

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Faculdade de Letras
Programa de Pós-graduação em Letras: Estudos Literários

João Fortunato

NARRATIVAS COLABORATIVAS E PARTICIPATIVAS NO RPG CALL OF
CTHULHU

Belo Horizonte
2025

João Fortunato

**NARRATIVAS COLABORATIVAS E PARTICIPATIVAS NO RPG CALL OF
CTHULHU**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Estudos Literários da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Estudos Literários.

Orientadora: Profa. Dra. Valéria Sabrina Pereira

Belo Horizonte
2025

F745n

Fortunato, João.

Narrativas colaborativas e participativas no RPG *Call of Cthulhu* [manuscrito] / João Fortunato. – 2025.

1 recurso online (125 f. : il., grafs.) : pdf.

Orientadora: Valéria Sabrina Pereira.

Área de concentração: Literaturas Modernas e Contemporâneas.

Linha de Pesquisa: Literatura, Outras Artes e Mídias.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras.

Bibliografia: f. 117-120.

Apêndices: f. 121-122.

Anexos: f. 123-125.

Exigências do sistema: Adobe Acrobat Reader.

1. Lovecraft, H. P. (Howard Phillips), 1890-1937. – Adaptações – Teses. 2. Jogos de fantasia e Literatura – Teses. 3. Jogos de fantasia – Teses. 4. Análise do discurso narrativo – Teses. I. Pereira, Valéria Sabrina. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Letras. III. Título.

CDD : 809.933



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS: ESTUDOS LITERÁRIOS

ATA DA DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE JOÃO FORTUNATO MARTINS JÚNIOR

Número de registro: 2023666338. Às 10 horas do dia 21 (vinte e um) do mês de maio de 2025, reuniu-se, via videoconferência, a Banca Examinadora de Dissertação, indicada *ad referendum* em 25/04/2025 e referendada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da UFMG em 07/05/2025, para julgar, em exame final, o trabalho final intitulado *NARRATIVAS COLABORATIVAS E PARTICIPATIVAS NO RPG CALL OF CTHULHU*, requisito final para obtenção do Grau de MESTRE em Letras: Estudos Literários, área de concentração Literaturas Modernas e Contemporâneas/Mestrado. Abrindo a sessão, a Orientadora e Presidente da Banca Examinadora, Profa. Dra. Valéria Sabrina Pereira, após dar a conhecer aos presentes o teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final, passou a palavra ao candidato para apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a arguição pelos examinadores, com a respectiva defesa do candidato. Logo após, a Banca Examinadora se reuniu, sem a presença do candidato e do público, para julgamento e expedição do resultado final. Foram atribuídas as seguintes indicações:

Profa. Dra. Valéria Sabrina Pereira - POSLIT/FALE/UFMG - indicou a aprovação do candidato.

Profa. Dra. Elen de Medeiros - POSLIT/FALE/UFMG - indicou a aprovação do candidato.

Prof. Dr. José Otaviano da Mata Machado Silva - UEMG/Ibirité - indicou a aprovação do candidato.

Pelas indicações, o candidato foi considerado APROVADO.

O resultado final foi comunicado publicamente ao candidato pela Presidente da Banca. Nada mais havendo a tratar, a Presidente lavrou a presente ATA, que será assinada por todos os membros participantes da Banca Examinadora. Belo Horizonte, 21 de maio de 2025.



Documento assinado eletronicamente por **Elen de Medeiros, Professora do Magistério Superior**, em 21/05/2025, às 15:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Valeria Sabrina Pereira, Professora do Magistério Superior**, em 22/05/2025, às 15:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **José Otaviano da Mata Machado Silva, Usuário Externo**, em 26/05/2025, às 15:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site

[https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?](https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0)

[acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0](https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **4222590** e o código CRC **887D453A**.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS: ESTUDOS LITERÁRIOS

FOLHA DE APROVAÇÃO

Dissertação intitulada *NARRATIVAS COLABORATIVAS E PARTICIPATIVAS NO RPG CALL OF CTHULHU*, de autoria do Mestrando JOÃO FORTUNATO MARTINS JÚNIOR, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da Faculdade de Letras da UFMG, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras: Estudos Literários.

Área de Concentração: Literaturas Modernas e Contemporâneas/Mestrado

Linha de Pesquisa: Literatura, outras Artes e Mídias

Aprovada pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Profa. Dra. Valéria Sabrina Pereira - POSLIT/FALE/UFMG - Orientadora

Profa. Dra. Elen de Medeiros - POSLIT/FALE/UFMG

Prof. Dr. José Otaviano da Mata Machado Silva - UEMG/Ibirité

Belo Horizonte, 21 de maio de 2025.



Documento assinado eletronicamente por **Elen de Medeiros, Professora do Magistério Superior**, em 21/05/2025, às 15:09, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Valeria Sabrina Pereira, Professora do Magistério Superior**, em 22/05/2025, às 15:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **José Otaviano da Mata Machado Silva, Usuário Externo**, em 26/05/2025, às 15:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4222614** e o código CRC **6132C59D**.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus amigos, por ouvirem (e lerem) cada preocupação sobre essa dissertação. Também, por cada discussão que tivemos acerca desse jogo que, vocês já sabem, é minha paixão. É difícil crer que eu teria chegado aqui sem o seu apoio. À minha orientadora, Valéria, que desde a minha graduação acreditou no meu projeto para o mestrado, e a todos os professores com os quais pude contar desde a infância. À Gil, companhia inseparável nessa jornada, e aos meus pais.

"You can certainly *try*" (Matthew Mercer).

RESUMO

Buscamos contribuir neste trabalho para a localização dos jogos de interpretação de papéis — RPGs — no campo das artes. RPGs são jogos que promovem a construção colaborativa de uma narrativa através de um suporte lúdico, união à qual atribuímos o termo “ludonarrativa”. Escolhemos tratá-los através de exemplos reais de jogo da sétima edição de *Call of Cthulhu* — um sistema de jogo inspirado na obra de horror cósmico de H. P. Lovecraft. Notamos que o lúdico se perpetua desde a divisão de papéis dos jogadores — que possuem poderes narrativos distintos — até o produto final do RPG e é, essencialmente, indivisível da narrativa. Neste ponto, distintos sistemas de regras de jogo contribuem para a criação de tramas também distintas, que só podem ser compreendidas através de um código similar àquele encontrado na ficção popular ao tratar de gêneros — horror, ficção científica, fantasia, etc. *Call of Cthulhu* ludifica vários elementos de sua ludonarrativa — como a mente e o corpo das personagens — de forma a imitar o estilo de Lovecraft, o que tornam-na distinta da ludonarrativa encontrada em outros suportes ludológicos (como *Dungeons & Dragons*, por exemplo), que irão possuir diferentes inspirações e ludificar aspectos distintos da narrativa. A partir da concepção da ludonarrativa do RPG, então, descrevemos como elementos narratológicos — como a personagem e o narrador, através de sua focalização e voz — se comportam durante a sessão de jogo. O jogador, concluímos, deve portar-se simultaneamente como autor e público de sua ludonarrativa: além de ser capaz de costurar sua narração — de forma épica ou dramática — à dos outros participantes, de forma similar ao narrador rapsódico descrito no teatro contemporâneo.

Palavras-chave: ludonarrativa; rpg; *role-playing games*; narratologia; cthulhu; lovecraft

ABSTRACT

In this research, we try to contribute to the understanding of the role-playing games' (RPGs) place in the field of art. RPGs promote the creation of narratives through a ludological medium, a combination to which we attribute the term "ludonarrative". We address the RPGs using real game examples from the seventh edition of *Call of Cthulhu* — a rules system inspired by the work of H. P. Lovecraft's cosmic horror. We show that the ludological aspect of the RPG is perpetuated from the division of player roles — who have distinct narrative powers — until its final product, being essentially indivisible from the narrative. On this matter, distinct RPG rule systems also contribute to the creation of distinct plots, which can only be understood through a code similar to that found in popular fiction when dealing with genres (horror, science fiction, fantasy, etc.). *Call of Cthulhu* gamifies many elements in its ludonarrative — such as the body and mind of the characters — trying to mimic Lovecraft's style, which differentiates it from the ludonarrative found in other ludological rules set (such as *Dungeons & Dragons*, for example), that will look for other inspirations and gamify different aspects of the narrative. Based on the conception of the RPG ludonarrative, then, we describe how narratological elements — such as the characters and the narrators, their focalization and voice — behave during the game session. The player, we conclude, must behave simultaneously as their ludonarrative's author and audience, while being able to "sew" their narration — either in the epic or dramatic form — to that of the other participants, in a similar way to the rhapsodic narrator described in contemporary theater theory.

Keywords: ludonarrative; rpg; role-playing games; narratology; cthulhu; lovecraft

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 — Fluxograma da Ludonarrativa em Ironsworn.....	60
Figura 2 — Fluxograma A Ludonarrativa Errepegística.....	63
Figura 3 — Gráfico em axis X sobre o poder narrativo no RPG.....	77

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1. COMPREENDENDO O RPG.....	15
1.1 Os vários RPGs.....	22
1.2 RPG, teatralidade, narratividade e participatividade.....	27
1.3 RPG, recepção e adaptação.....	33
1.4 Conclusão.....	36
2. H. P. LOVECRAFT.....	39
3. O RPG, O SEU PÚBLICO E A SUA LUDONARRATIVA.....	46
3.1 A produção errepegística online.....	48
3.2 Gênero ficcional e RPG.....	54
3.3 A concepção da ludonarrativa errepegística.....	62
4. A PERSONAGEM DO RPG.....	71
4.1 O poder narrativo no RPG.....	80
4.2 A personagem em outros sistemas.....	88
4.3 Conclusão.....	91
5. O NARRADOR, A NARRAÇÃO E A NARRATIVA NO RPG.....	92
5.1 Focalização.....	102
5.2 Voz.....	110
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	115
REFERÊNCIAS.....	121
GLOSSÁRIO.....	125
ANEXOS.....	127

INTRODUÇÃO

Esta dissertação analisa os jogos “de mesa” de interpretação de papéis — os TTRPGs (*tabletop role-playing games*). Em um viés cronológico, os RPGs de hoje são jogos recém-criados, tomando sua forma mais característica — de geradora de histórias — a partir dos anos 70 nos EUA, e ainda estão se estabelecendo no campo ficcional. Por pertencerem a um nicho razoavelmente específico de interesse, poucos teóricos debruçaram-se sobre esses jogos narrativos. Mesmo assim, encontramos, no Brasil, trabalhos como o de Edson Cupertino (2008), que busca relacionar o estilo narrativo dos RPGs com a literatura e compreender as personagens e a trama do RPG. Na área da educação, também encontramos estudiosos que analisam o uso desses jogos no ensino de física — como Clayton Sá (2017) — e de matemática — como Felipe Silva (2014) —, ou que observam o processo de criação dos jogadores — como Andrea Pavão (2000) e Ana Saldanha e José Batista (2009). Fora do país, podemos encontrar um campo de estudos um pouco mais aberto aos RPGs, mesmo que pouco extenso se comparado aos estudos dos jogos digitais, por exemplo.

Neste trabalho, propomo-nos analisar a ludonarrativa errepegística¹, em especial, através de um olhar narratológico. O estudo das narrativas, apesar de transcender disciplinas e mídias, tem a tendência de manter seu foco no texto escrito, como nota Marie-Laure Ryan (2006, p. 11); porém, aqui trataremos da forma oral de se contar histórias no RPG. Buscamos, assim, contribuir para a construção do campo de estudos narrativos desses jogos.

Como propõe Pierre Bourdieu ao falar das artes, o estabelecimento de um campo depende de sua capacidade de criar e acumular capital cultural (Bourdieu, 2010, p. 162). Por essa razão, trabalhos de cunho acadêmico tornam-se essenciais ao RPG. Afinal:

A ciência [...] do consumo cultural começa por uma transgressão que nada tem de estético: de fato, ela deve abolir a fronteira sagrada que transforma a cultura legítima em um universo separado para descobrir as relações inteligíveis que unem “escolhas”, aparentemente, incomensuráveis. (Bourdieu, 2007, p. 13-14)

Primeiramente, buscamos defini-los como jogos narrativos e colaborativos, evidenciando semelhanças e distinções desta com outras formas narrativas. Neste ponto, abordamos desde RPGs eletrônicos até peças teatrais e utilizamo-nos de estudos dessas distintas áreas para a nossa argumentação.

Não pretendemos nos manter apenas no campo das ideias e, ao falar dessas características, lançaremos mão de alguns exemplos. Neste estudo, utilizaremos paralelamente

¹ Neste trabalho, utilizaremos da gama de termos específicos e neologismos criados pela comunidade que joga RPGs, buscando uma naturalização desses termos perante a própria academia. Para tanto, um glossário com os termos mais estranhos ao campo literário está localizado ao fim desta dissertação.

o *one shot*² do *Critical Role*, *Call of Cthulhu: Shadow of the Crystal Palace* (Call [...], 2019) e a sessão do canal *Mundo Tentacular*, *Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.01* (Chamado [...], 2023). A análise desses dois jogos tem duas finalidades principais: 1) prover material real para a produção de uma discussão teórica acerca da narrativa do RPG; e 2) compreender questões mercadológicas acerca da narrativa do jogo que, *a priori*, pode não parecer um modo de narrativa comercializável, tal qual o romance, teatro, ou cinema, mas que tem se popularizado em plataformas monetizadas.

Então, a partir de sua definição, buscamos estruturar um modelo explicativo para o modo narrativo do RPG. Afinal, como nos aponta Tzvetan Todorov (2006), compreender a estrutura de um sistema narrativo pode auxiliar-nos em sua compreensão. Através de sua estruturação, investigamos o papel dos jogadores como produtores de sentido, seja em relação à ficção produzida ou, mesmo, às dinâmicas lúdicas propostas pelo jogo. Para tanto, analisamos os dois exemplos de *actual play*³ (do *Mundo Tentacular* e do *Critical Role*) e alguns pontos essenciais de sistemas de RPG.

A compreensão ludo e narratológica do RPG neste trabalho, portanto, segue os passos de obras importantes para formatos narrativos distintos. Enquanto observamos o narrador, a focalização e a voz narrativa através da obra de Gérard Genette (1980), associamos o papel dos errepegistas na ludonarrativa frequentemente como dramático — Peter Szondi (2011), mas também épico, como demonstramos a partir de Jean-Pierre Sarrazac (2013). Também definimos o “jogo” através da ludologia de Johan Huizinga (2001), mas a associamos à teoria da teatralidade de Josette Féral (2006). Ou seja, buscamos tratar da ludonarrativa errepegística através de campos de estudo que, inicialmente, não parecem se conectar de forma direta uns aos outros; porém, somente ao aprofundar-nos em seus conceitos pudemos construir o estudo ludo e narratológico do RPG.

Antes de abordarmos tais conceitos, porém, vale-nos compreender o que é um RPG, ou melhor, o que são RPGs, tema do primeiro capítulo. Nele, buscamos compreender o modo narrativo errepegístico enquanto também buscamos distingui-lo de outros — inclusive homônimos, como o gênero de jogos digitais “RPG”. Assim como o primeiro, o segundo capítulo age como uma introdução, mas, agora, à obra do autor Howard Phillips Lovecraft — grande inspiração para o sistema *Call of Cthulhu* (Petersen et al, 2014), nosso sistema de maior interesse nesta dissertação. O terceiro capítulo inicia a estruturação que buscamos dos elementos mais característicos do RPG. Nele, o jogo é apontado como um “código” que os

² *One shot* é uma narrativa de RPG cuja duração é de apenas uma sessão.

³ Sessões de jogos de RPG transmitidas *online* são frequentemente referidas como “*actual play*”.

jogadores devem compreender para que possam participar na criação narrativa, e os *actual plays* são abordados de uma forma mais materialística — isto é, observando a produção dos jogos, as vestimentas dos jogadores, os objetos de cenário, etc. — que ludo ou narratológica. O quarto capítulo adentra-se em um dos principais objetos do RPG: a personagem. Nesse capítulo, exploramos as funções e as interrelações ludonarrativas dos participantes do jogo, que expandimos para as formas como eles narram no RPG no quinto capítulo.

A narrativa colaborativa e participativa de *Call of Cthulhu* é multifacetada. Nesta dissertação não almejamos analisar todas as suas características, mas, pelo contrário, apontar algumas de suas mais importantes de forma a colaborar para a produção acadêmica sobre RPGs.

1. COMPREENDENDO O RPG

Neste capítulo, buscamos delinear os *Tabletop Role-Playing Games*, ou ao menos delimitá-los a apenas um segmento de todo um tipo de jogo. Afinal, o que são RPGs? Podemos defini-los como jogos de interpretação de papéis no qual os jogadores, utilizando-se de mecanismos lúdicos, devem construir colaborativamente uma trama ficcional através de uma ou mais personagens. A partir de então, podemos tentar compreender o que essa definição traz aos RPGs.

RPGs de mesa⁴ são jogos de produção narrativa colaborativa e participativa nos quais seu próprio público é quem geralmente cria e narra a trama ficcional. Os jogadores são os próprios autores e consumidores da obra errepegística. Eles participam criativamente de sua produção, diferentemente do público no teatro tradicional ou de um leitor, que recebem as obras que consomem. Nas palavras de Ryan,

no modo receptivo, a receptora não possui um papel ativo nos eventos apresentados pela narrativa ou em sua apresentação: ela meramente recebe a informação de uma ação narrativa, imaginando-se como uma testemunha externa. No modo participativo, [...] a performance do receptor realiza a narrativa e a completa, seja no nível do discurso ou da intriga. (Ryan, 2006, p. 14, tradução nossa⁵)

Em outras palavras, exige-se dos jogadores do RPG de mesa uma capacidade análoga à do poeta — como discorre Paul Ricoeur a partir da poética de Aristóteles, a de “imitar ou representar a ação”, isto é, “pré-compreender o que é o agir humano: sua semântica, sua temporalidade” — e, simultaneamente, à do leitor — a de participar no “como se”, na dinâmica ficcional e também na compreensão e reconfiguração da narrativa sendo criada (Ricoeur, 2010, p. 112-134) —, de modo a tornar completa essa obra narrativa.

