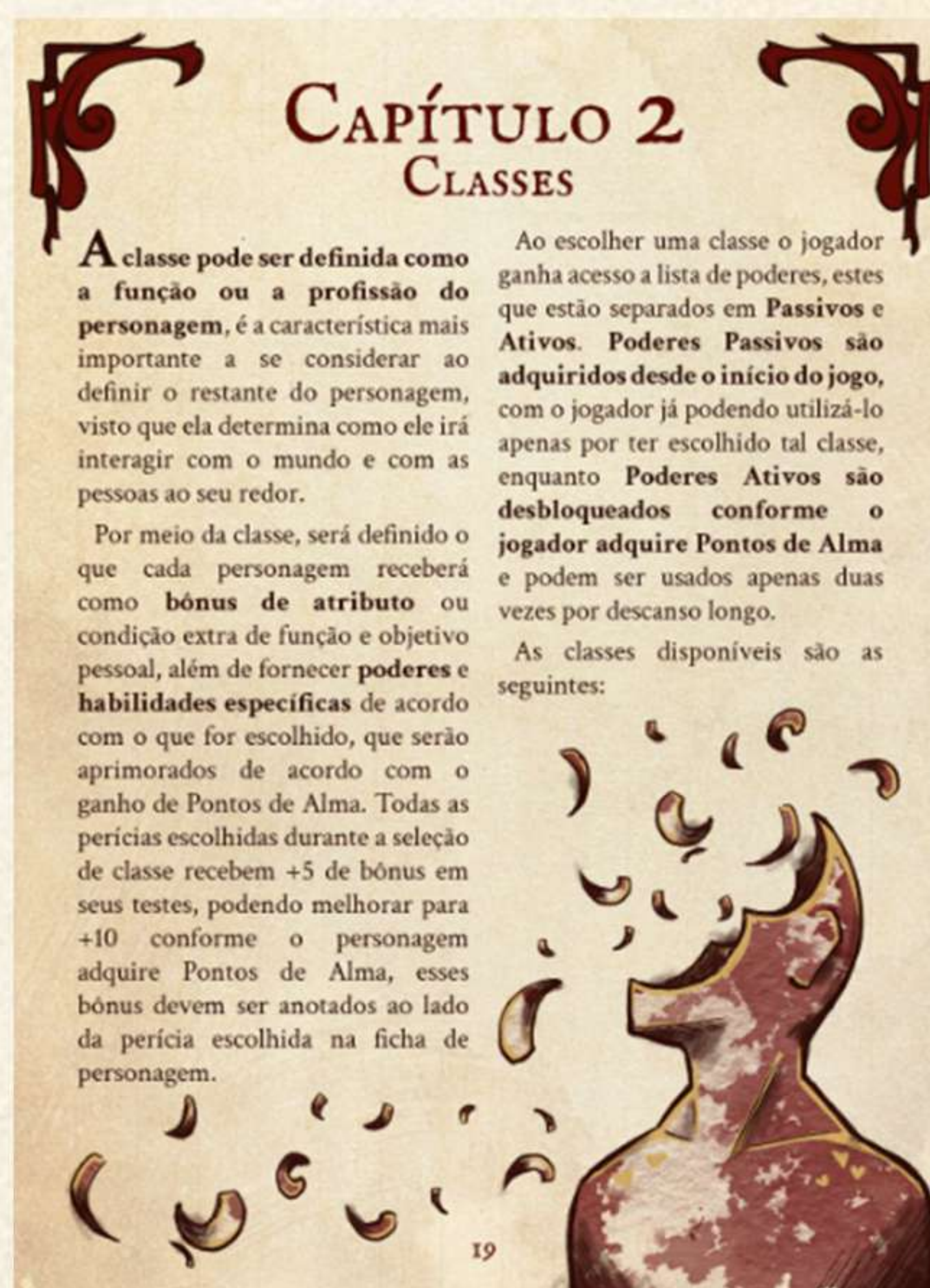


PANTEÃO

A religião é um meio comum usado pelos humanos há séculos, e em SoulBonds naturalmente a cultura de almas gêmeas acaba por desenvolver crenças ao redor do surgimento do mundo e das pessoas tanto quanto na vida real aconteceria. No universo deste sistema, portanto, existem três principais deuses responsáveis pela criação e proteção do mundo conhecido: **Gaia**, deusa da vida;

15

§ CAPÍTULO 2



Tendo definido todas as questões narrativas e contextuais de seu personagem apresentadas no primeiro capítulo, o capítulo 2 apresenta uma mecânica nova ao jogador: a escolha de sua **Classe**. A classe é o fator que determina o que realmente o personagem sabe fazer, desbloqueando habilidades conforme o ganho de Pontos de Alma e influenciando na maneira como seu personagem toma decisões durante a campanha.