Esse tipo de jogo surgiu nos EUA com o *Dungeons & Dragons* (D&D), a partir de jogos de guerra e inspirado em histórias de fantasia medieval, como as de J. R. R. Tolkien, por exemplo. O RPG de mesa, então, é descrito como uma forma de ler um livro em conjunto, com a diferença de que o leitor é o próprio escritor, mesmo sem colocar uma única palavra no papel (Gygax; Arneson, 1974, p. 06). Em 1981, influenciada por D&D mas agora inspirada na obra de Howard Phillips Lovecraft, e de forma quase homônima a um de seus contos mais conhecidos, foi criada a primeira edição de *Call of Cthulhu* (CoC). Nesse sistema⁶, os jogadores criam histórias de investigação acerca dos horrores contados, não somente por

⁴ A designação “de mesa” é utilizada, basicamente, para distinguir estes dos jogos eletrônicos.

⁵ In the receptive mode the recipient plays no active role in the events presented by the narrative nor in their presentation: she merely receives the account of a narrative action, imagining herself as an external witness. In the participatory mode [...], the performance of the recipient actualizes the narrative and completes it on the level of either discourse or story.

⁶ Um sistema de RPG é um compilado de regras e sugestões acerca da forma ludonarratológica de cada jogo. Existem inúmeros sistemas de RPG.

Lovecraft, mas também por todo o gênero de *weird fiction*, em contraposição às histórias de D&D, que são criadas em um universo de fantasia que se lembra a Terra Média de Tolkien.

Weird Fiction é um dos termos mais reconhecidos ao tratar-se de obras literárias contemporâneas de estilo similar às de Lovecraft, um gênero literário de ficção especulativa que mistura características de diversos outros gêneros, como o gótico, a ficção científica, a fantasia, o horror, entre outros. Ele foi cunhado pelo próprio autor, que o descreve como um tipo de história que vai além de um mero assassinato sangrento, que possui um horror inexplicável e incompreensível, composto pelo caos e pela falta de obediência às leis da natureza (Lovecraft, n.p., 1973). CoC apropria-se desse gênero e ludifica-o de acordo com o seu estilo de jogo investigativo. Falaremos da obra de Lovecraft e suas influências no jogo nos capítulos adiante.

A narrativa no jogo dobra-se, até certo ponto, à sorte nos dados e às informações prescritas na ficha de personagem. Porém, ao contrário de jogos estritamente lúdicos, como o xadrez, cujo propósito “é a sua vitória contra um oponente; portanto, o jogador que está implícito na estrutura do jogo é um que deseja vencer” (Domsh, 2013, p. 11 *apud* Freitas, 2017, p. 19), o objetivo principal do RPG não é esse. Como é observado na introdução da sétima edição de *Call of Cthulhu* (Petersen et al, 2014, p. 12), seu intuito é criar e explorar uma história de forma colaborativa e divertida, na qual os participantes trabalham juntos para alcançar um objetivo comum, o que torna singular a experiência lúdica desse tipo de jogo.

Em CoC, nosso maior interesse neste trabalho, os participantes podem ser divididos entre narrador principal, o Guardiã dos Segredos Arcanos (*Keeper of Arcane Lore*) — ou, simplesmente, Guardiã ou mestre (nomenclatura influenciada por D&D, onde é referido como *dungeon master*) —, e conarradores — os jogadores restantes, referidos como Investigadores do Desconhecido (*Investigators of the Unknown*) ou simplesmente investigadores. O narrador principal é o responsável pelo controle narrativo do universo da história (suas intrigas, seu enredo) e de todas as personagens não controladas pelos conarradores, também conhecidas como NPCs (*non-player characters*). Antes do jogo começar, de forma similar a um escritor, o narrador principal escreve ou, ao menos, imagina o “esqueleto” da história ou apenas parte dela, criando tramas, NPCs, monstros, etc. Além disso, também imagina como as personagens dos outros jogadores (PCs ou *player characters*) agirão diante de certas situações e como a narração — a ação narrada, nesse caso, pelos jogadores conarradores — poderá ramificar a história, o que, assim como em uma espécie de labirinto borgeano, pode alterar completamente o rumo da trama.

Enquanto o trabalho do narrador principal envolve criar e maquinar o universo do jogo, os conarradores são responsáveis por criar e narrar as suas próprias personagens. Por conta dessa divisão, tanto livros de regras quanto teóricos por vezes apontam apenas um narrador para o jogo, enquanto os outros participantes são referidos como jogadores que experienciam a história que lhes está sendo contada. Neste trabalho, porém, argumentamos que o Guardião dos Segredos Arcanos age como narrador *principal*, enquanto os outros jogadores, os investigadores, também assumem o papel de narrar, mesmo que de forma coadjuvante — por isso, o termo *conarradores*.

Podemos analisar esse processo através da fenomenologia de Ricoeur, que aborda a *mimesis* aristotélica em seu trabalho *Tempo e narrativa* (2010). O autor explica, baseando-se em Aristóteles, que, “ou o poeta fala diretamente e, então, narra o que seus personagens fazem; ou então lhes dá a palavra e fala indiretamente através deles: nesse caso, são eles que ‘fazem o drama’” (Ricoeur, 2010, p. 65). Ricoeur argumenta que “[a] imitação ou representação é uma atividade mimética na medida em que produz algo, ou seja, precisamente o agenciamento dos fatos pela composição da intriga” (*ibid.*, p. 61) e segue para dividi-la em três segmentos, a *mimesis* I, II, e III. A *mimesis* I é a produção ação mimética, ela demanda “pré-compreender o que é o agir humano: sua semântica, sua temporalidade” (*ibid.*, p. 112) e representar tais características; a *mimesis* II adentra-se no “reino do *como se*” e abrange a compreensão da ficção por aqueles que notam a *mimesis* I; e a *mimesis* III é a compleição da produção de sentido da obra pelo seu receptor. É nesta que “a narrativa alcança seu sentido pleno [e] é restituída ao tempo do agir e do padecer” (*ibid.* p. 122-3).

O RPG, como uma obra ficcional e narrativa, passa por esses três processos miméticos. Os jogadores criam representações, que são compreendidas e ficcionalizadas por eles próprios. De forma distinta da obra escrita, porém, a *mimesis* tríplice ocorre simultaneamente durante a ludonarrativa errepegística, em uma “intersecção entre o mundo do texto e o mundo do ouvinte” (*ibid.* p. 132), afinal o jogo é normalmente criado oral e espontaneamente, mesmo que o narrador principal tenha desenvolvido um esqueleto da intriga. Os narradores criam uma história que, uma vez narrada, nunca mais poderão experienciar do mesmo modo como autores e jogadores. A ocasional gravação do jogo permite que revejam suas próprias narrações, não mais de forma espontânea, obviamente, mas de forma similar a uma experiência cinematográfica. Mesmo assim, a maior parte dos RPGs não são gravados e permanecem apenas na memória de seus jogadores.

Por ser, então, uma atividade de contar histórias usualmente efêmera, o estudo do RPG demanda-nos um tratamento prototípico da atividade. Neste trabalho, ao tratá-la

metodologicamente através desse ideal, não buscamos a generalização e o enquadramento da mídia; pelo contrário, buscamos meramente a compreensão de características ludo e narratológicas que surgem durante o jogo. O sistema de RPG em foco neste trabalho será, portanto, a sétima edição de *Call of Cthulhu*. Por essa razão, o tratamento prototípico do jogo será vantajoso, uma vez que poderemos buscar elementos presentes, seja em maior ou menor quantidade, em quaisquer outros sistemas. Isto é, por vezes encontraremos através desse sistema generalizações que podem ser aplicadas à maior parte dos sistemas de RPG. Veremos que os jogos de interpretação de papéis possuem similaridades o suficiente para delimitarmos seu modo narrativo como um próprio.

Antes de seguirmos, precisamos compreender como se relacionam seus dois pólos: o narrativo e o lúdico. A construção da trama ficcional no RPG, ao contrário do que percebemos em modos tradicionais de se contar história (atuais ou aristotélicos, tragédias, comédias, epopeias, contos, romances, dramas, filmes, etc.), é perpassada por mecanismos lúdicos que direcionam, e até mesmo moldam, a narrativa. Esses mecanismos normalmente envolvem a aleatoriedade (i.e., dados, cartas, moedas), mas também são percebidos de outras formas, como: pela categorização numérica das características das personagens; pelos mapas de batalha nos quais representações visuais das personagens são postas e direcionadas pelos jogadores — de forma similar a jogos de tabuleiros, os quais são, muitas vezes, agrupados com RPGs por conta dessa característica —; e pelas regras do universo narrativo previamente descritas e acordadas pelos jogadores — estejam elas descritas em livros complexos com sistemas de guerrilhas, construção de personagens e narrativas, ou apenas delimitadas por um narrador específico — o narrador principal. Entretanto, apesar dos mecanismos lúdicos que a perpassam, a trama do RPG deve ser percebida como tal: uma sequência episódica ligada por elementos narrativos comuns à epopeia e ao drama.

Um dos motivos pelos quais podemos analisar esse jogo como narrativa deve-se aos seus elementos comuns aos formatos narrativos mais bem estabelecidos. Ele possui personagens, trama, ação e tempo — seja o tempo narrado, o tempo da narrativa ou o tempo do narrador (Genette, 1980, p. 32), mesmo que o jogador só os perceba de forma inconsciente. Por outro lado, cada elemento narrativo é perpassado por outros lúdicos que, por vezes, controlam a narrativa, ou retiram o poder narrativo dos narradores, inclusive em relação ao próprio desenrolar da trama.

Esse “embate” entre lúdico e narrativo permite-nos o emprego do termo “ludonarrativa”, que é palavra-chave para referir-se ao modo narrativo que existe através do lúdico, ou em detrimento deste, comumente citado em jogos eletrônicos, como nos explica

Espen Aarseth (2012, n.p.), mas pertinente aos RPGs de mesa. Aqui, a ludonarrativa deve ser vista como a narrativa em coexistência com o lúdico: isto é, o jogo de interpretações de papéis não pode somente ter características narrativas, ou tampouco ser meramente lúdico, uma vez que existem em conjunto, intrínsecos nesse modo de contar histórias, não podendo ser ignorados durante sua análise.

Ao falarmos do lúdico no RPG, acabaremos por nos deparar com o “jogo” da ficção. Não seria toda ficção lúdica? Afinal, segundo Umberto Eco, “qualquer passeio pelos mundos ficcionais tem a mesma função de um brinquedo infantil” e, “da mesma forma, ler ficção significa jogar um jogo através do qual damos sentido à infinidade de coisas que aconteceram, estão acontecendo ou vão acontecer no mundo real” (2009, p. 93). A ficção inequivocamente leva-nos a algo prazeroso, além do labor e do real. A dinâmica prazerosa que a experiência ficcional traz permite que narrativas ficcionais nos guiem através da compreensão de nós mesmos e do mundo ao nosso redor, e mesmo a não-literária é capaz de tornar “acessível a experiência humana do tempo [e] o tempo só se torna humano através da narrativa”, como expressado por Hélio Gentil (2010, p. XI) ao falar da teoria narrativa de Ricoeur. Moldando-nos através da narrativa, construímos a nós mesmos passados e presentes, e assim também é a narrativa errepegística.

Entretanto, o RPG é mais que um jogo entre autor e leitor — ou leitor e texto —, é mais que uma brincadeira de fingir e suas regras vão além das regras da arte, além do desejo pela verossimilhança, pela *mimesis*. O RPG dá estrutura às histórias, estabelece uma maneira de determinar as consequências das ações narradas de forma coesa e referida dentro de suas próprias normas. Os jogadores lançam dados para descobrir o resultado de diversas ações, simples ou complexas — afinal, tudo é possível, mas alguns resultados são mais prováveis que outros, como colocam Mearls e Crawford (2014, p. 5) no livro de *Dungeons & Dragons*. Além dos dados, uma ficha de personagem atrela mais elementos lúdicos à narrativa e cálculos matemáticos concatenam-se à sua história de vida, à sua aparência e aos seus desejos. Alguns sistemas dissecam e instruem viagens interplanetárias; outros possuem apenas regras para encontros sociais; outros, ainda, determinam dificuldades aleatórias de avanço para a narrativa, modos de confronto psicológico, físico, etc.

O lúdico no RPG também é aquilo que primeiramente distingue suas narrativas umas das outras. Mesmo que o jogo sofra influência de diversos modos narrativos, é de uma perspectiva lúdica, a partir do conjunto de regras do jogo, que os narradores se direcionam para contarem histórias segundo uma dinâmica ou outra. Esse conjunto de regras, o “sistema” de um certo RPG, incentiva ou impede a criação de certas personagens, tramas, reviravoltas,

etc., o que possibilita às características delimitantes da narrativa de *Call of Cthulhu* (Petersen et al, 2014) serem distintas daquelas encontradas em outros sistemas.

Os sistemas de regras são o que os jogadores primeiramente observam ao dizerem que contam um tipo de história ou outra — *Call of Cthulhu* (CoC), *Dungeons & Dragons* (D&D), *Storyteller System*, *Generic Universal RolePlaying System* (GURPS), são exemplos de sistemas de RPG — e, de forma similar aos gêneros literários da contemporaneidade, cada um busca codificar um modo narrativo próprio, mesmo que, ao final, todos funcionem de forma similar, isto é, sem abandonar todos os seus códigos comuns. A partir do sistema escolhido, um tipo de história tenderá a prevalecer sobre outra: uma história de vampiro terá funções e códigos narrativos distintos se contada no RPG da editora White Wolf, *Vampire: the Masquerade* (VtM) — que usa o *Storyteller System*⁷ —, em CoC, D&D ou GURPS, assim como uma história de vampiro tem funções e códigos diferentes no horror gótico, na ficção científica, na fantasia ou no conto policial.

Para reconhecer essas diferenças na literatura, podemos observar obras como *Drácula* (Bram Stoker), *Eu Sou a Lenda* (Richard Matheson), *Crepúsculo* (Stephenie Meyer) e *O vampiro de Sussex* (Arthur Conan Doyle): cada uma é codificada e reconhecida dentro de um gênero literário distinto mesmo que todas sejam obras ficcionais imaginativas lidas como romances sobre vampiros. Assim, antes de afirmar que essa ou aquela é uma história de terror, de época, de herói ou de investigação, o RPG situa a história contada em um sistema de regras, seja ele qual for.

Faz-se importante notar que, assim como em qualquer formato narrativo, a intriga dentro de um gênero ou outro está sempre passível da extensão de seus limites, e errepegistas, conscientes das regras ludonarratológicas as quais perpetuam, são também capazes de quebrá-las, assim como autores frequentemente quebram convenções de gêneros literários. Pereira afirma: “Na literatura, equivaleria dizer que há contos, crônicas, romances. Em RPG há *G.U.R.P.S.*, *AD&D*, *Vampiro: a máscara*, etc. Cada sistema representa uma leitura do jogo e sobre a realidade” (Pereira, 2007, p. 10). Mais que isso, porém, argumentamos que assemelham-se aos gêneros populares — fantasia, terror, etc. Adiante, destrinchamos os limites das regras do jogo, ou seja, até que ponto a narrativa se dobra a elas e de que forma podemos traduzir para o RPG essas estruturas de gêneros. Porém, antes, devemos entrar em consenso sobre a definição de “jogo” adotada neste trabalho.

⁷ Existem discussões travadas em fóruns *online* acerca da distinção entre “cenário” (ou simplesmente “jogo”) e “sistema” de RPG. Nesta dissertação, escolhemos não distinguir sistemas como o *Storytelling System* e o *Storyteller System* (ambos da editora White Wolf) dos jogos *Vampire: The Masquerade* ou *Mage: The Ascension* que podem ser jogados independentemente.

Afinal, o que é um jogo? Aqui utilizaremos a definição de Huizinga, que afirma que o jogo é

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”. (Huizinga, 2001, p. 33)

Esse sentido, além de nos auxiliar na desambiguação do significado de “jogo” que utilizaremos adiante, também nos permite indagar, enfim, o que é o RPG.

Por outro lado, podemos notar que a palavra “jogo” também é utilizada em muitas outras situações e porta muitos outros sentidos além daquele definido por Huizinga. Devemos, portanto, delimitar o uso dessa palavra neste estudo, a qual cria problemas taxonômicos ao tratarmos do RPG, e buscar o seu uso somente na definição proposta. Além de seus diversos significados e usos em diferentes áreas, como nos demonstra o Dicio⁸, nos estudos literários, o uso de “jogo” para se referir à dinâmica entre autor, leitor e texto será deixada de lado aqui em prol de uma teoria mais coesa. Sobre a percepção dessa relação entre autor e leitor aplicada aos jogos, Aarseth argumenta não nos ser muito útil — sua visão se refere especialmente a jogos eletrônicos, novamente, mas se aplica também ao jogo de mesa — por ser “uma má representação sistemática da relação entre texto narrativo e leitor [...] onde a narrativa não é percebida como a representação de um mundo mas em vez disso como aquele próprio mundo” (Aarseth, 1997, p. 04 *apud* Freitas, 2017, p. 24). É relevante deixarmos de lado essa analogia porque, afinal, a interação é “real” no RPG, na medida que os jogadores interagem narrativamente com o mundo criado na narrativa errepegística.

Mesmo nos estudos lúdicos, “jogo” é um termo utilizado a esmo e, portanto, sobrecarregado, podendo referir-se tanto à atividade, definida há pouco — jogo de interpretação de papéis, jogo de xadrez, jogo de damas, por exemplo —, quanto à sessão, ao momento, à partida na qual aquele jogo está sendo jogado — frequentemente, mas não obrigatoriamente, precedido por artigo, “um jogo de xadrez”. Também buscaremos não utilizar esse último sentido ao empregarmos o lexema, preferindo, então, o termo “sessão” para esse sentido. Para tentar sanar o excessivo uso do sentido da palavra, buscaremos dizer “jogo” somente ao tratar da representação midiática e cultural do objeto que estamos aqui tratando, o jogo de interpretação de papéis.