Juntamente com sua função, o jogador recebe de sua classe o valor relativo a sua vida, um ponto a mais para ser adicionado um de seus atributos e suas proficiências relacionadas a perícias, que serão utilizadas durante teste específicos que o mestre pode pedir.

Os poderes relacionados a sua classe estão categorizados por passivos e ativos. Poderes passivos são adquiridos desde o primeiro nível e não demandam uma ação para serem utilizados, sendo um efeito constante ao personagem. Enquanto poderes ativos são desbloqueados a cada dois Pontos de Alma recebidos pelo jogador, ele tendo a possibilidade de escolher qualquer um dos poderes ativos listados em sua classe até chegar a dez pontos, que caracteriza quando todos os poderes estarão desbloqueados para uso.

CEIFADOR

Controversa e complexa de se exercer, tendo em vista que, para se tornar Ceifador é necessário cortar sua própria Linha da Alma, encerrando sua conexão com sua Alma Gêmea em favor de contato mais profundo consigo mesmo e seu verdadeiro potencial. Portanto, Ceifadores convertem sua alma em poder, ceifando as conexões alheias para maximizar seu ganho pessoal e conhecimento. Porém, a consequência por abrir mão de parte de sua alma é ter suas emoções nubladas e inibidas, apesar de não as perderem completamente.

§ BÔNUS DE ATRIBUTO:

+1 em Agilidade ou Intelecto

§ PONTOS DE VIDA:

12 (+3 por Ponto de Alma)

§ PERÍCIAS (ESCOLHER 6):

Aparência, Atletismo, Enganação, Furtividade, Intimidação, Luta, Manuseio, Percepção, Persuasão, Pontaria, Reflexo, Sobrevivência.

§ PODERES PASSIVOS

§ **Fantasma** - Não apresenta aura, os impedindo Empatas de saberem se sua alma gêmea está no ambiente.
§ **Corte Limpo** - Sempre que finaliza alguém, ganha um Ponto de Alma.



Com 2, 4, 6, 8 e 10 Pontos de Alma, escolhe um Poder Ativo.

Com 3, 5, 7 e 9 Pontos de Alma, adiciona +5 de bônus em uma de suas perícias.

§ PODERES ATIVOS

§ **Ponto Fraco** - Ganha vantagem em testes de Luta contra alguém que tenha uma Alma Gêmea.

§ **Mente Coletiva** - Pode fazer um teste de intuição para identificar outros Ceifadores no ambiente.

§ **Seu Azar** - Ganha vantagem no próximo teste que fizer quando alguém em proximidade perde um ponto de alma.

§ **Personificador** - Pode fazer teste de Enganação para se passar com outra pessoa, com bônus de +5 no resultado do teste.

§ **Conexão Ilusória** - Simula uma linha de Alma Gêmea com outra pessoa, esta linha é visível por Empatas por seis horas.

20



DEVOTO

Guiados por sua fé e seu código pessoal de honra e moralidade, Devotos convertem sua alma e crença em energia e orientação, utilizando do poder divino para se conectar com o mundo e com os outros. Seus valores dependem do deus a que servem (Ash, Gaia ou Finis), sendo necessário escolher um deles (mais detalhes no Capítulo 1).

§ BÔNUS DE ATRIBUTO:

+1 em Intelecto ou Carisma

§ PONTOS DE VIDA:

10 (+4 por Ponto de Alma)

§ PERÍCIAS (ESCOLHER 6):

Conhecimento, Manuseio, Intuição, Intimidação, Furtividade, Medicina, Memória, Percepção, Persuasão, Sobrevivência, Vontade.

§ PODERES PASSIVOS

§ **Solo Sagrado** - Tem um d20 a mais em qualquer teste feito em ambientes religiosos.