⁸ A palavra “jogo” exibe vinte e seis entradas neste dicionário, que abrange expressões, sentidos e usos em diversas áreas e situações.

1.1 Os vários RPGs

Delimitado o sentido de jogo utilizado neste trabalho, precisamos também delimitar o nosso escopo de interesse. Como já esboçado, “RPG” é um termo utilizado para referir-se tanto a jogos eletrônicos quanto a jogos de tabuleiro diversos, usualmente categorizando aqueles que se focam na interpretação de uma personagem principal em um jogo pautado por escolhas, significativas ou não. No entanto, também tem sido usado inadvertidamente para classificar qualquer *video game* de aventura com interatividade narrativa. Poderíamos simplesmente, portanto, dispensar os jogos digitais deste estudo, afinal, pertencem a outro formato midiático; porém, a distinção entre esses dois tipos de jogos pode ser um avanço na compreensão do nosso próprio objeto de estudo. Então, para separarmos os jogos de mesa dos digitais para além da óbvia distinção midiática, podemos começar considerando os propósitos e as exigências feitas sobre os seus jogadores.

Primeiramente, seguiremos as propostas de alguns sistemas de RPG. Existem inúmeros deles, descritos em uma página ou em quinhentas. Limitamo-nos a aprofundar-nos em alguns poucos e construir uma noção prototípica do que é um RPG, isto é, um ideal mínimo para que uma ludonarrativa possa ser considerada errepegística.

Sistemas como D&D e CoC, já de início, informam a seus futuros jogadores que, para aquele jogo, só serão necessários lápis e borracha, papel e um conjunto de dados⁹. Essa ênfase busca simplificar o enorme livro de regras e aproximá-lo de uma leitura menos complicada ao leitor-jogador. Ela também o distancia de um jogo eletrônico por não demandar um *console* ou um computador de especificações técnicas singulares. Entretanto, meramente denota sua forma midiática e demanda algumas páginas de leitura para que se descubra mais acerca do jogo, quase com uma dinâmica narrativa de suspense.

Segundo o *Livro do Jogador* da quinta edição de D&D, esse jogo é um exercício colaborativo de criatividade no qual os jogadores criam “histórias épicas repletas de tensão e dramas¹⁰ memoráveis”; eles devem possuir uma “imaginação vívida, ou melhor ainda, o desejo de usar toda a imaginação que tiverem” pois é ela a energia motriz do RPG (Mearls, 2014, p. 04 — tradução nossa¹¹). A leitura da descrição do sistema demonstra que o jogo se

⁹ Trechos como este podem ser encontrados em diversos sistemas de RPG, especialmente naqueles com grande carga de leitura.

¹⁰ Os sentidos de “épico” e “drama” não se referem aos gêneros aristotélicos, mas, no caso do primeiro, ao adjetivo comumente utilizado para determinar algo como “merecedor de pertencer ao domínio de uma epopeia; possuidor da grandiosidade dos heróis: fato heroico”; e, no segundo, a característica figurada associada “pela tragédia, desgraça, acidente, crime”, como define Dicio, Dicionário Online de Português (2024).

¹¹ “[You need] a lively imagination or, more importantly, the willingness to use whatever imagination you have” (Mearls, 2014, p. 04).

tornará completo quando os jogadores usarem a própria imaginação para movê-lo e para criarem as histórias vividas pelas suas personagens que interpretarão. A sétima edição de *Call of Cthulhu* incita de forma mais sucinta essa grande necessidade imaginativa e, de forma mais clara que D&D, liga o jogo a um estilo narrativo: o de H. P. Lovecraft.

O leitor-jogador deve notar que o RPG é criado pelos jogadores e para os jogadores. Na narrativa errepegística, são eles o principal público e também os autores de suas histórias. A partir do livro de regras, deve-se entender que o jogo pertence aos seus jogadores e, assim, o narrador principal e os conarradores são os responsáveis pela criação da história, cujo objeto narrativo (a “obra” errepegística) só é completo ao ser vivenciado por eles próprios.

Um RPG eletrônico, pelo contrário, já está completo quando o seu público-alvo interage com ele¹² e toda a ação e narração é feita dentro do próprio jogo através de códigos computacionais previamente criados. Por esse lado, ele estaria muito mais próximo de um livro entregue a um leitor do que de um RPG de mesa. De forma alguma ignoramos aqui o leitor (ou melhor, jogador) ativo que interpreta e ressignifica a obra com a qual interage, mas sim buscamos notar a distinção entre o consumidor ativo e o autor, intencionalmente esbarrando em questões de autoria. Nos RPGs de mesa, o sentido de autoria torna-se muito mais obtuso, afinal, o jogador de *video game* não pode ser coautor daquela obra — por mais que escolha os caminhos da narrativa, modifique a ordem primordial de eventos do jogo, os signifique e os interprete¹³.

Os RPGs de mesa tocam a questão da autoria inadvertidamente: raças como elfo, anão e *halfling* têm características muito similares às aquelas encontradas nas histórias de Tolkien. Muito após o sucesso de D&D, *Senhor dos Anéis* ganhou sistemas próprios, com regras e personagens que se inserem no universo dos livros de forma mais direta, porém sem nunca chegar perto do sucesso do outro. Por outro ângulo, na sétima edição de CoC, podemos encontrar uma lista de contos de H. P. Lovecraft que deveriam guiar, além do tema, o clima das narrativas nesse sistema. Assim como nos jogos oficiais de *Senhor dos Anéis*, o narrador principal de CoC deve possuir bastante conhecimento em relação a certas obras literárias para que o jogo funcione da forma que é indicada pelo sistema.

Os jogadores de RPG utilizam dessas inspirações para criar suas próprias histórias. Por conta do formato, especialmente levando em conta sua efemeridade, a recriação de

¹² Claro, tão completo quanto possível: usualmente o jogador não deve alterar os códigos criados pelos desenvolvedores de um jogo digital.

¹³ A discussão da autoria no *video game* pode ser encontrada de forma mais destrinchada na tese de doutorado de Freitas (2017), *Video game como comunicação: perspectivas sobre a produção de sentido a partir de jogos digitais casuais*.

enredos, temas e personagens de livros, peças e filmes, não vem a se tornar uma cópia, mas uma nova história. A aleatoriedade e o aspecto colaborativo faz com que a adaptação de uma obra narrativa possa se tornar outra completamente distinta no jogo.

Novamente, diferente do que se observa em jogos de mesa, os eletrônicos não têm como pré-requisito a leitura de nenhuma obra “fundadora” para que seja possível jogá-los. Obviamente, a melhor compreensão de um modo ou gênero narrativo também exige proficiência em seus códigos e em seu vocabulário. Isso nos leva, supostamente, a uma distinção um tanto quanto sutil entre o jogo de mesa e o de computador: um demanda, o outro supõe a leitura ou o conhecimento de uma obra pré-estabelecida da mesma mídia.

Por esse ângulo, podemos também nos perguntar que tipo de habilidade é necessária aos jogadores das duas mídias de RPG. Se tomarmos CoC, D&D, ou VtM pela extensão de seus sistemas, chegaríamos à conclusão de que somente um leitor ávido, com habilidades razoáveis de escrita e cálculo matemático, seria capaz de jogar esses jogos. Porém, como já discutiremos, o RPG pertence a seus jogadores e, portanto, pode ser modificado como quiserem. Podemos, por exemplo, encontrar na Internet vídeos de pais jogando RPG com seus filhos que ainda se encontram na primeira infância, escrevendo, calculando e os direcionando dentro da narrativa criada (The Adventures [...], 2024).

É possível encontrar sistemas muito mais simples do que aqueles, nos quais os jogadores, após poucas páginas de leitura, podem começar a narrar as suas histórias; vejamos *Fate*, por exemplo, cujas regras podem ser encontradas gratuitamente no *site* dos seus criadores (Fate [...], s. d.), ou *Kids on Bikes* (KoB), cuja leitura não chega a oitenta páginas. Ainda, *Lasers & Feelings*, um jogo de ficção científica à la *Star Trek*, é descrito em apenas uma página, combinando conhecimentos prévios dos jogadores tanto acerca de convenções acerca do gênero de ficção popular “ficção científica”, quanto do que espera-se de um RPG. O sistema *Faz de Conta* (criado pelo brasileiro Neemias de Oliveira Guimarães) propõe-se como especialmente projetado para crianças. Segundo o site do autor, ele possui regras simplificadas e seu objetivo é promover “habilidades essenciais, como matemática, interpretação de texto, raciocínio lógico e muito mais – tudo enquanto se diverte!” (Faz [...], s.d.).

Outra possibilidade é a de apenas uma pessoa no grupo ter lido as regras do sistema que será jogado por todos. Esse jogador normalmente torna-se o narrador principal, agindo como um facilitador das regras, e, assim como nos jogos eletrônicos, cada conarrador “descobre as regras conforme joga, por um processo de tentativa e erro que envolve, entre outras coisas, o seu repertório acerca de convenções narrativas” (Freitas, 2017, p. 12). Desse

modo, um único “leitor ávido” seria necessário a um grupo composto por várias outras pessoas.

Também é possível que os jogadores inventem um sistema de RPG sem nunca ler nenhum outro, meramente decidindo através do bom senso entre eles que tipo de regras seriam incluídas. Dessa forma, seria difícil atestar pela qualidade desse tipo de sistematização. Assim como *Dungeons and Dragons*, o primeiro do seu tipo, várias edições e inúmeras pessoas seriam necessárias para aperfeiçoar tal RPG. A primeira edição de D&D contava com um foco ainda maior em batalhas em que as personagens adentravam-se em masmorras e, assim, era mais lúdica que narrativa.

O que importa nesses exemplos, de fato, é que, no RPG de mesa, a leitura ou o conhecimento de outra obra é mandatório apenas até certo ponto e nem ao menos o é para todos os jogadores. O aspecto colaborativo do RPG de mesa permite aos seus jogadores aprenderem com seus pares, enquanto, comparativamente, o jogo eletrônico nem sempre permite a presença de uma pessoa mais capaz para guiar outro jogador e, portanto, deve confiar em seus tutoriais e nas habilidades de seus jogadores.

Video games existem desde os anos 1950, mas apenas após a popularização dos RPGs e de computadores mais capazes foram criados os primeiros jogos virtuais de interpretação de papéis (Murray, 2003, p. 28). Então, o conhecimento necessário ao jogador era meramente o conceito dos jogos de múltipla escolha proporcionado pelos RPGs e, se possível, uma capacidade de supor quais opções foram anteriormente programadas, uma vez que não havia tutoriais ou instruções detalhadas da jogabilidade. Janet Murray (2003, p. 44), referindo-se justamente à capacidade de programação dessas mídias, esperava pelo momento em que, assim como em um episódio de *Star Trek*, a quantidade de possibilidades de caminhos que um jogador pudesse tomar em uma simulação de interpretação de papéis fosse maior em uma mídia virtual que pela mera capacidade imaginativa e improvisadora de um narrador de RPG.

Enquanto vê um futuro promissor para a tecnologia virtual, a autora coloca o RPG (especialmente o LARP — *Live-Action* RPG¹⁴) como um objeto falho em relação aos jogos digitais; em um futuro no qual todas as possibilidades de ação estariam prescritas em um código, a capacidade imaginativa dos jogadores de LARP seria, portanto, ultrapassada pela capacidade de compilação de dados dos computadores (Murray, 2003, p. 40-44). De fato,

¹⁴ LARP é um tipo de jogo derivado daquele de mesa, mas com muito mais ênfase na interpretação de papéis performática. Aqui, os jogadores se vestem como suas personagens e utilizam o espaço físico em que estão para performar a narrativa que buscam contar. Por conta da limitação do espaço, as ramificações dentro de jogo se constroem de forma mais rígida que no RPG de mesa, cujo espaço se mantém somente às custas da imaginação.

como nota Freitas ao comentar das diferenças entre as regras em jogos eletrônicos e jogos de tabuleiro,

a capacidade do computador é maior do que a do cérebro humano no que diz respeito ao cálculo de parâmetros discretos e bem definidos, um *video game* pode possuir um conjunto de regras consideravelmente mais complexo do que um jogo tradicional, que requer de seus jogadores a manutenção do respeito às regras. (Freitas, 2017, p. 64)

Entretanto, um conjunto de regras é sempre finito, ao contrário de uma narrativa, e, logo, percebemos que as regras não são, mesmo que existam sistemas gigantescos a serem lidos, a característica determinante dos RPGs. Isto é, o maior “cálculo de parâmetros discretos e bem definidos” não necessariamente caracteriza uma boa narrativa.

Novas formas midiáticas, apesar de amedrontadoras, tendem a não suplantam por completo suas anteriores, mas coexistir, mesmo que em espaços antes já ocupados, nota Murray (2003, p. 21-23), paradoxalmente. Não se trata *meramente* de um jogo de tabuleiro ou de um jogo narrativo de possibilidades infinitas; portanto, mesmo se (ou *quando*, se confiarmos na autora) for possível transcrever um código adaptativo que abarque todas as infinitas possibilidades interacionais e narrativas de um jogo, ao RPG, seja *live-action* ou de mesa, ainda sobrarão outros espaços: de criação espontânea — ou seja, o próprio código infinito do RPG —, de auto-expressão e de atividade cultural. Afinal, esse é um passatempo social e seu objetivo é, primeiramente, de se divertir com seus amigos enquanto criam uma história colaborativa (Petersen et al, 2014, p. 12). Não deve haver uma competição direta entre um e outro formato e não há, portanto, uma falha, nesse sentido, pelo lado de uma das duas mídias.

Nos jogos digitais, também, há uma propensão à finitude narrativa e interativa, enquanto nos de mesa, pelo contrário, apenas a imaginação dos jogadores os impede de narrar ou interagir dentro do jogo — ao menos teoricamente. Podemos recordar-nos aqui do labirinto borgeano para compreender a infinitude narrativa que se emerge num RPG de mesa: na história, todas as possibilidades acontecem ao mesmo tempo, e é apenas a decisão por um caminho que leva a personagem de uma possibilidade à outra. Apesar das semelhanças entre os jogos virtuais e os de mesa, o formato narrativo e lúdico presente nas duas mídias é distinto o suficiente para justificarmos essa separação.

Não buscamos excluir as semelhanças da ludonarrativa entre os RPGs eletrônicos e os RPGs de mesa, mas estabelecer distâncias entre as criações da narrativa em ambos. Afinal, mesmo com infinitas possibilidades, espera-se que a ficção seja finita, que o livro termine, que a tela mostre os créditos, que os atores agradeçam em sincronia, mesmo que a história

continue em outro momento, em outra sessão. Ambos os formatos de jogos não são diferentes nesse ponto. Para o RPG, porém, basta a mesa — e aqui aceitamos que essa mesa também pode ser construída virtualmente, através de plataformas de conversa e/ou vídeo — e o desejo pela ficção.

1.2 RPG, teatralidade, narratividade e participatividade

Na pesquisa de Saldanha e Batista (2009), os jogadores entrevistados definem o RPG como “um teatro interativo, como um filme que vai sendo interpretado de forma dinâmica, no qual são usados apenas os elementos verbais e oriundos da imaginação” (Saldanha; Batista, 2009, p. 706). Dois modos narrativos foram usados pelos jogadores entrevistados por Saldanha e Batista para descrever o RPG: o cinema e o teatro. Antes de pensar em jogos eletrônicos, na literatura ou em alguma narrativa primeiramente épica, os jogadores falam de gêneros inicialmente dramáticos para descrever o RPG.

Se, por um lado especialmente lúdico, os jogos virtuais compartilham muitas similaridades com o RPG, este possui propriedades comuns ao teatro, ao drama (como texto) e ao cinema. Aqui, na contemporaneidade, encontramos a personagem através da representação ou imitação de suas ações como força motriz para a continuação da trama.

O teatro e o RPG compartilham uma propriedade essencial: a teatralidade. Segundo Féral, para que uma ação seja teatral, é preciso haver “a identificação (quando é produzida pelo outro) ou a criação (quando o sujeito a projeta sobre as coisas) de um outro espaço, *espaço diferente do cotidiano*, criado pelo olhar do espectador que se mantém fora dele” (Féral, 2006, p. 88, grifo nosso). O RPG é capaz de trazer a identificação e a criação desse outro espaço através do narrador, que também é espectador da narrativa a ser criada. Como já explicamos, os jogadores alternam-se nos papéis de narradores e públicos durante a narrativa errepegística mas, diferentemente das formas mais comuns do teatro, se tornam atores e público, simultaneamente.

A autora explica:

[...] a própria constituição desse espaço por meio do olhar do espectador, um olhar ativo que é condição de emergência da teatralidade e realmente produz uma modificação “qualitativa” nas relações entre os sujeitos: o outro torna-se ator seja porque mostra que representa (nesse caso, a iniciativa parte do ator), seja porque o olhar do espectador transforma-o em ator – a despeito dele – e o inscreve na teatralidade (nesse caso, a iniciativa parte do espectador). (Féral, 2006, p. 88)

No RPG, os jogadores, então, mostram e percebem a teatralidade — a participação no jogo — de seus pares.

Essa percepção é possível especialmente pelo “espaço diferente do cotidiano” construído ao iniciar-se a sessão — espaço que é uma condição inerente a jogos e a diversas interações sociais. Segundo Huizinga:

A arena, a *mesa de jogo*, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. (Huizinga, 2001, p. 12 – grifo nosso)

Ao sentar-se ao redor da mesa de jogo, os jogadores observam a ação e a narração como um espaço diferente de suas vidas, e o ambiente torna-se um espaço de ficção. Eles convertem-se em narradores e atores de personagens distintas de si mesmos e, como ficcionistas, suas falas não mais refletem necessariamente aquilo que pensam.

De forma similar a Umberto Eco (2009), Féral também reconhece a relação entre o ato de jogar e o de fazer ficção e cita Huizinga ao discorrer sobre o jogo teatral.