§ **Talismã** - Possui um amuleto com o símbolo de seu deus que fornece +5 automaticamente no primeiro teste realizado no dia.

Com 2, 4, 6, 8 e 10 Pontos de Alma, escolhe um Poder Ativo.

Com 3, 5, 7 e 9 Pontos de Alma, adiciona +5 de bônus em uma de suas perícias.

§ PODERES ATIVOS

§ **Benção** - Pode rezar em troca de um teste para recuperar um ponto de alma fazendo um teste de Vínculo (Dificuldade 15) ainda no dia em que o perdeu.

§ **Comunhão** - Pode conversar com seu deus por uma resposta.

§ **Bússola Interna** - Durante uma hora sabe para qual direção sua alma gêmea está.

§ **Curandeiro** - Faz um teste de Vínculo, o resultado do teste é o valor de pontos de vida que você cura ou concede a alguém.

§ **Pacto** - Pode gastar um Ponto de Alma em troca de fazer um acordo com seu deus.

21

EMPATA

Também conhecido como médium ou sensitivo, Empatas são profundamente conectados ao sistema de conexões entre almas e Linhas da Alma. Podem ter desenvolvido suas habilidades ou as recebido geneticamente. Empatas transformam suas almas em conexões com o ambiente e as pessoas, interpretando sentimentos com notável clareza — até mesmo sentimentos que não foram percebidos pelos próprios indivíduos.

§ BÔNUS DE ATRIBUTO:

+1 em Vínculo ou Intelecto

§ PONTOS DE VIDA:

8 (+3 por Ponto de Alma)

§ PERÍCIAS (ESCOLHER 6):

Conhecimento, Fortitude, Intuição, Manuseio, Enganação, Medicina, Memória, Percepção, Performance, Persuasão, Sobrevivência e Vontade.

§ PODERES PASSIVOS

§ **Linha Dourada** - Faz um teste de Percepção para ver uma aura brilhar ao redor de duas almas gêmeas que estejam no mesmo lugar.

§ **Simpatia** - Possui um d20 a mais em testes de Vínculo contra Ceifadores.



Com 2, 4, 6, 8 e 10 Pontos de Alma, escolhe um Poder Ativo.

Com 3, 5, 7 e 9 Pontos de Alma, adiciona +5 de bônus em uma de suas perícias.

§ PODERES ATIVOS

§ **Olhar Analítico** - Pode fazer um teste de intuição para descobrir quantos Pontos de Alma alguém possui.

§ **Morfeu** - Concede um sonho da alma a outra pessoa, esse sonho tem o mesmo efeito que o do Eco Morpheus (conferir Ecos da Alma no Capítulo 1).

§ **Nostalgia** - Pode acessar uma memória atrelada a um objeto pessoal de alguém que conheça.

§ **Vidente** - Pode se concentrar em alguém para sonhar com a correspondente Alma Gêmea durante a próxima noite.

§ **Sensível** - Pode focar nas emoções de alguém para senti-las por um minuto.

22

São cinco classes disponíveis para a escolha do jogador, todas com um foco diferente em relação a suas habilidades e poderes. Essas são: **Ceifador**, **Devoto**, **Empata**, **Espelho** e **Guardião**. O objetivo conceitual foi desenvolver classes que possibilitassem diversas versões de jogabilidade de acordo com as ideias do jogador, também levando em consideração caso tal jogador decidisse escolher a mesma classe com personagens completamente diferentes. Por exemplo, um Devoto do deus do amor, com foco pessoal em ajudar outras pessoas a encontrar seu par perfeito, possui uma jogabilidade completamente diferente a de um Devoto da deusa da morte, que tenha seus objetivos alinhados com descobrir e barganhar com os limites entre a vida e a morte.



ESPELHO

Alguém que se diz Espelho é aquele que se adapta conforme seu ambiente, convertendo sua alma de acordo com os outros ao seu redor, utilizando das expectativas das outras pessoas sobre si para adquirir seu poder e suas habilidades. A vontade de agradar ou se encaixar em uma visão de mundo é exatamente aquilo que fortalece e impulsiona sua alma.

§ BÔNUS DE ATRIBUTO:

+1 em Carisma ou Vínculo

§ PONTOS DE VIDA:

8 (+3 por Ponto de Alma)

§ PERÍCIAS (ESCOLHER 6):

Aparência, Atletismo, Enganação, Furtividade, Intimidação, Intuição, Memória, Percepção, Performance, Persuasão, Reflexos e Vontade.