As liberdades que o jogo oferece são de reproduzir, imitar, duplicar, transformar, deformar, transgredir as normas, a natureza, a ordem social. No entanto, como mostrou Huizinga, o jogo em geral, e o jogo teatral em particular, são constituídos, ao mesmo tempo, por uma moldura limitativa e um conteúdo transgressivo. O jogo é, ao mesmo tempo, aquilo que autoriza e proíbe. Não é constituído por *todas* as liberdades. As liberdades que oferece são dadas por regras iniciais – ou seja, pela moldura virtual que os participantes partilham (mas na qual o espectador não pode intervir, pois franquearia um espaço que não lhe é destinado) –, mas também pelas liberdades admitidas por uma época ou um determinado gênero. (Féral, 2006, p. 100)

O jogador do RPG é tanto ator quanto espectador e, conforme se alternam seus papéis, ele pode ou não intervir na criação ficcional. Os turnos¹⁵ de narração são notados durante todo o jogo: um jogador narra e o outro ouve, um é ator-narrador e o outro deve portar-se como espectador, visto que sua narração será influenciada pelo que foi narrado anteriormente. Invertem-se os papéis e o segundo agora é ator-narrador, e assim por diante. O espectador está muito próximo do palco e é, alternadamente, parte do grupo de atores que compõem a peça.

A teatralidade do RPG não poderia fazer menos que aproximá-lo de modalidades do gênero dramático. Formas teatrais como o *happening* e o teatro de improviso possuem grandes semelhanças com o RPG, como a falta de um enredo pronto e as ações em improviso que acontecem em turnos. Aqui, apelamos à ludicidade inerente do jogo para podermos distingui-los, e as regras dos sistemas e as rolagens de dados auxiliam na construção da obra. Entretanto, não há dúvidas de que poderíamos nos demorar por capítulos destrinchando as relações entre esses estilos teatrais e, mais adiante, discutiremos um pouco mais sobre questões dramáticas no RPG.

¹⁵ Alguns RPGs delimitam claramente quantas ações a personagem é capaz de fazer em seu turno. Dessa forma, além do sentido de alternância narrativa, encontramos também uma mecânica lúdica.

O papel da personagem no gênero dramático e no RPG, como perceberam inequivocamente os jogadores entrevistados por Saldanha e Batista (2009), é o mesmo — o de desenrolar a intriga através de suas ações. É adentrar-se na teatralidade da mesa de jogo e produzir ficção com sua voz e seu corpo. Nas palavras dos autores Candido, Rosenfield, Prado e Gomes,

A ficção é um lugar ontológico privilegiado: lugar em que o homem pode viver e contemplar, através de personagens variadas, a plenitude da sua condição, e em que se torna transparente a si mesmo; lugar em que, transformando-se imaginariamente no outro, vivendo outros papéis e destacando-se de si mesmo, verifica, realiza e vive a sua condição fundamental de ser autoconsciente e livre, capaz de desdobrar-se, distanciar-se de si mesmo e de objetivar a sua própria situação. (Candido et al, 1995, p. 50)

O interesse pela ficção e pela narrativa é atestado frequentemente na academia, como vimos em Ricoeur (2010), Eco (2009) e Candido et al (1995). Compagnon coloca a literatura como fonte de inspiração, essencial no desenvolvimento da personalidade e da educação sentimental. A literatura “nos torna sensíveis ao fato de que os outros são muito diversos e que seus valores se distanciam dos nossos” (Compagnon, 2009, p. 47). Notavelmente, o autor coloca que “o cinema e diferentes mídias, ultimamente consideradas menos dignas, têm uma capacidade comparável de fazer viver” (*ibid.*, p. 45) e podemos nos perguntar se o RPG também possui tais características.

Na pesquisa de Saldanha e Batista, os jogadores não trouxeram essa visão *a priori*, mas apontaram “a amizade, a relação com os integrantes do grupo” (Saldanha; Batista, 2009, p. 709) como motivação para se continuar jogando um RPG. Se pudermos tomar essa como a razão primordial para se jogar RPG, a noção de objeto falho de Murray (2003) deveria ser abandonada, afinal, relações interpessoais não parecem ser a motivação dos jogos digitais. Ao mesmo tempo, a pesquisa de Saldanha e Batista foi executada em um grupo relativamente pequeno — de “9 jogadores que praticam o RPG há mais de um ano, entre a faixa etária de 20 a 25 anos” (*ibid.*, p. 704) —, o que torna difícil assumir resultados conclusivos.

Quando falamos na infinitude de possibilidades narrativas em um RPG de mesa, não queremos transformar o jogo em uma história sem fim. Falamos, todavia, de ficção, capaz de se ramificar interminavelmente, de seguir caminhos nunca antes imaginados.

Essa possibilidade de ramificação infinita pode ser vista mesmo em aventuras prontas. Essas aventuras são histórias escritas para RPGs como livros-jogos, nos quais, apesar do formato “pronto” de suas histórias, ainda demandam dos jogadores os mesmos papéis de narrador principal e conarradores. Esses livros-jogos munem o narrador principal com a

história e as prováveis ramificações da trama, das personagens e dos objetos relevantes para o desenvolvimento e solução da própria intriga.

Há nelas uma pequena mudança no papel do narrador principal: em vez de criar um “esqueleto” para a história, o narrador encontra-o em um livro-jogo. A cada pequena seção do livro, a narrativa é contada através de um passo a passo em que mais de uma possibilidade é tomada em conta na história, podendo direcionar o leitor para várias seções diferentes por vez. Essa leitura pode lembrar-nos de *O Jogo da Amarelinha*, de Julio Cortázar (1972), que brinca com a ideia de leitor passivo e ativo, propondo mais de um modo possível de leitura e, a cada término de capítulo, pode sugerir saltos de muitas páginas até outro momento pertinente da narrativa. Entretanto, nesse caso, o livro-jogo toma em consideração a atitude dos jogadores para com a narrativa, ou seja, suas próprias ações narradas.

Se em D&D podemos encontrar aventuras prontas de fantasia e heróis, em CoC encontramos outras de mistério e investigação¹⁶. Em ambos, podemos dizer que a história é fornecida ao leitor (ao leitor-jogador ou narrador principal, caso o jogo seja feito para uma narrativa colaborativa). Diferentemente de outros formatos narrativos, a autonomia necessária do leitor é alta e, no caso de uma aventura colaborativa, também é esperada certa improvisação do narrador principal, isto é, ser capaz de continuar a narrativa prescrita mesmo que os conarradores decidam seguir por caminhos não planejados pelos autores daquela aventura. Além disso, o narrador principal também pode decidir mudar a aventura pronta, afinal, o jogo pertence aos jogadores, como vimos discutindo. Assim, mesmo que também haja percursos finitos para a narrativa já descritos através de um livro-jogo, a possibilidade de sua ramificação ao infinito é perfeitamente plausível.

Vejamus um exemplo de um trecho de *The Lightless Beacon – When the Lights Went Out* (Leigh Carr; Lynne Hardy, 2019), um cenário curto de CoC. Nesse cenário, as personagens estão em uma ilha cheia dos monstros híbridos entre peixes e humanos criados por Lovecraft, que aparecem especialmente em sua obra *A sombra de Innsmouth* (originalmente publicado em 1931, nos EUA). No exemplo, percebemos uma possibilidade narrativa sendo descrita caso as personagens se decidam por ir pela floresta em direção ao farol da ilha ou, também, caso estejam no pier sul.

Se houver algum investigador no matagal ou no pier sul, o sucesso em um teste combinado de **Escutar** e **Procurar** os alerta para o movimento por perto. Quando se viram em direção ao som ou movimentação, eles percebem um número de criaturas meio peixe e horrorosas se vindo das árvores rapidamente em sua direção (ver Crias

¹⁶ Em CoC, as “aventuras” são chamadas de “cenários”. Entretanto, a palavra “aventura pronta” para falar desse tipo de história para RPG parece ser mais utilizada entre os jogadores no geral (possivelmente graças ao sucesso de D&D) e, portanto, também utilizaremos o termo para nos referirmos a essas histórias.

na Sessão de Monstros, p. 22). O número de crias é determinado pelo número de investigadores presentes: um por investigador. Ver as criaturas faz necessário um teste de Sanidade (perda de 1/1D4)¹⁷.

Nota do Guardião: se você realmente quiser aumentar a pressão, podem haver mais crias que investigadores; entretanto, as crias podem se mostrar adversários bem difíceis, dependendo das habilidades dos investigadores. Se o combate for provável de acontecer, recomendamos manter uma cria por investigador – por enquanto, de qualquer forma. Porém, se seu plano for encorajar os investigadores a fugir, a visão de mais criaturas que eles possam ter a esperança de vencer deve dá-los o incentivo que precisam para baterem em retirada.

Os investigadores enfrentam agora uma escolha: tentar fugir ou ficar e lutar. Se decidirem lutar, o combate acontece normalmente. Se os investigadores sobreviverem, terão a opção de dirigir-se ao farol ou tentar escapar pelo barco a remo (veja a **Nota do Guardião, Pier Sul**, p. 12). Se forem para o farol, caso o Guardião queira, mais crias podem aparecer para persegui-los. (Carr; Hardy, 2019, p. 20, t.n.¹⁸)

“Se houver algum investigador...” inicia uma sequência de sugestões ao Guardião dos Segredos Arcanos que podem levar a algumas possibilidades distintas. As sugestões são marcadas pelo uso da segunda pessoa, deixando claro o endereçamento ao Guardião e tratando os investigadores (as personagens dos jogadores, ou mesmo *os jogadores* — como discutiremos no capítulo sobre voz e ponto de vista na narrativa errepegística, “O Narrador, a Narração e a Narrativa”) na terceira pessoa. O avanço ou retrocesso de páginas, nesse caso, dá-se especialmente para a verificação ludológica do jogo, uma vez que o Guardião deve possuir as características dos monstros em cena; além disso, na hipótese de os jogadores direcionarem-se para o Pier do Sul (*South Pier*), o trecho também direciona o Guardião à página 12, onde há a descrição do local.

Esse tipo de história tem seu esqueleto bem definido, mas as interações entre os conarradores com a história mantém-se improvisada. Seus resultados e suas narrações imprevisíveis sustentam a ideia de infinitude narrativa supramencionada. Mesmo que a história possa seguir adiante de forma similar, o evento torna-se parte da narrativa que foi

¹⁷ Lê-se: 1D4, um dado de quatro lados. Outros exemplos neste trabalho: 3D6, três dados de seis lados; 2D6+6, dois dados de seis lados e somados o valor seis; 1D100, um dado de 100 lados (ou um dado de porcentagem), e assim por diante.

¹⁸ If there are any investigators in the thicket or at the south pier, a successful combined **Listen** and **Spot Hidden** roll alerts them to movement nearby. As they turn toward the sound or flash of movement, they become aware of a number of ugly, fish-like creatures moving steadily toward them from the trees (see **Younglings** in **Monster Profiles**, page 22). The number of younglings is determined by the number of investigators present: one per investigator. The sight of the creatures prompts a **Sanity** roll (1/1D4 loss).

Keeper note: if you want to really pile on the pressure, there can be more younglings than there are investigators; however, the younglings may prove to be quite tough adversaries, depending on the investigators’ skills. If combat is likely to take place, then we recommend sticking with one youngling per investigator—for now, anyway. But, if your plan is to encourage the investigators to flee to the lighthouse, the sight of more creatures than they can possibly hope to take on should give them all the incentive they need to beat a hasty retreat. The investigators are now faced with a choice: make a run for it, or stand and fight. If they decide to fight, then combat takes place as normal. If the investigators survive, then they have the option of heading to the lighthouse or trying to escape by rowboat (see the **Keeper Note, South Pier**, page 12). If they head for the lighthouse then, if the Keeper wishes, more younglings could appear to chase them.

construída e parte da memória dos jogadores. Isto também implica que não é possível retornar em eventos narrados e modificá-los ao bel prazer dos jogadores, o que cria uma dificuldade narrativa distinta do que se vê em outras mídias, mas que se assemelha com o teatro: um erro no palco não pode ser descartado e se mantém como parte daquela apresentação.

Como nota Rodrigues, “[a] hipótese de interromper uma narrativa de ficção para decidir na sorte se as personagens percebem ou não o carro patrulha seria insuportável para um ficcionista profissional” (Rodrigues, 2004, p. 126 *apud* Vasques, 2008, p. 79). Para Rodrigues, o trecho do cenário *The Lightless Beacon* seria insuportável ao ficcionista profissional, que teria que aguardar uma rolagem de dados para decidir se as personagens percebem os monstros aproximando-se. Porém, a criação narrativa desses cenários é, para todos os fins, profissional. Traremos adiante outros pontos dessa ideia da autora que, se, por um lado, atesta a ludonarrativa do RPG, sempre presente por entre os detalhes narrativos, por outro, corrobora para uma redução da capacidade narrativa errepegística.

Também excluimos de nossa análise jogos de tabuleiro, tratando-os, se nos for permitida a redução, como jogos cuja ludonarrativa resume-se à sobrevivência ou vitória, seja de um jogador sobre outro, seja colaborativa contra o próprio jogo, em uma história estática e fechada, normalmente impulsionada somente por elementos aleatórios e/ou lúdicos. Exemplos desse tipo de jogo são o *Banco Imobiliário*, o *Jogo da Vida e War*, pensando em alguns com maior reconhecimento, ou como *Munchkin* e *Arkham Horror*, que se inspiram nos RPGs e, no caso do último, também nas obras literárias de Lovecraft.

Também existe um nicho de jogos que perde a estrutura oral dos RPGs que buscamos analisar. Esse formato usa estruturas similares ao outro, mas em vez de narrar oralmente, os jogadores utilizam páginas na Internet ou aplicativos de mensagens para narrá-las de forma escrita. Neste trabalho, abstemo-nos de tratar desses jogos por uma questão de escopo, já que trataremos da efemeridade e da oralidade do RPG, aspectos que desaparecem no jogo escrito.

Por fim, devemos excluir dos RPGs aqui estudados os jogos do tipo LARP. Esse tipo de RPG utiliza grandes espaços físicos para ampliar as ações das personagens e contar histórias. De forma muito mais atrelada à *performance* no palco teatral, demandam um ambiente próprio, figurinos e atuação, ao contrário do RPG de mesa, cuja demanda material se dá apenas por uma ficha de personagem e alguns dados. A exclusão de LARPs busca aproximar os jogos a um padrão facilmente reconhecível: um grupo de pessoas, sentadas ao redor de uma mesa (virtual ou física), contando histórias e jogando dados (ou outros dispositivos de aleatoriedade).

Focaremos, portanto, em jogos cujos jogadores *narram* oralmente as ações de suas personagens durante uma ludonarrativa ficcional que se adaptem àquilo que foi narrado e que os induzam a construir uma história rodeada por elementos lúdicos de forma cooperativa.

Como nota-se em CoC,

[a] maior parte do jogo é uma troca verbal. O Guardião produz a cena, descrevendo o ambiente, os indivíduos e os encontros para os jogadores. Os jogadores dizem ao Guardião o que eles pretendem que seu investigador faça. O Guardião então o diz se ele pode fazer aquilo e, se não, o que acontece no lugar. Ao jogar, o jogo toma a forma de uma conversa em grupo com muitas reviravoltas, guinadas e diversão no caminho. (Petersen et al, 2014, p. 12, tradução nossa)

Esse modo de jogo é o interesse deste trabalho.

Como notamos, a criação da narrativa no RPG dá-se de forma participativa, diferentemente de modos narrativos receptivos (Ryan, 2006) como o cinema, o teatro tradicional e a literatura. A mudança de foco de mídias receptivas para participativas surge no final do século passado e é um movimento entre os consumidores e produtores de mídia, em que ambos se influenciam na criação de obras. Foi então cunhado o termo “cultura participativa”, que, segundo Henry Jenkins,

contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo. (Jenkins, 2015, p. 25)

Notamos que RPGs como CoC vieram a surgir em um momento propício, no qual o desejo pela continuação das histórias de Lovecraft, ou ao menos por histórias similares a essas, tornou-se um fenômeno cultural. Ao contrário das adaptações no cinema ou no teatro, qualquer um poderia participar da produção nessas histórias. A cultura participativa é o encontro da arte com o público em uma influência mútua entre esses dois pólos, e o RPG é fruto dela.

1.3 RPG, recepção e adaptação

Podemos tomar também um caminho quase contrário. Deixando a criação participativa, seria o RPG capaz de produzir ficção para além de sua sessão, isto é, para um público que, como no teatro e, especialmente, no cinema, não interagisse diretamente com a sua ludonarrativa enquanto a percebesse? Seria possível a construção de uma narrativa errepegística para um público receptor tal qual um livro, uma peça ou um filme?

Rodrigues (2004) trouxe uma resposta negativa a essas perguntas. Segundo a autora, o jogo não possuiria a capacidade de cumprir certas funções que são demandadas a autores ficcionais, afinal, ficcionistas profissionais não aceitariam parar a construção ficcional em

prol, ou em detrimento, de algo lúdico. Isto é, a ludonarrativa serviria ao *hobby*, mas não ao prestígio ficcional, afinal, a narrativa é interrompida frequentemente por elementos lúdicos. Além disso, como o RPG é uma ludonarrativa participativa, a sua história é criada por e para os seus criadores, portanto, à primeira vista, não haveriam motivos para a existência de uma plateia externa aos próprios jogadores.

Rafael Vasques, apesar de fazer uma boa análise do trabalho de Rodrigues, também compreende o pólo ludológico do RPG como um impedimento da ficção. O autor respalda que a criação da narrativa no RPG não deve ser vista como passiva de comercialização e que o ponto levantado pela autora não seria tão relevante ao jogo. Afinal, em suas palavras, o jogo

não é voltado à criação de narrativas por ficcionistas profissionais, pois a criação coletiva no RPG é essencialmente diferente da produção escrita, visto que não se visa a produção de um texto passível de ser comercializado, além de ser produzido coletivamente de forma interativa. (Vasques, 2008, p. 79)

Vasques argumenta que os sistemas de RPG não são voltados para a criação profissional mas, por outro lado, facilitam outras abordagens, como a educacional, tema principal de sua dissertação. Nesse campo, o RPG parece agir de forma promissora. Vasques e outros autores, como Sá (2017) e Silva (2014), atestam o sucesso de uma abordagem errepegística no ensino, seja através da gamificação da interpretação de papéis para a sala de aula, seja utilizando de sistemas de RPG publicados (isto é, D&D, CoC, KoB, etc.) ou adaptados pelos professores para a sala de aula.