§ PODERES PASSIVOS

§ **Diplomata** - Tem um d20 a mais em testes de Persuasão caso a pessoa te ache atraente.

§ **Segredos Íntimos** - Sempre que se envolve fisicamente com alguém pode pedir por um segredo.

Com 2, 4, 6, 8 e 10 Pontos de Alma, escolhe um Poder Ativo.

Com 3, 5, 7 e 9 Pontos de Alma, adiciona +5 de bônus em uma de suas perícias.

§ PODERES ATIVOS

§ **Expectativas** - Pode tornar uma concepção que alguém tenha sobre si em algo real.

§ **Novo Amigo** - Pode fazer amizade com um NPC com duração de um dia.

§ **Copycat** - Pode copiar o poder de outra pessoa, válido por um uso.

§ **Segunda Chance** - Pode criar uma Linha da Alma secundária com outra pessoa que não seja sua Alma Gêmea após atingir 5 pontos na Linha da Alma.

§ **Maquiagem** - Altera sua aparência temporariamente para a preferência de outra pessoa para receber um sucesso automático em um teste de Aparência, Enganação ou Persuasão.

23

GUARDIÃO

Seja por dever pessoal ou pela boa vontade e amor pelas pessoas no seu convívio, o Guardião converte sua alma no desejo de proteger os outros, sempre pronto a se colocar na linha de frente em favor do bem estar dos demais à sua volta. Suas habilidades e poderes envolvem defesa e suporte.

§ BÔNUS DE ATRIBUTO:

+1 em Força ou Carisma

§ PONTOS DE VIDA:

15 (+5 por Ponto de Alma)

§ PERÍCIAS (ESCOLHER 6):

Aparência, Atletismo, Fortitude, Intimidação, Medicina, Persuasão, Percepção, Luta, Pontaria, Reflexo, Sobrevivência e Vontade.

§ PODERES PASSIVOS

§ **Olhos sempre Abertos** - Não pode ser surpreendido por um ataque.

§ **Pacifista** - Evitar lutas usando persuasão ou negociação concede +1d6 para todo o grupo no resultado de seu próximo teste realizado.

§ PODERES ATIVOS

§ **Sentinela** - Pode fazer um teste de Intuição para sentir quantas ameaças estão ao seu redor.



Com 2, 4, 6, 8 e 10 Pontos de Alma, escolhe um Poder Ativo.

Com 3, 5, 7 e 9 Pontos de Alma, adiciona +5 de bônus em uma de suas perícias.

§ **Inspiração** - Pode oferecer uma rerolagem para um teste de outra pessoa.