Além disso, o termo “ficcionalistas profissionais” parece exageradamente vago, mesmo que os autores façam um paralelo com a “produção escrita”. Se considerarmos profissionais pessoas cuja profissão envolve a produção escrita de ficção, teremos uma gama de áreas às quais poderíamos aplicar o termo “ficcionalista profissional”, inclusive na TV, no cinema e no teatro: diretores, roteiristas, dramaturgos, produtores, etc., todos podem envolver-se diretamente com a produção escrita da trama e a sua adaptação para a tela ou para o palco. Mesmo atores, figurinistas e desenhistas podem envolver-se com a produção escrita de ficção. Apesar do termo ser inconsistente, podemos conceber que os autores utilizaram a ideia de ficcionalista profissional para englobar as pessoas que possuem o papel principal no contar da ficção, isto é, os seus autores. Dentro do RPG, os autores da narrativa são os jogadores, que, então, não teriam um objeto voltado à criação comercial.

Por outro lado, a partir da década de 2010, graças a plataformas *online* que democratizaram ainda mais a produção midiática, houve uma emergência considerável de consumidores receptivos dessas ludonarrativas. Antes da disseminação de produtores independentes *online*, raramente um jogador de RPG disponibilizaria seu tempo para assistir

uma sessão de RPG da qual não participasse, mas hoje inúmeros jogos de RPG podem ser encontrados em plataformas como o Youtube. Dessa forma, as impressões de Rodrigues e de Vasques parecem levar-nos a uma conclusão errônea acerca desse tipo de jogo: considerar o formato ludonarrativo do RPG inviável para “ficcionistas profissionais”.

Outro modo de abordar a fala dos autores é percebendo que Cupertino traz a ideia de transmediação do jogo para o texto escrito ao igualar “ficcionistas profissionais” a “autores de romances”. Nessa questão, entretanto, seria mais prudente comparar o RPG com o teatro ou com o cinema, ambos trespassados por textos escritos. Isto é, se a transmediação entre roteiro e filme ou drama e teatro não acontece de forma bem adaptada, o produto final não pode ser de primazia artística ou comercial. Se a cena é meramente transcrita para o papel, o drama não será de qualidade e o mesmo poderia ser dito do RPG, cuja adaptação para outra mídia não poderia ser feita sem os cuidados que aquela mídia demanda.

A transmediação de um modo narrativo para outro demanda grandes alterações, como nota John North ao falar da adaptação de um romance para as telas. Um filme tem que passar a sua mensagem através de imagens e poucas palavras, sendo um trabalho primordialmente de simplificação (John North, 2003, n.p. *apud* Hutcheon, 2006, p. 1). De forma similar, para adaptar a sessão de RPG para outro modo narrativo, é necessário cortar grandes trechos ludonarrativos: toda a ficha do personagem, a rolagem de dados, etc.

Podemos notar um exemplo recente, e de sucesso, na adaptação de uma campanha de RPG do canal *Critical Role* para uma série de animação, *The Legend of Vox Machina* (das produtoras Metapigeon, Titmouse Inc., e Amazon Studios, 2022). Enquanto a campanha teve centenas de horas, a sua adaptação conta com algumas poucas; as escolhas ludológicas foram “escondidas”, ou seja, apenas a narrativa foi transmediada, não se distinguindo em seu modo narrativo de outras séries animadas. As PCs, que na campanha foram narradas e atuadas por atores profissionais da área de dublagem, mantiveram as vozes de seus autores. Enquanto isso, as NPCs, sempre narradas pelo mestre, narrador principal, tiveram dublagens próprias, assim como espera-se desse modo narrativo.

O público não necessariamente sabe que a animação foi adaptada de uma campanha de RPG, apesar de algumas propagandas chamarem a atenção para esse fato. Essa prática de adaptação não é exatamente nova, sendo possível encontrar livros que adaptam RPGs desde os anos 90, porém sem obter tanto sucesso mercadológico. De fato, o sucesso do RPG não veio por suas adaptações, pelo contrário, grandes adaptações têm surgido por conta de seu sucesso *online*.

Retomando o ponto de Rodrigues e de Vasques, nos anos 2000, os autores não poderiam ter sido capazes de imaginar o que se tornaria o RPG após a disseminação das plataformas de *streaming* — outro símbolo da cultura participativa, em que qualquer pessoa pode produzir cultura e interagir com seus produtores. Hoje é possível assistir ou escutar sessões de RPG nas plataformas Youtube, Twitch, Spotify e tantas outras; há jogos de diversos sistemas, gravados em estúdios profissionais ou no quarto dos jogadores, equipados somente com uma *webcam* e um microfone. Um nicho de fãs acompanha longas campanhas de jogos dos seus artistas favoritos. O canal *Critical Role*, no Youtube, possui mais de 2,34 milhões de seguidores; suas sessões de jogos geram vídeos de mais de quatro horas cada, e há centenas destes com mais de duzentas mil visualizações somente nessa plataforma, pois são assistidos também ao vivo na plataforma Twitch.

Há inúmeras transmissões de sessões e campanhas — *actual plays* — de diversos sistemas de jogos postadas na Internet, sendo algumas destas ludonarrativas criadas justamente por “ficcionistas profissionais”, ainda seguindo o termo de Rodrigues. Assim, se conseguimos estabelecer o RPG como um modo ficcional, e como as plataformas de *streaming* são monetizadas, podemos concluir que o trabalho profissional de criação de ficção também abrange o RPG.

Com níveis de sucesso distintos, ambos o *one shot* do *Critical Role*, *Call of Cthulhu: Shadow of the Crystal Palace*¹⁹ e a sessão do canal *Mundo Tentacular, Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.01*²⁰, para nós, que apenas as acessamos através do Youtube, são modos narrativos receptivos, afinal, não tivemos participação em sua criação. Assim, reiteramos que, observando sucessos de audiência como o canal *Critical Role*, é possível que o RPG seja um objeto de interesse mercadológico, o que torna aceitável a existência de uma “profissão erpegeística” de se contar histórias.

As pausas para rolagens de dados, observações de regras, enfim, os aspectos lúdicos dessas narrativas, não afastam a sua audiência. Pelo contrário, interessa-se justamente por esses aspectos. Nesse âmbito, o RPG prova-se um modo narrativo qualquer, podendo ser de alta ou baixa qualidade, e do interesse de um certo público-alvo.

1.4 Conclusão

Neste capítulo, inicialmente, definimos os RPGs como: jogos de interpretação de papéis no qual os jogadores, utilizando-se de mecanismos lúdicos, devem construir

¹⁹ <https://youtu.be/0uhqZdJ8swQ>

²⁰ <https://youtu.be/q8WbSFfwFcs>

colaborativamente uma trama ficcional através de uma ou mais personagens. Discorremos também acerca de certas características necessárias para alcançar essa construção, como a produção espontânea, a apropriação de regras e outros elementos lúdicos juntos à narrativa e, no caso de *Call of Cthulhu* (Petersen et al, 2014), a divisão de funções entre os jogadores, que narram como Guardião dos Segredos Arcanos ou como investigadores.

O Guardiã e os investigadores trabalham em conjunto para a criação narrativa desse jogo e ambos devem ser vistos como narradores, ao contrário do aparente senso comum da comunidade errepegística, como transparece nos trabalhos acadêmicos de Cupertino (2008), Saldanha (2009) e Sá (2017), para citar alguns, nos quais o primeiro é denominado “narrador” e “mestre” e os outros apenas como “jogadores”. Farley Pereira (2007) corretamente descreve que “[o] RPG é uma produção ficcional, a qual possui, entre várias características divergentes da produção ficcional literária, a característica de autoria coletiva”, e “os “personagens-jogadores” — como escreve — constroem sua autoria ao narrar e ao interagir com a ludonarrativa (p. 22-24).

Como o papel do Guardiã (assim como o mestre em outros jogos) envolve maquinar o universo, as NPCs e a intriga, além de possuir um poder narrativo maior que aquele dos investigadores, é compreensível que seja classificado como o narrador no RPG, mas aqui buscamos vê-lo como o narrador *principal*. Os *outros* jogadores — visto que o Guardiã também joga —, por outro lado, por narrarem através de suas personagens, são aqui tratados como *conarradores*. Eles também participam narrativamente do jogo, diferentemente do RPG eletrônico, em que normalmente os jogadores apenas escolhem caminhos já pré-estabelecidos pelo jogo.

Percebemos que o jogo possui uma estruturação incomum a outros formatos narrativos. A ludonarrativa errepegística demanda pausas para rolagens de dados que por vezes resultam em situações pouco interessantes narrativamente, o que, segundo Rodrigues (p. 126 *apud* Vasques, 2008, p. 79) e Vasques (2008), impediriam criações profissionais de RPG, especialmente tratando-se de obras narrativas textuais. Entretanto, demonstramos que esse estilo de jogo tem obtido sucesso comercial, tanto em jogos transmitidos através da Internet, quanto em adaptações para outras mídias, como filmes e séries. Dessa forma, a criação profissional no estilo ludonarrativo errepegístico é possível, cabendo aos narradores encontrarem seu público-alvo, que normalmente é o próprio jogador de RPG, como discutiremos mais a fundo em outro capítulo.

No capítulo seguinte, antes de abordarmos a narrativa do RPG *per se*, voltaremos rapidamente à literatura e à vida de H. P. Lovecraft — com o propósito de relacioná-la ao

RPG *Call of Cthulhu*. Depois, analisaremos a criação da personagem e o seu papel na ludonarrativa: demonstraremos como ela é a peça chave para a narrativa, de uma forma não muito diferente daquela que Candido et al apresenta em *A Personagem de Ficção* (1995), mas agindo como a voz dos conarradores e o maior foco do enredo.

2. H. P. LOVECRAFT

Por tomarmos *Call of Cthulhu* (Petersen et al, 2014) como base para a discussão erpepégistica deste trabalho, devemos também compreender sua inspiração direta: a obra de Lovecraft. Este capítulo irá tratar, então, de sua obra literária e do próprio autor.

Howard Phillips Lovecraft nasceu em 1890 em Providence, nos EUA. Provinciano, saiu poucas vezes de sua cidade natal, onde faleceu em 1937. Herdeiro de uma baixa aristocracia, Lovecraft foi educado em casa e teve acesso à literatura desde a sua infância, com destaque nos contos de fadas dos Irmãos Grimm, em *As mil e uma noites* e na *Balada do velho marinheiro* de Coleridge, ilustrado por Gustave Doré (Joshi, 2017, p. 30-31).

O autor fez pouco sucesso em vida, apesar de altamente prolixo — tratando-se de missivas enviadas, escreveu várias dezenas de milhares de cartas, cartões postais e similares. Lovecraft escreveu ficção desde a sua infância, em prosa e verso, e sua primeira publicação foi um poema no *Evening Bulletin* de 4 de março de 1912 (*ibid.*, p. 90). A maior parte de sua obra consiste, contudo, de histórias sombrias publicadas em revistas *pulp* — revistas baratas e de nicho que começaram a ganhar força em sua contemporaneidade —, como a *Weird Tales* e a *Astounding Stories of Super Science*, especializadas em histórias de fantasia, horror e ficção científica. Além de textos literários, o autor publicou pequenos tratados científicos e artigos jornalísticos e interessava-se por astronomia e química, embora não tenha ingressado no estudo formal em nenhuma dessas áreas.

A sua falta de popularidade, somada a diversos problemas de saúde e catástrofes desde a infância, conduziram-no para uma vida razoavelmente pobre. O dinheiro de sua família foi pouco a pouco se esvaindo após a morte de seu pai em 1898 e de seu avô em 1904, os provedores da família Lovecraft. O autor, em épocas, teve de viver de favores enquanto, em outras, do pouco que recebia com a venda de suas histórias. Após a morte de Howard, dois de seus amigos próximos, Arthur Derleth e Donald Wandrei, criaram uma editora em sua homenagem, a Arkham House, que permitiu — ou, ao menos, potencializou — o reconhecimento tardio do autor. A editora publicava tanto obras póstumas de Lovecraft, quanto textos feitos por outros autores e inspirados em suas ideias e estilo (Ticon; Mapa, 2017; Joshi, 2017).

As histórias de Lovecraft frequentemente se entrecruzam e se referenciam em diversos pontos: deuses como Cthulhu e Yog-Sothoth são mencionados por personagens em diversas histórias, assim como o livro maléfico *Necronomicon* e a cidade fictícia de Arkham — de onde inspiraram-se para nomear a editora. Hoje, reconhecemos esse conjunto de deuses

e seres alienígenas frequentemente indiferentes à humanidade como *Cthulhu Mythos*; entretanto, o autor nunca delineou firmemente um panteão mitológico. Outros autores, após a morte de Lovecraft, seguiram publicando histórias que se relacionam àquelas do autor, adicionando seres e deuses na mitologia, além de delimitarem-na de forma mais clara. Desses autores que contribuíram textualmente para o crescente panteão lovecraftiano, podemos destacar Robert E. Howard, Robert Bloch e, inclusive, August Derleth.

Adaptações da obra de Lovecraft são razoavelmente comuns e também frequentemente reconhecidas por seus autores. Encontramo-nas em obras de terror, ficção científica, fantasia, etc., de forma explícita. Filmes como *O Horror de Dunwich* (1970, direção de Daniel Haller), *Do Além* (1986, direção de Stuart Gordon) e *Dagon* (2001, também dirigido por Stuart Gordon), atestam o interesse em reinventar as histórias do autor. Também, referências à literatura de Lovecraft surgem em diferentes obras de ficção popular, por vezes inesperadamente. Dentre elas, destacam-se na ficção monstros inomináveis, seres alienígenas amorfos e cultos a deuses antigos e esquecidos, mas também encontramos apropriações de nomes criados pelo autor, como Necronomicon e Arkham.

Em CoC, Arkham coloca-se como um importante marco do universo lovecraftiano, e não é por menos que as duas sessões que analisaremos neste trabalho usam essa cidade como um suporte espacial para a narrativa. A cidade tem a Universidade Miskatonic como um local recorrente em diversos contos do autor e seus cientistas são aqueles que frequentemente desvendam os mistérios e deparam-se com os horrores cósmicos da literatura de Lovecraft.

Boa parte de sua obra é frequentemente referida como *weird fiction* (ficção estranha), ramo de literatura popular descrito inicialmente por ele próprio (Lovecraft, 1973, n.p.). Esse gênero reúne elementos de ficção científica e fantasia para construir histórias de horror que causam estranheza e questionam o nosso conhecimento acerca do nosso mundo e de todo o universo. Como discorre o autor sobre as características da *weird tale* (conto estranho):

Uma certa atmosfera de pavor arquejante e inexplicável de forças exteriores e desconhecidas deve estar presente; e deve haver uma insinuação, expressa com a seriedade e o portento como assunto, daquela concepção mais terrível do cérebro humano – uma suspensão ou derrota maligna e singular daquelas leis fixas da Natureza que são nossa única salvação contra as investidas do caos e dos demônios do espaço desconhecido. (*ibid.*, t.n.²¹)

O autor também utiliza “horror cósmico” para referir-se ao medo criado nessas narrativas e utilizamos esses dois termos de forma intercambiada.

²¹ A certain atmosphere of breathless and unexplainable dread of outer, unknown forces must be present; and there must be a hint, expressed with a seriousness and portentousness becoming its subject, of that most terrible conception of the human brain—a malign and particular suspension or defeat of those fixed laws of Nature which are our only safeguard against the assaults of chaos and the daemons of unplumbed space.

Apesar do termo ter sido cunhado por Lovecraft, ele não foi o progenitor desse gênero, mas aquele que o popularizou. *O Rei de Amarelo* (de Robert W. Chambers, originalmente publicada em 1895) é uma das primeiras obras a serem reconhecidas em *weird fiction*, além de fazer parte do *Cthulhu Mythos* — uma vez que Lovecraft o incorpora brevemente em *Um Sussurro nas Trevas* (1930) e Derleth o expande em *O Retorno de Hastur* (inicialmente publicado em 1939, após a morte de Lovecraft). Hoje, podemos encontrar exemplos de histórias desse gênero em autores famosos como Stephen King, Neil Gaiman e China Mièville, para citar alguns.

Dos elementos recorrentes na obra lovecraftiana — e na *weird fiction* —, destacamos, em especial, o medo do desconhecido. O autor descreve que “[a] mais antiga e poderosa emoção da humanidade é o medo, e o mais antigo e poderoso tipo de medo é o medo do desconhecido” (*ibid.*, t.n.²²), como abre sua discussão sobre o horror sobrenatural na literatura. Ele explora esse medo de diversas formas, e o encontro da personagem com o desconhecido em Lovecraft age frequentemente de forma simultânea à sua compreensão da pequenez da humanidade perante a grandeza do universo. A ciência da época é muitas vezes utilizada para demonstrar essa impotência humana perante as verdades escondidas e milenares. Histórias como “Dagon” (1919), “O Chamado de Cthulhu” (1926), “Nas Montanhas da Loucura” (1936) e “O Horror de Dunwich” (1929) tratam justamente do encontro de seres humanos com entidades e culturas que lhes são incompreensíveis.