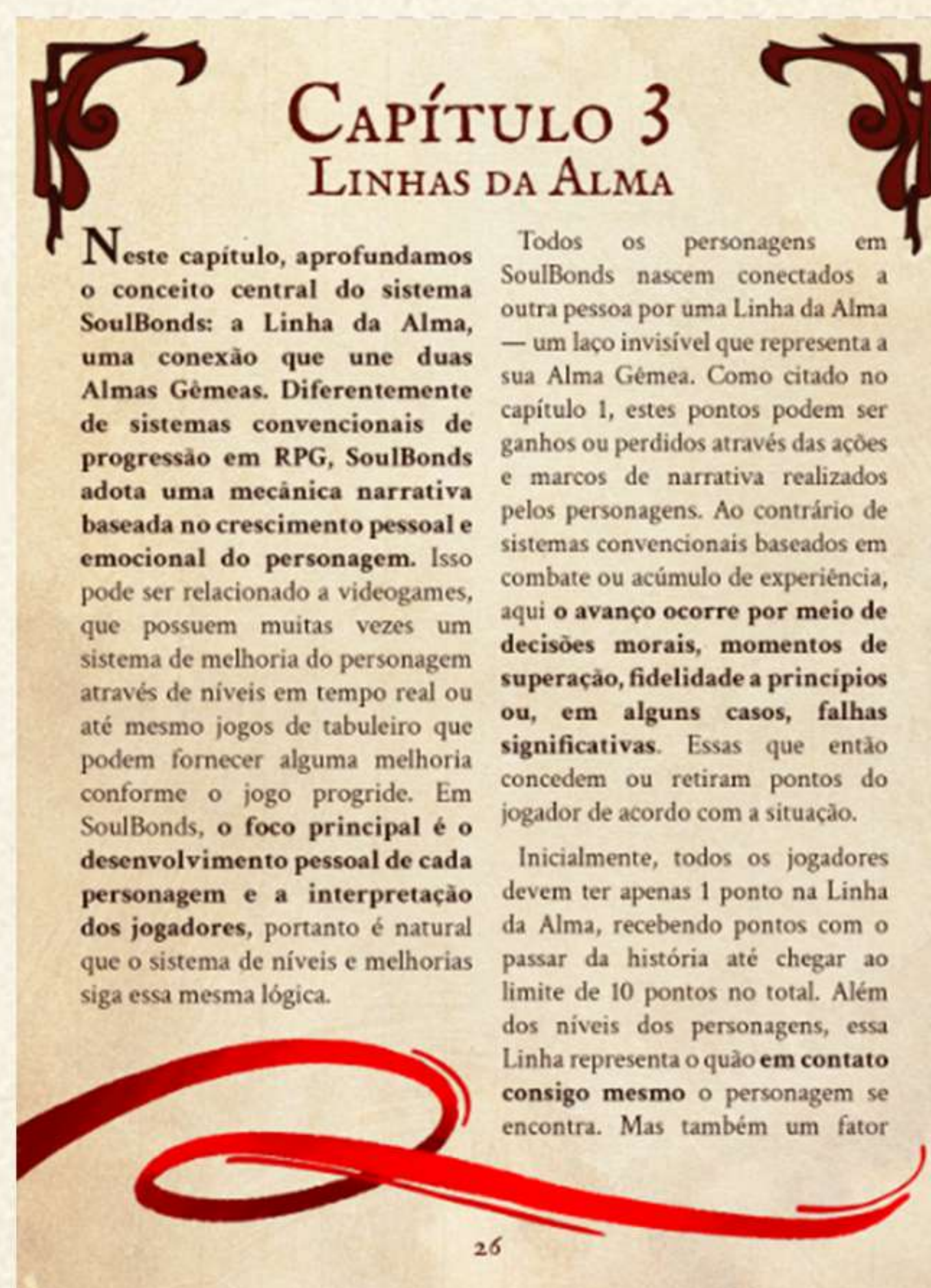
§ **Suspiro** - Pode gastar pontos de vida para os transferir para outra pessoa como cura.

§ **Escudo Humano** - Faz um ataque que acertaria outra pessoa acertar a si mesmo, recebendo metade do dano que teria causado originalmente.

§ **Armadura Natural** - Recebe resistência a dano por duas horas, todo o dano recebido durante esse tempo é cortado pela metade.

24

§ CAPÍTULO 3



Akai ito é a lenda de origem chinesa que iniciou a milhares de anos atrás as histórias sobre a linha vermelha que une duas almas gêmeas, ele recita que tal linha começaria amarrada no dedo mindinho de uma pessoa e continuaria por um longo caminho até que terminasse amarrada no mindinho de sua alma gêmea.

Seguindo o conceito de Akai ito como inspiração, o capítulo 3 de SoulBonds explica mais detalhadamente o que gira em torno da mecânica das Linhas da Alma e das Almas Gêmeas do sistema. Nele é explicado em detalhes sobre como a linha deve afetar a narrativa e o que poderia acontecer no acaso do jogador chegar ao “fim do jogo”, ou seja, alcançar o máximo de pontos em sua linha.

O conceito é abstrato o suficiente para que o mestre possa criar e prolongar o quanto quiser por cima das regras presentes no livro. Mas, de acordo com as análises feitas durante a metodologia, é importante evitar que o jogador tenha dúvidas em relação ao que poderia acontecer com seu personagem ou sua campanha conforme certos efeitos venham a acontecer conforme se avança mecânica e narrativamente no jogo.