“O Chamado de Cthulhu”, o icônico conto de Lovecraft, é narrado pelo sobrinho neto de George Gammell Angell, que busca compreender as circunstâncias da morte do tio-avô. Durante sua investigação, a personagem encontra os relatos da prisão de membros do culto a Cthulhu pelo inspetor Legrasse, que nos mostra a foto de uma estatueta de um ser com rosto de polvo e asas de dragão. O narrador, então, depara-se com uma matéria jornalística relacionada a um marinheiro náufrago, Johansen, encontrado em posse de um ídolo muito similar àquele de Legrasse e viaja até Dunedin, na Nova Zelândia, em busca de um relato em primeira mão. Johansen, já falecido, havia deixado um diário que descrevia o encontro com o próprio Cthulhu em sua cidade nas profundezas.

A história é repleta de elementos do mundo real que se corrompem através de símbolos intencionalmente vagos e brincam com os sentidos da realidade e ficção. O narrador vive em Boston, nos EUA, e cita autores e livros que existem em nosso mundo — como o teosofista W. Scott-Elliot e o antropólogo James Frazer — e dá coordenadas marítimas

²² The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown.

coesas, de forma quase jornalística, que incitam a associação do conto ao mundo real. Podemos chegar ao local exato da cidade profunda de R'lyeh — a prisão de Cthulhu —, mas precisamos, ainda, compreender o que poderia fazê-la emergir — condição intencionalmente vaga no conto. Ao fim, o narrador tendo feito descobertas acerca do deus lovecraftiano, teme por sua vida e acredita que, assim como pensa ter acontecido com seu tio-avô, os membros do culto à Cthulhu o matarão. Em suas palavras, “[c]omo meu tio se fora, como se fora o pobre Johansen, assim eu devo ir. Sei demais, e o culto ainda vive” (Lovecraft, 2017, p. 152).

Nesse conto, o encontro com o desconhecido dá-se, em especial, pelo relato do marinheiro Johansen, mas é sugerido desde a descoberta de Legrasse da bizarra estatueta na posse do culto. Apesar de não ter ele mesmo vivenciado o encontro com Cthulhu, o narrador demonstra acreditar na narrativa de Johansen e também se vê amedrontado pela sua existência. A sua possível morte pelas mãos do culto parece diminuir-se perante seu receio acerca do horror que o deus pode causar e esse conhecimento parece ser uma causa de temor maior que o próprio falecimento:

Quem conhece o fim? O que se ergueu pode afundar, e o que afundou pode se erguer. [...] Deixe-me rezar para que, se eu não sobreviver a esse manuscrito, meus executores possam colocar a cautela antes da audácia e garantir que ele nunca encontre outros olhos (*ibid.*, p. 153).

Em "Nas Montanhas da Loucura" (originalmente publicado em 1936), uma expedição científica à Antártida acaba deparando-se com uma espécie de seres muito mais antigos que os humanos, nomeados Anciões. O narrador — o geólogo Dr. Dyer da Universidade de Miskatonic —, ao descobrir a existência dos seres pré-históricos, demonstra curiosidade e maravilhamento. Contudo, é ao fugir da região que realmente nos deparamos com o desconhecido, com o incompreensível: ao olharem para trás, o narrador e Danforth (um estudante) avistam o “horror absoluto”, algo que não pode ser descrito por palavras e nada dito ao leitor poderia equiparar-se — forma de causar estranheza e expectativa comuns à obra lovecraftiana. Apesar de indescritível, o narrador segue para dar-nos uma descrição, mesmo que aproximada, de sua visão: “Era a absoluta e objetiva corporificação da ‘coisa que não deveria existir’, do romancista fantástico; e seu análogo mais próximo no reino do compreensível é um vasto trem de metrô em movimento” (Lovecraft, 2016, p. 155). A visão do que quer que seja esse horror leva Danforth a ficar “completamente desequilibrado” e entoar freneticamente os nomes das estações de metrô de Boston-Cambridge (*ibid.*), reverberando, quiçá, a compreensão mútua da descrição do narrador de um trem em movimento.

O “desequilíbrio” mental de Danforth leva-nos a outro elemento de grande relevância na obra lovecraftiana: a (in)sanidade das personagens. Em suas obras, o autor frequentemente constrói personagens acadêmicas, que poderíamos relacionar à racionalidade, para contar histórias nas quais sucumbem à loucura após lidarem com o incompreensível. Isto é, não podendo compreender — ou aceitar — a realidade que vislumbram, às personagens lovecraftianas só resta enlouquecer. Esse elemento é cerne do jogo *Call of Cthulhu* (2014). Neste, como nas histórias de Lovecraft, o encontro com o desconhecido corrói a mente humana e toma das personagens as suas capacidades cognitivas.

Em “Dagon” (Lovecraft, 1919), encontramos exatamente essa construção: a personagem depara-se com o inexplicável e, ao ser incapaz de racionalizá-lo, ou aceitá-lo, enlouquece. O pequeno conto traz ao leitor o relato de um narrador anônimo acerca dos horrores que ainda o perseguem. A personagem narradora, um soldado da Primeira Guerra Mundial, admite-se viciada em morfina, mas recusa a possibilidade de estar fora de si — possivelmente falhando em estabelecer certa confiança na veracidade de sua história. O relato é direcionado a quem quer que venha a lê-lo e narra as experiências aterrorizantes passadas pela personagem após fugir de um navio emboscado durante a Grande Guerra e ficar à deriva no mar por vários dias. O soldado naufraga em uma ilha que acredita ter sido recém-formada por algum movimento tectônico inexplicável pois encontra vestígios do fundo do mar: carcaças fétidas de peixes e de seres marinhos indescritíveis, além de um monólito pertencente a uma cultura de seres marinhos inteligentes. Então, ele vislumbra um desses seres, um gigantesco humanoide anfíbio que nomeia “Dagon” — em homenagem ao deus babilônico. Após conseguir fugir e voltar para o mar e, eventualmente, para casa, ele é atormentado por pesadelos e visões da ilha. O texto termina em um final aberto, no qual uma criatura está à sua porta e as últimas palavras do narrador são, “A janela! A janela!”, algo que poderia indicar uma busca por uma rota de fuga ou, mais provavelmente, pelo suicídio; de qualquer forma, o leitor termina o conto sem saber qual o fim de seu narrador.

No texto, somos levados ao menos a duas instâncias em que a personagem deixa de agir conforme se espera de uma pessoa em suas plenas faculdades mentais. Primeiro, no passado da narrativa, após vislumbrar a criatura ciclópica — “Dagon” —:

De minha subida frenética da encosta e do monte, de minha jornada delirante de volta ao bote encalhado, pouco me recordo. Acredito ter cantado muito e gargalhado estranhamente quando me via incapaz de cantar. (Lovecraft, 2017, p. 26)

E, segundo, no presente da narrativa, ao descrever visões do monstro em noites de lua minguante. A personagem contribui diegeticamente para a construção de sua loucura e afirma

não estar certa de que suas visões não passam de “um simples arrepio febril enquanto [...] jazia delirante e em insolação no bote aberto” (*ibid.*, p. 27).

A loucura em Lovecraft é usualmente tratada através dessas duas formas: de personagens que agem de formas impróprias para a situação em que se encontram; e do reconhecimento pelas próprias personagens da incerteza de estarem ou não embasadas na realidade ao narrarem suas experiências. Na ludonarrativa errepegística de CoC, também encontramos ambas as formas sendo endossadas desde o seu sistema. Quanto ao narrador desconfiado de sua própria sanidade, o livro do Guardião sugere:

Considere o seguinte evento, por exemplo: o investigador se despede de sua esposa enquanto ela sai de casa para o trabalho e, então, cinco minutos depois, sua esposa desce as escadas em seu roupão. Não provenha explicações. Se puder induzir uma dissonância cognitiva (mantendo duas ideias conflitantes simultaneamente) no jogador, você [o Guardião] abrirá a porta para o medo enquanto a mente do jogador se esforça para entender a situação. (Petersen et al, 2014, p. 211 , t.n.²³)

Nesse evento, similarmente ao narrador de “Dagon”, a personagem (e o jogador, por conseguinte) não consegue definir se vivenciam algo sobrenatural ou se experienciam um reflexo de sua mente fragilizada. E quanto às ações impróprias para a situação que se encontram, como aquelas do narrador de “Dagon” ou de Danforth, em “Nas Montanhas da Loucura”, também existem mecanismos ludológicos que fazem com que as personagens de CoC cantem, corram ou riem descontroladamente ao enfrentarem o desconhecido — deixaremos esse assunto para tratarmos ao falarmos das regras do jogo (nesse caso, em “A Personagem do RPG”).

Outra questão relevante ao falarmos de Lovecraft como autor é o seu preconceito, especialmente o que reflete em seu texto. Em sua obra, o medo do desconhecido também pode ser notado através das descrições frequentemente racistas e xenofóbicas — mesmo para os padrões da época — de etnias não brancas e religiões não cristãs. Hoje, o horror lovecraftiano é transposto para diversas formas e em todos os tipos de mídia, abordando ou não essa problemática do autor, e não é tarefa fácil destituir a sua obra de suas visões. Dentro do sistema de *Call of Cthulhu* (2014), por exemplo, encontra-se o conto “O Horror de Dunwich”, onde lendas antigas falam de

rituais e conchaves indígenas não consagrados, no meio dos quais invocavam formas proibidas de sombras das grandes montanhas arredondadas e faziam rezas

²³ Consider the following event for example: the investigator says goodbye to his wife as she leaves the house for work, and then, five minutes later, his wife walks down the stairs in her dressing gown. Don’t provide an explanation. If you can induce cognitive dissonance (holding two conflicting ideas simultaneously) in the player, you will open the door to fear as the player’s mind struggles to make sense of the situation.

orgiásticas respondidas por altas crepitações e estrondos vindos do chão abaixo (Lovecraft, s.d., in Mearls; Crawford, 2014, p. 20, t.n.²⁴).

O conto não confirma essas lendas, mas também não as redime. Os supostos rituais dos nativos americanos são utilizados diegeticamente para a criação de uma atmosfera aterrorizante desde o início do conto. Apesar do próprio Lovecraft não ter sido um exímio cristão — abandonou a escola dominical e manteve-se sem filiação a igreja alguma por boa parte de sua vida (Joshi, 2017, p. 57-80) —, seus contos utilizam preconceitos comuns à aristocracia estadunidense — e, portanto, comuns ao cristianismo — ao tratar de outras culturas e etnias. O próprio autor declara-se antissemita em uma de suas cartas (*ibid.*, p. 73).

Vemos descrições semelhantes em “O Chamado de Cthulhu”. Aqui, os cultuadores dos “Grandes Antigos” presos pelo inspetor Legrasse são descritos como

homens de origem muito baixa e mestiçada, tipos mentalmente aberrantes. A maioria era de marinheiros e alguns poucos negros e mulatos, em grande parte indianos ocidentais ou portugueses de Brava, das ilhas de Cabo Verde, que emprestavam um tom de voduísmo ao culto heterogêneo (Lovecraft, 2017, p. 134).

Os cultos maléficos aos Grandes Antigos (como o narrador escreve) — obviamente — nada têm a ver com as culturas reais dos povos aos quais se refere. Estes são usados como base para criar-se o imagético dos adoradores: inferiores, maléficos e loucos. Por esse lado, a sua leitura e adaptação na ludonarrativa errepegística nos pede um grande senso crítico e uma capacidade de adaptar o horror lovecraftiano sem trazê-lo junto aos preconceitos do autor e de sua contemporaneidade. O RPG, acreditamos, pode ser palco para reapropriações da narrativa de *weird fiction* por grupos esquecidos ou, pior, inferiorizados por autores como Lovecraft.

Adiante, começaremos a análise da estrutura errepegística para que possamos entender suas especificidades dentro da narratologia.

²⁴ [...] unhallowed rites and conclaves of the Indians, amidst which they called forbidden shapes of shadow out of the great rounded hills, and made wild orgiastic prayers that were answered by loud cracklings and rumblings from the ground below.

3. O RPG, O SEU PÚBLICO E A SUA LUDONARRATIVA

Neste capítulo, iremos analisar os elementos ludonarrativos que compõem o RPG, primeiramente, como um modo multifacetado que não se fecha em si mesmo, mas se multiplica por diversos gêneros, para que então possamos compreendê-lo também como um modo narrativo razoavelmente uniforme.

Portanto, iniciaremos uma compreensão estrutural do RPG, compreendendo sua efemeridade ao mesmo tempo que reconhecemos a possível perda desta característica nos jogos gravados. Também criaremos uma estrutura lógica para a narrativa errepegística. Essa estruturação, em vez de delimitar as capacidades ludonarrativas do RPG, pode servir para compreendê-lo como modo narrativo e delinear como se forma a narrativa sobre a base ludológica do jogo. Afinal, como temos visto, o RPG possui uma complexidade de características que permitem a produção de histórias tal qual outros modos narrativos tradicionais. E não poderia ser de outra forma, como pontuam Giddings, Selby e Wensley (1990):

Historicamente, o romance sucedeu o drama, mas absorveu algumas de suas qualidades (personagem, diálogo) enquanto adicionava possibilidades próprias (monólogo interior, ponto de vista, reflexão, comentário, ironia). Similarmente, o cinema inicialmente seguiu os princípios básicos da narrativa prosaica e copiou o drama de palco enquanto desenvolvia suas próprias técnicas e formas, assim como seus próprios meios de produção, distribuição e consumo (Giddings; Selby; Wensley, 1990, ix-x *apud* Hutcheon, 2006, p. 52, tradução nossa²⁵).

Com a proposta de uma estruturação do modo narrativo, entretanto, corremos o risco de também engessá-lo. Ao mesmo tempo, Todorov (2006, p. 39-41) explica, a compreensão da estrutura de sistemas narrativos pode ajudar-nos a compreendê-los de forma ampla e a penetrar em suas relações funcionais. Então, buscaremos a compreensão do *modus operandi* do RPG enquanto tentamos não sufocá-lo com restrições estruturais.

Para compreendermos a estrutura ludonarrativa desses jogos, precisaremos adentrar-nos nos campos bordieuanos e notar um pouco da sua relação com a “cultura de massa”, usualmente associada ao mercado, como um produto direcionado a um certo público e de menor capital cultural (Bourdieu, 2010). Podemos ver o RPG de duas formas segundo o seu público: seu sistema, a obra midiática que guia os jogadores para e durante a criação ficcional; e, justamente, a criação ficcional *per se*. Assim, existem dois “produtos”, ao menos

²⁵ “Historically, the novel succeeded the drama, but absorbed some of its qualities (character, dialogue) while adding possibilities of its own (interior monologue, point of view, reflection, comment, irony). Similarly, film initially followed the basic principles of narrative prose and copied stage drama” while developing its own techniques and forms, as well as its own means of production, distribution, and consumption (Giddings, Selby, and Wensley 1990: ix-x).

a princípio: o sistema e a ludonarrativa, diferentes mas intrinsecamente relacionados — veremos adiante que, para a última, existem duas formas de consumi-la.

Para a criação de ambos esses produtos, devem haver ações direcionadas ao interesse de seus consumidores. A Chaosium, editora de *Call of Cthulhu*, deve ter em mente os leitores de seu sistema de regras, ou seja, os jogadores, ao criá-lo. A leitura do sistema gera o primeiro modo de consumo do RPG, em que se aprendem (e também se rejeitam) as regras ludológicas para a sua criação narrativa. Nesse sentido, podemos notar o consumidor como *leitor*, mesmo podendo muitas vezes aprender o código do RPG organicamente.

O segundo modo de consumo do RPG é encontrado na construção da ludonarrativa. Dessa forma, encontramos o sentido de *jogadores*, que simultaneamente agem como autores e espectadores da ludonarrativa, que também deve se preocupar com seus consumidores. O Guardião dos Segredos Arcanos deve considerar os investigadores ao criar o esqueleto da intriga; e, claro, os investigadores devem ocupar-se com os outros jogadores também, inclusive o Guardião, levando em conta as capacidades de compleição da ficção por parte uns dos outros — a *mimesis* III ricoeuriana. O narrador principal e os conarradores devem reconhecer a narrativa ficcional sendo criada e serem capazes de adicionar nela a sua própria ficção, compreender e apossar-se de seus símbolos, suas personagens e suas tramas.

A compreensão necessária, e preferivelmente instantânea, da narração incita-nos a uma outra conclusão: a narrativa do RPG não deve ser aquilo que nas artes convencionamos como “vanguardista”, ou mesmo muito “original”. Em cada ludonarrativa, devem haver elementos comuns que possibilitem uma fácil conexão entre aquela e outras obras ficcionais similares, um “código” comum. Normalmente, esses elementos podem ser encontrados de forma intermediática em filmes, livros, jogos eletrônicos, etc., mas também no mesmo formato, no caso, em outros jogos de RPGs, sejam exemplos do livro do sistema ou jogados pelos próprios jogadores, ou, mesmo, assistidos, presencialmente ou *online*.

Justamente, falamos sobre o terceiro tipo de consumidor de RPG, assumidamente menos comum: aquele que assiste ao jogo, sem participar de sua criação, o *espectador*. As sessões *online* que analisamos neste trabalho existem simultaneamente para dois públicos distintos: se, por um lado, os jogadores atuam como autores e público na configuração e reconfiguração da intriga, por outro, a tela serve como uma parede para um consumidor que não se distingue tanto daquele da TV. Esses jogos funcionam com uma barreira que os separam de sua audiência — mesmo que esta seja muito mais tênue que outras mais tradicionais, afinal, na Internet, a interação com os “produtores de conteúdo” dá-se com apenas alguns cliques.

A divisão feita por Ryan (2006) entre os modos receptivos e participativos de se perceber uma história pode ser encontrada quando observamos esses jogos. A história é construída em um modo participativo *com* todos os jogadores ao mesmo tempo que em um modo receptivo *para* o público detrás da tela.