§ PONTOS DE ALMA

Relacionando os pontos com a proximidade entre almas gêmeas torna natural que se formem perguntas, como **o que aconteceria caso eu chegue ao limite de dez pontos da minha Linha da Alma?** Ou até mesmo **o que aconteceria caso eu perca todos os meus pontos e chegue a zerar minha Linha da Alma?**

§ LIMITE DE PONTOS

O limite de dez pontos na Linha da Alma está diretamente relacionado aos **poderes e habilidades de classe que um personagem adquire através dos níveis**. Portanto, mesmo levando em consideração que os níveis são relacionados ao desenvolvimento pessoal de alguém, essa pessoa sempre poderá continuar se desenvolvendo mesmo depois de completar sua Linha, até mesmo porque sempre há a possibilidade de se perder pontos mesmo depois de chegar ao limite.

Contudo, existe algo que realmente acontece ao alcançar o décimo ponto: a ligação entre almas se torna fortificada e física. Portanto, o jogador **descobre quem realmente é sua alma gêmea** definitivamente e sua Linha se materializa como um

28



caminho visual entre o par que pode ser seguido para encontrar a outra ponta. Se por acaso o jogador tenha perdido sua alma gêmea, então é fornecido a ele uma **última conversa** com aquele ou aquela que já dividiu sua alma, em busca de um fechamento e um novo começo.