Apesar da divisão da autora, o público receptivo ainda influencia as obras que assistem, mesmo que de forma menos impactante que a dos criadores da narrativa — os jogadores, nesse caso. Nas palavras de Jenkins,

Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras [...]. Nem todos os participantes são criados iguais. Corporações — e mesmo indivíduos dentro das corporações da mídia — ainda exercem maior poder do que qualquer consumidor individual, ou mesmo um conjunto de consumidores. E alguns consumidores têm mais habilidades para participar dessa cultura emergente do que outros. (Jenkins, 2015, p. 25-26)

Segundo o autor, os fãs exercem grande poder nas decisões corporativas da produção de ficção popular, e a falta de interesse da indústria pelos fãs de suas obras normalmente leva a conclusões desastrosas para os seus produtos (*ibid.*, p. 40). Além disso, segundo Punday,

o faz de conta é menos uma forma de escapismo ou de história que uma forma de se adentrar nas relações entre os gêneros e o que significa ser fã. Nessa questão, RPGs são artefatos exemplares da cultura de fãs e refletem o trabalho cultural feito por objetos que alcançam os *status* de “culto”. (2005, p. 128 *apud* Jara e Torner, 2018, p. 268)

O RPG é invariavelmente alterado pelo seu público, seja ele jogador ou espectador.

3.1 A produção errepegística online

Para analisarmos a influência do espectador nos jogos de RPG, podemos comparar diretamente as duas sessões de *actual play* que analisamos, o *one shot* do *Critical Role*, *Call of Cthulhu: Shadow of the Crystal Palace* e a sessão do canal *Mundo Tentacular*, *Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.01*. A escolha por esses dois jogos, como já declaramos, deu-se por diferentes motivos, mas podemos resumi-los a apenas um: enquanto o primeiro é uma produção brasileira e de uma execução simples, o outro é de uma grande produção estadunidense financiada pela própria editora de *Call of Cthulhu*. Assim, poderemos discutir, além de questões pertinentes à ludonarrativa, relações entre o RPG “real”, aquele normalmente feito por amadores na indústria artística e em suas próprias casas como *hobby*, e o “de mercado”, aquele gravado em estúdio e coordenado, senão dirigido, por atores e contadores de histórias profissionais.

Em *Call of Cthulhu: Shadow of the Crystal Palace*, acompanhamos a narrativa de Taliesin Jaffe (o Guardião dos Segredos Arcanos), Marisha Ray, Erika Ishii, Phil LaMarr,

Travis Willingham, Ashly Burch e Liam O'Brien (os investigadores). Todos são atores e/ou autores profissionais, tendo boa parte de seus trabalhos no ramo da dublagem, e, ao menos Taliesin, Marisha, Travis, Ashly e Liam jogam RPG há alguns anos, conforme seu canal do Youtube. Essa sessão foi patrocinada pela Chaosium, editora de *Call of Cthulhu*, e a intriga criada ali possui conexão com o *Starter Set*, um conjunto de livros e dados vendido pela editora que são necessários para começar a jogar CoC, como declara Taliesin.

A história passa-se nos anos 1920 e os investigadores são donos de gatos premiados em uma exposição de felinos que estaria ocorrendo previamente à sua abertura ao público geral em um local chamado Crystal Palace. O palácio é imenso, todo feito de vidro e apenas a área destinada à festa está iluminada. Eles participam dessa festa com o intuito de sorrateiramente encontrar e furtar — ou auxiliar o furto de — um sarcófago. Sem saber exatamente onde o objeto estaria, os investigadores buscam a esmo, passando por partes escuras do palácio e evitando os olhares dos outros participantes da festa (NPCs).

Após tentarem, sem sucesso, ativar a iluminação da ala do palácio em que procuram o sarcófago, as personagens seguem em frente somente com suas lanternas. A atmosfera é tensa, e os investigadores têm que evitar serem encontrados pela equipe de segurança do local, que acaba sendo o menor dos seus problemas.

Como era de se esperar de uma narrativa de horror, elementos sobrenaturais começam a alcançar os investigadores: garras saem das sombras e tentam arrastá-los para as paredes de vidro; seus reflexos agem sem o movimento de seus donos; gatos são possuídos por algo “indescritível”, como diria Lovecraft.

Ao fim, nem todos os investigadores sobrevivem. O sarcófago é abandonado e a sanidade das personagens que sobrevivem fica severamente abalada.

Em *Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.01*, jogam May Ursi (a Guardiã dos Segredos Arcanos), Leo Milani, Leo Preto, Gu Dassie, Jade e Barney (os investigadores)²⁶. Sobre esses jogadores, ao contrário dos que fazem parte do Critical Role, que são pessoas públicas, não temos muitas informações *online*.

Na sessão, os investigadores fazem parte do “clube de pesquisa sobrenatural”. No jogo do canal brasileiro, os investigadores vivem em Arkham em 1920 — cidade fictícia da literatura de Lovecraft — e fazem parte de um clube que tem interesse pelo oculto. Eles são encarregados por um banqueiro de encontrar o seu filho, Travis Frazer, que aparentemente fugiu para encontrar-se com uma namorada. Depois de coletar algumas pistas, inclusive na

²⁶ Nomes fornecidos no próprio vídeo do canal.

delegacia da cidade, dirigem-se ao hotel Última Parada, onde o jovem poderia ter passado a noite antes de chegar a seu destino.

O hotel possui uma aparência estranha e antiga, e os investigadores passam o restante do dia e a noite procurando pistas acerca do rapaz. Enquanto isso, a suspeita dos jogadores acerca do paradeiro dele vai recaindo sobre personagens diversas, do dono do hotel e seu irmão surdo à namorada do rapaz desaparecido.

Durante a noite, o lago pútrido ao lado do hotel aparece em um pesadelo paralisante da personagem Nat “Black King” (Léo Preto), que sonha com uma criatura aquática monstruosa, deixando indícios de algo sobrenatural ligando o hotel ao lago. Nessa sessão, os jogadores não conseguem ainda terminar a trama, que segue para outra, a *Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.02 (FINAL)*, publicada no Youtube meses depois da primeira.

Não por acaso, ambas as sessões lidam com a investigação e o encontro com elementos do sobrenatural. A obra lovecraftiana adaptada para o jogo *Call of Cthulhu* (2014) compreende a criação e a exploração do medo do desconhecido, como tratamos no capítulo anterior. O RPG ludifica elementos marcantes da escrita do autor de modo a permitir que os jogadores também participem da criação narrativa desse universo. Desse modo, a ludonarrativa errepegística de CoC não se distingue tanto do que autores como Jenkins (2015) denominam *fanfiction*, ficção escrita por fãs, como discutiremos adiante.

Retomemos o assunto que nos interessa: a influência do espectador nas narrativas de RPG disponibilizadas online. De um ponto de vista bem objetivo e numérico, notamos a diferença óbvia de alcance de ambas as publicações. Enquanto o *one shot* do *Critical Role* (Call [...], 2019) possui 3,1 milhões de visualizações em um canal com mais de 2,34 milhões de seguidores, a sessão do *Mundo Tentacular* (Chamado [...], 2023) foi vista pouco mais de 1500 vezes em um canal com cerca de 1800 inscritos. De forma alguma colocamos a qualidade artística das ludonarrativas como as únicas responsáveis pelo maior sucesso do *one shot* do *Critical Role*, mas acreditamos que outros fatores, como a língua inglesa, que pode ser mais facilmente difundida, o apoio da editora de CoC, a Chaosium, a frequência de jogos publicados e, por conseguinte, o público já pré-estabelecido contribuem para um maior número de visualizações.

Este trabalho não busca compreender formas para o sucesso na plataforma, mas é importante notar certas distinções entre um jogo e outro para que possamos compreender a que formato pertence cada RPG: um mais comercial ou um feito mais para os jogadores. Mesmo se tomarmos essa dicotomia entre mercado e jogador, acreditamos que o interesse mercadológico não necessariamente existe em oposição ao interesse do jogador, mas

adiciona-se às características usuais da ludonarrativa, e, caso entrem em conflito, a mais relevante para os jogadores pode vir a suprimir a outra — isto é, a atração dos espectadores não precisa diminuir o interesse dos jogadores pelo jogo.

Alguns cuidados precisam ser tomados, porém, para que as sessões possam ser publicadas virtualmente. De um ponto de vista técnico, por exemplo, a produção de uma mídia audiovisual envolve câmeras, microfones, edição visual e sonora (ou a falta destas), que influenciam na qualidade técnica da gravação que, por sua vez, pode auxiliar em atrair a audiência.

De um ponto de vista técnico, vídeos no Youtube demandam de seus criadores certos cuidados com a sua audiência. Nesse ponto, *Call of Cthulhu: Shadow of the Crystal Palace* parece dominar o estilo de produção e inicia apresentando seus investigadores e Guardiões dos Segredos Arcanos, também reconhecendo que nem todos que estão prestes a assisti-lo necessariamente conhecem os jogadores ou o sistema de jogo. Antes do primeiro minuto de vídeo, Taliesin apresenta-se e explica:

[*Call of Cthulhu*] é um jogo divertido, é de uma *vibe* bem diferente do seu *Dungeons & Dragons* e eu estou ansioso em mostrar o que você pode fazer com ele. Para aqueles que não conhecem, *Call of Cthulhu* é o clássico RPG de horror onde os jogadores assumem o papel de jornalistas, acadêmicos, detetives, todo o tipo de arquétipos de aventuras *pulp*, para investigar todo o tipo de coisa assustadora. (Call [...], 2019, t.n.²⁷)

Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.01 não entrega à sua audiência uma introdução similar, deixando a impressão de que seu público-alvo já deveria possuir tal conhecimento elementar do jogo e dos jogadores. Ele deveria já estar inserido na comunidade errepégistica e assistido outros vídeos do canal e/ou jogado o jogo. Em vez de intencional, a falta de uma introdução também pode ter sido ocasionada por uma mera falha na compreensão de que um vídeo *online* (ou qualquer obra publicada) inevitavelmente acabará encontrando uma nova audiência, uma que ainda não conhece absolutamente nada sobre o jogo, mas que poderia vir a se interessar através daquele vídeo.

A introdução do sistema para uma audiência receptiva parece ser o primeiro indício de um trabalho comercial do *Critical Role*. O conhecimento básico do sistema de jogo deve vir antes do seu início, e os jogadores já devem estar conscientes de que tipo de narrativa irão criar, afinal, ela possui grande influência na produção de suas personagens, lúdica ou narratologicamente. A falta desse momento introdutório não marca, por outro lado, o

²⁷ It's a fun game, it's a very different vibe from your normal *Dungeons & Dragons*, and I'm looking forward to showing you what you can do with it. For those of you who don't know, *Call of Cthulhu* is the classic horror role playing game where players take on the role of journalists, academics, detectives, any of the kind of pulp adventuring archetypes, to investigate terrors of all sorts.

desconhecimento de serem, de fato, participantes em um jogo que possui plateia, mas apenas deixa claro essa mudança de “contrato”: a saída de um jogo particular para um “público” (no sentido de publicado). Ambos os jogos são feitos com o interesse de serem assistidos, independentemente de seu sucesso.

A intromissão do interesse mercadológico na narrativa que será criada já indica (ou ao menos sugere) aos jogadores que este não será um jogo qualquer. A partir de então, tudo pode ser diferente: desde a produção, a caracterização do jogador tal qual a sua personagem — como a de um ator em seu papel —, a criação de um cenário, físico ou virtual, que apresenta elementos que evocam o gênero narrativo “lovecraftiano”, até a narrativa em si, que pode envolver escolhas direcionadas somente ao público receptor.

Começamos, então, a notar certas distinções do que normalmente se encontra em um RPG. De forma mais similar ao teatro ou a outra arte representativa, *Call of Cthulhu: Shadow of the Crystal Palace* possui um cenário construído para imergir os jogadores — que se portam em figurinos que remetem às suas personagens — e os espectadores. Ambos o cenário e os jogadores são visualmente transportados para uma época e um local que lembram os anos 1920 lovecraftianos nos Estados Unidos, momento e local em que o enredo do jogo se passa. Os jogadores, vestidos à moda da época, estão em uma sala repleta de artefatos incomuns, como estátuas e hieróglifos aparentemente egípcios, caveiras, tapeçarias, etc., enquanto são iluminados por lâmpadas amarelas e antigas.

Mesmo a produção de *Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.01* e *Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.02 (FINAL)* (o término do “one shot”) não sendo tão complexa, existem alguns detalhes que demonstram um cuidado da sessão para com o seu público. Ela é construída em uma mesa virtual utilizando uma plataforma de criação de fichas e lançamento de dados, e os jogadores aparecem em vídeo. Na tela, não necessariamente visualizados pelos jogadores, estão o logotipo do canal e o nome da campanha que estão jogando. Tanto o vídeo dos jogadores quanto o logotipo e o nome da campanha não são detalhes necessariamente importantes para o jogo, mas decisões feitas para a transmissão da sessão. Os jogadores mantêm-se vestidos com suas próprias roupas, em seus próprios ambientes — apenas Léo Preto utiliza um recurso digital de mudança de fundo que, no lugar de seu ambiente, sua casa, escritório, etc., mostra construções escurecidas pela noite e iluminadas apenas pela luz da lua.

As escolhas de cenário e figurino, especialmente quando se trata do canal *Critical Role*, são feitas para os espectadores. Em vez de característica comum do RPG, essa produção poderia ser vista mais próxima ao LARP (*Live Action Role-Playing*), no qual os jogadores buscam a aproximação visual com a de suas personagens e fazem uso de cenários e ambientes

fora da mesa para a narração. Ou seja, os espectadores, ou o interesse pela aquisição destes, moldaram a estrutura da mesa do *Critical Role*. Os três tipos de consumidores do RPG — leitor, jogador e espectador — possuem, então, influência maior ou menor no jogo.

Apesar de falarmos de objetos midiáticos distintos (o sistema e a ludonarrativa), demograficamente, seus públicos são, por vezes, o mesmo. Além disso, o leitor do sistema e o espectador da ludonarrativa criada agem igualmente como receptores da obra midiática que consomem. Por parte do sistema, os leitores devem reconhecê-lo como um RPG e tornar-se capazes de utilizá-lo, seja conforme as intenções da editora ou da forma como preferirem (a máxima deve sempre ser retomada: o jogo pertence aos jogadores). Já pela parte da ludonarrativa, os espectadores devem entreter-se enquanto a compreendem como um RPG — em outras palavras, devem assisti-la como uma obra ficcional errepegística, com elementos ludológicos que moldam a narrativa, com uma construção mais *espontânea* e menos *roteirizada*, etc.

O *RPG Cthulhu*, uma campanha produzida pela companhia Jovem Nerd, parece falhar nesse último aspecto: seus participantes informaram abertamente em seu próprio *podcast* (episódio 761) que tiveram de refazer uma cena em que uma personagem morre (NerdCast [...], 2021). O *actual play* de RPG publicado dessa forma demonstra grande interesse mercadológico e assemelha-se ainda mais ao teatro, com ações mais roteirizadas, podendo ter a sua espontaneidade colocada em xeque por um público que se interesse por esse aspecto errepegístico.

A espontaneidade no RPG é parte do “código” que o errepegista deve conhecer para que a sua ludonarrativa lhe faça sentido. Como pontua Bordieu, “a obra de arte só adquire sentido e só tem interesse para quem é dotado do código segundo o qual ela é codificada” (2007, p. 10). Esse código envolve as regras de jogo — que implicam em pausas da narrativa para intromissões ludológicas —, os papéis das personagens e suas relações com seu narrador e as relações de poder narrativo entre os narradores, ao mesmo tempo que certas sensibilidades artísticas, estilos narrativos, tramas, etc. Importa ao jogador que reconheça essas regras e seja capaz de interpretá-las, mesmo que superficialmente.

O interesse mercadológico adiciona, ainda, mais uma camada. O espectador pode ou não compreender as regras da publicação errepegística mercantilizada, encontrando nela características que não serão usualmente encontradas em jogos nos quais participem como jogadores. Por exemplo, ao assistir o *actual play* do *Critical Role* (Call [...], 2019), o espectador pode vir a crer que todo RPG seja jogado fantasiado em uma mesa cheia de objetos que remetam a histórias de horror lovecraftianas.

3.2 Gênero ficcional e RPG

A compreensão do código do RPG, intrinsecamente ligado ao seu público-alvo e ao formato ludonarrativo de cada jogo (CoC, D&D, VTM, KoB, etc.), assemelha-se grandemente ao que nos referimos como gêneros literários, ou gêneros ficcionais. Não nos referimos àqueles aristotélicos, a epopeia, o trágico e o lírico, mas ao de fantasia, ficção científica, horror, investigação, etc., normalmente associados às ficções populares. A “arte pela arte” não poderia explicar o formato artístico que compete ao RPG. Em vez disso, podemos pensar na “cultura de massa”, nos *blockbusters*, nos *best sellers* da ficção, que são produzidos tendo em vista um *consumidor*, levando em consideração um mercado de vendas, de interesse financeiro, com características que remetem, reverenciam e referenciam obras similares, adentrando-se em uma espécie de campo de gêneros ficcionais (Gelder, 2004, p. 23-27).

Ao assumir esse ponto de vista, porém, não podemos nos esquecer da existência de sistemas feitos de forma independente que fogem dessas noções. Mesmo nesses casos, poucos são aqueles que fogem de convenções pré-estabelecidas do que espera-se de um sistema de RPG, como a relação de poderes dos narradores, a construção de atributos da personagem (cf. cap. 4), ou a espontaneidade, por exemplo. Sistemas bastante reduzidos normalmente apoiam-se no conhecimento prévio dos jogadores: podemos observar isso em *Lasers & Feelings* (criado por John Harper), onde os jogadores precisam conhecer o gênero de ficção científica de viagem espacial, além de também compreender as funções e relações dos jogadores ao narrar uma sessão de RPG.

Para seguirmos a discussão de gêneros ludonarrativos, em vez de termos como “cultura de massa”, ou mesmo “literatura de entretenimento”, como argumenta Eco (1994), e seus derivativos, utilizaremos o proposto por Gelder (2004): “*popular fiction*” (ficção popular). “Cultura de massa” foi utilizado extensivamente para diminuir a capacidade artística e a qualidade das obras midiáticas no século XX por teóricos que Eco (1994) denominou “apocalípticos”, em detrimento dos “integrados”, que abraçariam essa cultura e conseguiriam vê-la de forma positiva, um modo pelo qual se poderia alcançar ideologicamente o público geral. Em vez de literatura de massa ou baixa literatura, o autor propõe o uso de “literatura de entretenimento”, distinguindo-a da “alta literatura”, que renomeou “literatura de proposta” e que seria analisada através de dois critérios *a priori*, originalidade e esforço (Eco, 2000 *apud* Aranha e Batista, 2009, p. 125).