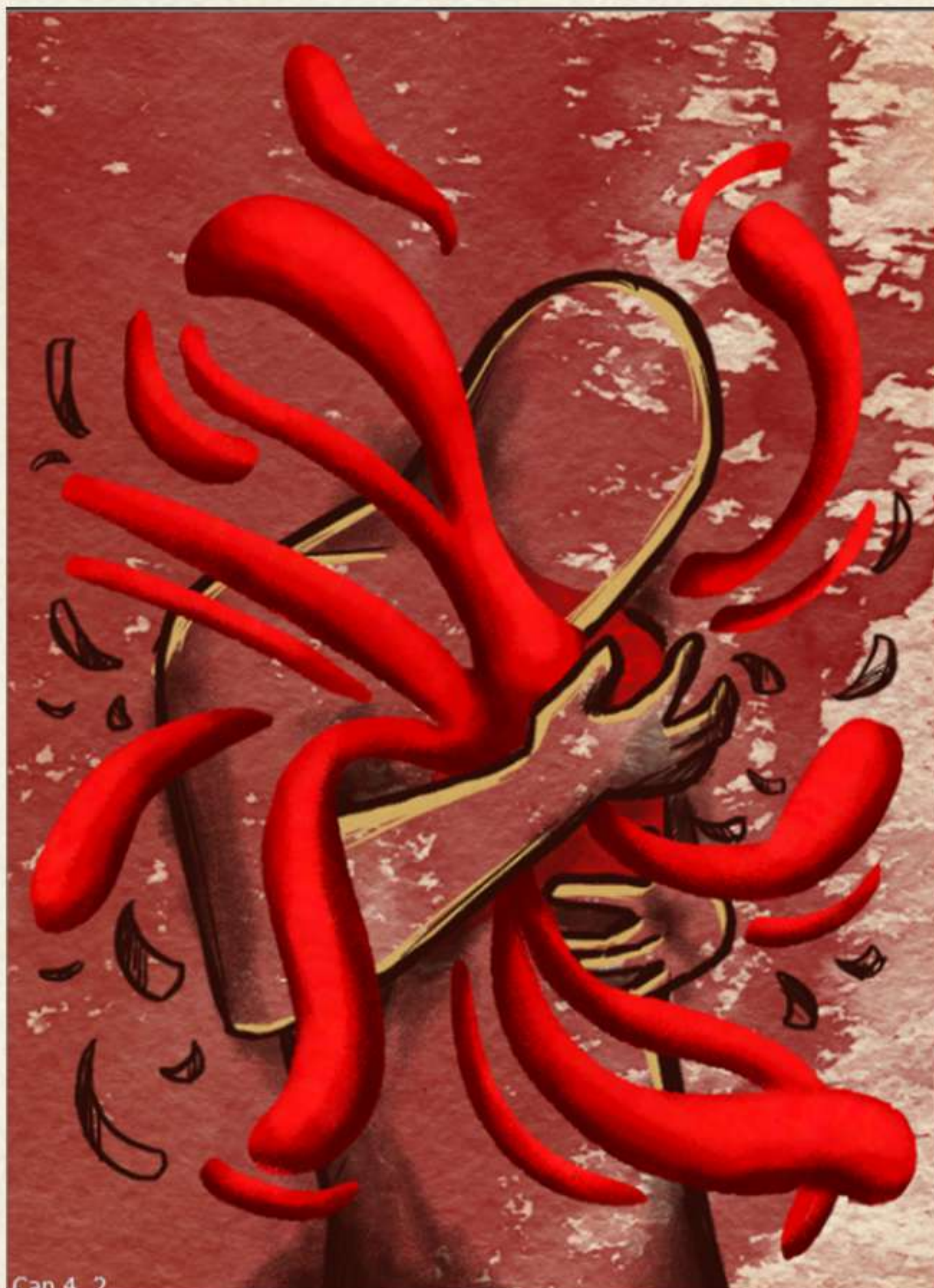
§ PERDER TODOS OS PONTOS

Demonstra o quão desconectado consigo mesmo você está, portanto, as consequências entram em acordo com este fato. O personagem que perder seu último ponto da Linha da Alma tem um de seus atributos rebaixados **permanentemente** em um ponto, então ele deve escolher entre os atributos que não estão já pontuados em -1.

Mesmo após a perda de pontos, a conexão com sua alma gêmea **continuará intacta**, mas seu contato estará mais fraco, assim como os efeitos de seu Eco da Alma. A Linha da Alma é mais do que uma mecânica de progressão, é um **espelho do estado emocional do personagem**. Seu fortalecimento ou ruptura oferecem ao mestre e aos jogadores inúmeras oportunidades narrativas.

29

§ CAPÍTULO 4



Cap 4. 2

CAPÍTULO 4 JOGANDO

Tudo pronto após a criação de seu personagem, agora resta apenas o principal: **o jogo em si**. Jogar RPG é uma experiência em conjunto, em grupo, portanto é indispensável que todos os envolvidos se sintam confortáveis e acolhidos durante as sessões. Discussões iniciais e sessões zero, isto é, sessões feitas antes da campanha começar para que os jogadores se conheçam e apresentem seus limites e temas sensíveis, são de extrema relevância tanto para o mestre conseguir estabelecer uma ambientação segura e evitar temas sensíveis aos demais jogadores, além de também ser uma boa maneira de fazer com que todos na mesa sejam informados desses limites.

O RPG nada mais é do que uma grande sessão de faz de conta, onde os jogadores devem agir como os protagonistas de um livro, série ou filme fazem, pensando em suas ações como seu personagem o faria de acordo com o que foi delimitado e pensado durante a fase de sua criação. **Mas o que seu personagem pode fazer?** Dentro dos limites

conversados com o mestre e os demais da mesa, qualquer coisa. Algumas ações serão necessários testes que o mestre irá pedir para descobrirem se a ação foi bem sucedida ou não, mas a maioria das ações são parte da interpretação e do jogo em si.

Imagine uma situação onde *Lucas* e seu grupo se encontram em uma cidade desconhecida, onde precisam descobrir para que lado fica a estalagem mais próxima e barata para se passar a noite. *Lucas* poderia dizer ao mestre "eu procuro pela primeira pessoa que estiver passando pela rua e pergunto: com licença senhor, poderia me dizer onde fica a estalagem mais barata da cidade?" ou então decidir tomar outro caminho e dizer "eu acho que deveríamos procurar por nós mesmos, não precisamos chamar atenção de ninguém sobre a nossa chegada". **Ambas as abordagens são válidas** e levarão a história a caminhos diferentes, portanto é bom manter em mente o que seu personagem iria preferir fazer ao invés de pensar apenas na logística e na jogabilidade.

31

Cap 4. 3

Por fim, o último capítulo do livro de regras de Soulbonds é dedicado às explicações detalhadas de **jogabilidade**. Servindo como um manual para as ações do jogador e auxiliando o mestre com dicas e observações dedicadas tanto a jogadores inexperientes quanto aos veteranos já acostumados com outros sistemas.

Apresentando detalhes sobre a maneira como os diferentes testes funcionam, juntamente com a maneira a qual o jogador pode agir e explicando o quanto suas ações influenciam no ambiente, este capítulo foi preenchido com instruções mecânicas, portanto bem menos subjetivas que os demais. Instruções essas que detalham o funcionamento dos testes, apresentando seus diferentes tipos, assim como o funcionamento de cada perícia encontrada na ficha, listando também exemplos de uso para cada uma delas.



Finalizando as instruções gerais, o último tópico do capítulo é endereçado ao mestre, detalhando métodos de preparação para as campanhas, dicas para organização de informações relevantes e maneiras com as quais lidar com a mecânica de almas gêmeas. Abordar romance em mesa pode se tornar um assunto um pouco mais delicado, portanto o mestre precisa ter alternativas em suas mecânicas para fazer o jogo ter o máximo de aproveitamento para todos os envolvidos na campanha, incluindo o próprio mestre.

5 FICHA DE PERSONAGEM

Nome do Personagem:

Eco da Alma:

Classe:

Aparência Física

Origem:

LINHA DA ALMA

1 PONTO

5 PONTOS

6 PONTOS

2 PONTOS

4 PONTOS

7 PONTOS

3 PONTOS

8 PONTOS

9 PONTOS

10 PONTOS

10 PONTOS

10 PONTOS

FOR

INT

CAR

VIN

AGI

VIDA ATUAL

VIDA MAX.

- ☐ Aparência
- ☐ Atletismo
- ☐ Conhecimento
- ☐ Enganação
- ☐ Fortitude
- ☐ Furtividade
- ☐ Intimidação
- ☐ Intuição
- ☐ Luta
- ☐ Manuseio

- ☐ Medicina
- ☐ Memória
- ☐ Percepção
- ☐ Performance
- ☐ Persuasão
- ☐ Pontaria
- ☐ Reflexos
- ☐ Sobrevivência
- ☐ Vontade

PODERES E HABILIDADES

PODERES PASSIVOS

PODERES ATIVOS

▷

▷

▷○○

▷○○



CONCLUSÃO

Em suma, com este trabalho foram utilizados diversos aprendizados que adquiri durante o curso de design na Unesp, seja durante a diagramação e composição do livro em si, ou mesmo durante a produção das ilustrações e identidade visual do sistema.

Após diversos testes e arranjos de regras e mecânicas, o resultado juntou-se em um jogo coerente com seu objetivo, atingindo o público alvo com explicações simples de funcionamento e dinâmicas ímpares direcionadas ao relacionamento dos personagens em jogo. A abordagem interna que relaciona o autoconhecimento às mecânicas principais de nível do jogador também é um fator de auxílio à imersão buscada inicialmente.

Em conclusão, é positivo dizer que o produto final resultou em um jogo divertido, imersivo e de fácil entendimento ao público novo ao hobby. Assim como possui perspectivas para no futuro se tornar um livro impresso e não apenas digital.



REFERÊNCIAS

- PEIXOTO FILHO, C. B.; ALBUQUERQUE, R. M. de. **Notas sobre a história dos RPGs (RolePlaying Games) de mesa brasileiros.** *Projetica*, v. 12, n. 3, p. 300–324, 2021. DOI: 10.5433/2236-2207.2021v12n3p300. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/39900>. Acesso em: 11 mai. 2025.
- FERNANDES, M. L. S.; ROMERO, C. S. **Role-playing game (RPG): o lúdico como estímulo às questões literárias e textuais.** *Todas as Letras - Revista de Língua e Literatura*, v. 18, n. 2, 2016. Disponível em: <https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tl/article/view/7787>. Acesso em: 11 mai. 2025.
- RAMOS, Dan; et al. **Ordem Paranormal.** Editora Jambô, Porto Alegre, PR, p. 320, set. 2022.
- CALDELA, Leonel; et al. **Tormenta: 20.** Editora Jambô. Porto Alegre, PR, p. 407, ago. 2020.
- RODRIGUES, Sonia; **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil.** Editora Bertrand Brasil. São Bernardo do Campo, SP, p. 212, 2004
- ALDER, Avery; **Monsterhearts 2.** Buried Without Ceremony. n. 2, p 174, 2017
- GYGAX, Gary; et al. **Dungeons and Dragons 5th Edition: Players Handbook.** Wizards of the Coast. p. 320, 19 ago. 2014.
- LEITE, Gilles P.; PETRY, Luis C. **O conceito ontológico de imersão na perspectiva da produção artística nos jogos digitais.** XIV SBGames, Teresina, PI, Brasil, 11-13 nov. 2015. PUC-SP, Departamento de Tecnologia. Acesso em: 20 mai. 2025