Gelder (2004), por outro lado, distingue o campo literário, por vezes através de oposição, entre ficção popular e Literatura — sempre capitalizada para distingui-la do sentido

geral de “literatura”, isto é, produções escritas comumente ficcionais de vários formatos. O autor argumenta que a Literatura normalmente está localizada com as outras artes, enquanto a ficção popular é vista como um artífice, um ofício funcional. A Literatura é vista como “séria”, enquanto a ficção popular serviria para o entretenimento das massas, uma visão perpetuada por Eco (1994) que, porém, seria supérflua. Gelder demonstra que os fãs de ficções populares as estudam de formas similares à acadêmica, e a leitura crítica também pode ser feita nesse tipo de obra ficcional. “Entretenimento”, portanto, apesar de possuir grande relevância para essas obras, não pode ser o termo que melhor as descreva (2004, p. 01-07). A visão que temos hoje de Literatura e ficção popular situaria sem problemas as ludonarrativas com a segunda.

Bourdieu pontua que falar da produção cultural demanda um posicionamento (Bourdieu, 1993, p. 61-67 *apud* Gelder, *ibid.*, p. 19), seja a favor ou contra as formas populares que a ficção assume, afinal, graças a diversos fatores sócio-culturais, estamos todos expostos a uma ou outra forma de expressão cultural. A suposta dualidade ficcional dá-se, segundo Gelder, da seguinte forma:

A Literatura é intimamente conectada com a vida, enquanto a ficção popular se deixa levar pela fantasia. A Literatura é intelectual, mas a ficção popular é prazerosa: lado a lado com o “perigo” e com a “intriga”. A Literatura é reservada ou discreta, a ficção popular é excessiva, exagerada. A Literatura não precisa de uma história ou trama, mas a ficção popular não poderia funcionar sem elas. (Gelder, *ibid.*, tradução nossa²⁸)

A parte ludológica das narrativas errepegísticas também contribui para a sua localização junto à ficção popular. Jogos são expressões culturais frequentemente ligadas ao prazer, ao entretenimento e, tal qual na ficção popular, essa relação não impede uma atitude séria ao jogar-se, como nota Huizinga (2001, p. 03-10). Isso permite ao jogo tornar-se uma ocupação, como o fazem jogadores de quaisquer esportes e também como os jogadores de RPG, como já explicamos.

Também de forma similar à ficção popular, o autor explica que “o jogo 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” (*ibid.*, p. 09). Nesse sentido, mais uma vez, a narrativa errepegística, agora graças à sua ludicidade, colocaria-se oposta à Literatura — realista, drama da vida — e a favor da ficção popular — escapista, fantástica.

²⁸ Literature is intimately connected to life, while popular fiction gives itself over to fantasy. Literature is cerebral, but popular fiction is sensuous: caught up with ‘danger’ and ‘intrigue’. Literature is restrained or discrete, popular fiction is excessive, exaggerated. Literature doesn’t need a story or a plot, but popular fiction couldn’t function without one.

Pelo contrário, seria possível o RPG ser Literatura? É difícil imaginar uma ludonarrativa com as características que Gelder ressaltava na Literatura. Segundo o autor, ela teria menor necessidade de um enredo bem delineado, possuiria uma relação com a vida, com o real ou, mesmo, com o vanguardismo literário. É difícil pensar uma ludonarrativa errepegística em um estilo como a *stream of consciousness* que Virginia Woolf escreve em *Mrs. Dalloway* (1925), que funcione em uma autobiografia ficcional como Machado de Assis escreve em *Memórias Póstumas de Brás Cubas* (1880), ou mesmo que exista de uma forma introspectiva e intimista como em *Água Viva*, de Clarice Lispector (1973). Por outro lado, ficções populares como "O Chamado de Cthulhu", de Lovecraft (1926), a trilogia de *O Senhor dos Anéis*, de Tolkien (1954), e *Neuromancer*, de Gibson (1984), inspiraram diretamente sistemas e, consequentemente, narrativas de RPG.

Entretanto, ao postulamos a falta de vanguardismo dentro da ludonarrativa errepegística, não buscamos construir um juízo de valor sobre ela. De outro ponto de vista, poderíamos, até mesmo, considerar seu modo narrativo como vanguardista por essência, afinal, ele é um novo tipo de construção e experiência ficcional que tem influenciado diversas mídias.

Localizarmos o RPG junto às ficções populares neste trabalho nos facilita tratar de sua ludonarrativa como um objeto codificado com convenções e estilos específicos a cada sistema. Assim, podemos vê-la de forma similar ao que encontramos na ficção de gênero, parte essencial da ficção popular (Gelder, 2004, p. 1). Conceber os sistemas de RPG como gêneros ficcionais auxilia na distinção entre eles e na compreensão das escolhas ludonarrativas feitas durante as sessões.

Tal qual os exemplos literários acima, sistemas de RPGs são parte de gêneros distintos e não necessariamente definidos da mesma forma que suas inspirações. Gêneros ficcionais são comumente analisados academicamente conforme suas características distintivas, buscando-se compreender o que possuem que permite com que seus consumidores sejam capazes de reconhecer uma obra como pertencente a um certo conjunto específico. Isto é, a hegemonia da inovação científica na ficção científica, o final feliz e a realização romântica das personagens principais no romance, o heroísmo e a superação de adversidades através da astúcia e capacidade física na aventura, e assim por diante. Através dessa noção, podemos compreender como o código errepegístico é compreendido pelos seus jogadores.

A descrição de um gênero ou outro demanda que estabeleçamos as suas características distintivas, além da definição de seus limites. Ou seja, até quando os consumidores de uma obra conseguem ainda reconhecê-la pertencente a um dado gênero e,

por conseguinte, a partir de que momento uma obra já não mais deve ser vista como parte daquele, mas de outro. Trazendo essa discussão para os RPGs, podemos perguntar-nos o que realmente diferencia *Call of Cthulhu* de outros jogos que aqui temos mencionado. Poderiam as diferentes regras ludológicas explicar toda a diferença entre narrativas errepegísticas?

Se a resposta for positiva, poderíamos definir o código narrativo de *Call of Cthulhu* compreendendo apenas as regras de seu sistema. A narrativa de CoC, se a vírmos dessa forma, possui uma fórmula que envolve: o tipo de dados e rolagens de dados percentuais, a relação de poder entre os jogadores (narrador principal e conarradores), a ficha de personagem com praticamente todas as habilidades descritas sendo comuns a todos os jogadores, em níveis variados, e algumas outras mecânicas marcantes que agem como ponto-chave para o reconhecimento do jogador daquele sistema, como a perda de Sanidade, as rolagens de Sorte, etc. Estes seriam, entre outros, os elementos ludológicos que constroem o código narrativo do sistema. *Dungeons & Dragons*, da mesma forma, possui uma fórmula que envolve: muitas rolagens de icosaedros (dados de vinte lados), personagens mágicos e não-mágicos divididos em classes e níveis, a relação de poder entre os jogadores (narrador principal e conarradores), a ficha de personagem com poucas habilidades comuns e muitas habilidades distintivas de classe e outras mecânicas menos relevantes para o ponto que fazemos.

Seguindo essa lógica, RPGs distanciam ou aproximam suas ludonarrativas conforme o código de seus sistemas se assemelham. Dessa forma, a ludonarrativa não seria responsável pela distinção entre um ou outro estilo de jogo, mas o contrário: o jogo seria responsável pelo estilo ludonarrativo.

Essa ideia reforça-se na medida que, de imediato, podemos notar distinções e semelhanças relevantes entre CoC e D&D. Diferentemente, os jogos utilizam: dados percentuais *vs* de vinte lados; habilidades comuns e amplamente divididas *vs* habilidades distintivas de classe; os testes de Sanidade e de Sorte, não encontrados em D&D; e as classes e os níveis não encontrados em CoC, cujas personagens possuem apenas ocupações e evoluem mais sutilmente. Por outro lado, os jogos possuem em comum, além da ficha de personagem — que, mesmo que distinta, possui elementos que nos permitem identificá-las como tal, como habilidades e perícias enumeradas, por exemplo —, características mais estruturais e pertencentes a todo o modo narrativo, como a relação entre narrador principal e conarradores, descrita em ambos os livros e de forma razoavelmente similar.

Não nos cabe delimitar também o sistema de D&D, mas apenas notar elementos deste e de outros jogos que contrastam ou se assemelham aos que encontramos em CoC.

Assim, podemos afirmar que o sistema é, sim, o código que determina o formato ludonarrativo de cada jogo.

Notamos em diversos RPGs a qualificação numérica de *Hit Points*, explicado mais a fundo no capítulo “A Personagem do RPG”. Precisamos fazer notar que os *Hit Points* (HP) em *Call of Cthulhu* vão de 0 a 15, e personagens de D&D possuem uma quantidade relativamente similar no nível 1, mas que gradualmente é aumentada e pode alcançar duas centenas no nível 20 (usualmente visto como o nível máximo desse sistema). Enquanto isso, em *Kids on Bikes*, o HP não é enumerado, fazendo com que um único momento de azar possa acabar incapacitando a personagem, ou mesmo matando-a.

A influência das mecânicas de jogo na narrativa seriam, portanto, o que mais a caracteriza. Uma sessão de jogo em que as personagens podem morrer a qualquer momento, ao azar, torna-se muito mais tensa que uma na qual as personagens só se amedrontam perante um grande perigo. Não ao acaso, um gênero de ficção popular em que se espera que personagens estejam frequentemente em um perigo mortal é o horror, enquanto na aventura se espera que o herói seja capaz de vencer todas as adversidades encontradas, mesmo que com certa dificuldade.

A mortalidade de CoC ou KoB também influencia decisões narrativas indiretamente: os jogadores usualmente preferem “não dar chance ao azar” e evitam embates físicos e perigos a qualquer custo. Para isso, devem *dialogar* e narrar de forma não antagonística na maior parte das vezes, utilizando-se de artifícios sociais para resolver boa parte da trama. Ou, caso não seja possível desenrolar a trama amigavelmente, os investigadores muitas vezes preferem agir de forma sorrateira, mantendo-se longe ou escondidos o suficiente de seus possíveis antagonistas.

Ao retirar-se o perigo iminente da morte da personagem, é fácil imaginar um cenário em que os jogadores não mais evitam perigos, mas os enfrentam, transformando a trama em uma sequência de batalhas. A resposta antagônica às adversidades pode tornar-se padrão ou, ao menos, a mais comum, e os conflitos dramáticos da trama tornam-se, literalmente, batalhas.

Uma pequena parte das regras, como é demonstrado pelo HP, portanto, é capaz de moldar todo um estilo de jogo e, conseqüentemente, de narrativa. Podemos traçar, assim, um paralelo entre os gêneros das ficções populares e as ludonarrativas errepegísticas através de características distintivas, como a existência, ou não, e a quantidade de *Hit Points* das personagens. Isto é, em vez de afirmarmos que este é um jogo de horror, poderíamos descrevê-lo como um em que a personagem do jogador está em um constante perigo mortal

por forças física e mentalmente superiores; e, em vez de um jogo de aventura, teríamos um em que as personagens possuem poderes e resistências capazes de impedir até mesmo a morte de alcançá-las!

A quantidade de *Hit Points* também pode implicar na dificuldade ou facilidade em se resolver uma trama, ao menos com apenas uma personagem. O término de uma campanha para a personagem de CoC só pode vir com o seu fim, seja a sua morte ou a sua aposentadoria (Petersen, et al, 2014, p. 13), que normalmente significa conviver com a loucura — ludologicamente, com a perda de Sanidade. O mesmo dá-se nas histórias de Lovecraft: em "Dagon", o narrador, incerto de suas faculdades mentais, tem visões de criaturas marinhas tomando o planeta e, ao final, pode ter se matado; em "Nas Montanhas da Loucura", Danforth tem de conviver com suas visões e traumas; em "O Chamado de Cthulhu", Johansen e Angell pagaram com suas vidas por entrarem em contato com os tentáculos do culto aos Grandes Antigos e o narrador termina a história temendo por sua vida.

Não se espera que todas as personagens nas histórias desse gênero sobrevivam ao fim da história. Da mesma forma, não se espera que os investigadores sobrevivam até o fim do jogo e, por vezes, seu trabalho investigativo é continuado por outras personagens após a morte (ao menos narrativa) das primeiras. *Call of Cthulhu*, sistematicamente falando, possui uma ludonarrativa muito mais mortal que outros RPGs, que remete à narrativa lovecraftiana de horror sendo criada.

A Sanidade em CoC também influencia fortemente esse estilo ludonarrativo. Essa característica ludológica da personagem permite a construção narrativa da loucura sistematicamente. Enquanto isso, inversamente, a Sanidade inibe os investigadores de realizar certas ações com maior possibilidade da sua perda, como utilizar um objeto profano ou olhar um cadáver de perto. Em *Vampire: The Masquerade*, por outro lado, o interesse por rituais, objetos desconhecidos e cadáveres pode ser comum e aceitável para as personagens vampíricas dos jogadores.

Sigamos o exemplo do *Critical Role*. Ao encontrar um cofre metálico ornado em prata no Palácio de Cristal no *one shot* do *Critical Role* (Call [...], 2019, à uma hora e cinquenta e nove minutos do vídeo), Liam parece reear o que quer que possa haver dentro.

Ida Codswell (Ashly): Ah, olha só! Aposto que nossa chave vai servir aqui. Posso abri-lo?

Septimus Goodfellow (Liam): Você quer fazer isso agora quando estamos apenas nós dois ou esperar pelo grupo?

Ida Codswell (Ashly): Ah! O que poderia acontecer? O caixão pode estar aqui!

Septimus Goodfellow (Liam): Eu dou vários passos para trás.

[Risos] (Call [...], 2019, t.n.²⁹)

Seu receio não seria fundamentado em um estilo narrativo no qual baús costumam conter apenas objetos comuns. Ao mesmo tempo, Travis, cuja personagem não participa da cena, pode ser visto comemorando a decisão de Ida Codswell (Ashly) em abrir o recipiente. O desejo — ou ao menos a expectativa — de que algo inesperado ou assustador venha a surgir através de um objeto comum faz parte do conjunto de características que compõem o suspense ludonarrativo em CoC, assim como a narrativa de terror. Imediatamente após girar a chave, Ida Codswell (Ashly) ouve batidas na parede de vidro próximo, mas devido a uma boa rolagem de Sanidade, acaba não lhes dando atenção. A tensão criada pela abertura do cofre é logo dissipada pelo sucesso ludológico nos dados, mas Liam — e também Travis, ao menos — faz uma leitura correta do código ludonarrativo de CoC: “cofres podem conter perigo”.

O mesmo também acontece em outros jogos, como D&D, onde baús de tesouro parecem ser quase tão frequentes quanto baús falsos escondendo monstros. A distinção narrativa poderia ser vista na forma como as personagens dos dois jogos lidam com esses perigos: enquanto um perigo lovecraftiano raramente pode ser enfrentado, os perigos fantásticos em *Dungeons & Dragons* são normalmente feitos para serem superados.

Ao categorizar o jogo de RPG, mais precisamente ao falar de D&D, alguns teóricos trazem a noção de que este produz — ou que *seja* — uma *narrativa de pilhagem* — categorização primeiramente descrita por Pavão (2000), mas recobrada nos trabalhos de Cupertino (2008) e de Saldanha e Batista (2009). Cupertino observou jogos de *Dungeons & Dragons* e GURPS durante a produção de sua dissertação para o mestrado e, em seu trabalho, um de seus objetivos põe-se como a sistematização estrutural da narrativa nesses jogos (Cupertino, 2008, p. 52). O autor propõe que “todo RPG seja, de fato, caracterizado pela narrativa cujo destino final é, seja enquanto enredo ou sistema de jogo, a apropriação de elementos e recurso em que o grupo ou a personagem esteja em déficit” (*ibid.*). A forma como vê-se baús nesse jogo, seguindo o que esses autores propõem, poderia mostrar-se como uma oportunidade de melhoria de equipamento, por exemplo.

É insustentável, porém, construir essa generalização em CoC. Sistemas distintos, como temos notado, possuem mecânicas lúdicas que incentivem tramas e personagens também distintas, bastando aos jogadores apropriarem-se e utilizarem essas mecânicas para as suas próprias criações. O que Cupertino parece definir, entretanto, é justamente a estrutura de

²⁹ **Ida Codswell (Ashly):** Oh, look at this! I bet our key might fit in here. Shall I pop it open?

Septimus Goodfellow (Liam): Do you want to go ahead now when it's just the two of us, or wait for the group?

Ida Codswell (Ashly): Oh! What could happen? The casket might be in here!

Septimus Goodfellow (Liam): I take several steps back.

um gênero narrativo. Assim, podemos entender *Dungeons & Dragons* como um sistema, ou um gênero ludonarrativo de pilhagem, segundo as observações do autor.

Essa generalização do estilo errepegístico pode ter, em sua raiz, um motivo simples. Os estudos da área errepegística têm se tornado comuns também graças a grande quantidade de transmissões de jogos *online*, que, além de contribuir para o aumento da popularidade dos jogos, facilitam a análise de jogos muito distintos. Antes da década de 2010, a gravação de RPGs era rara, e os pesquisadores desse jovem campo de estudos bastavam-se em assisti-los em uma comunidade específica e, então, construir suas pesquisas a partir daquele microcosmo em busca de respostas para o macro.

Para entendermos o gênero ludonarrativo de *Call of Cthulhu*, precisamos analisar um pouco do campo no qual ele se inspira. Primeiramente, “O Chamado de Cthulhu” (Lovecraft, 1926), entre várias outras obras do autor, é considerada uma obra de horror cósmico, no sentido que não se observam objetos de horror comumente associados à época em que foram escritas, como lobisomens, vampiros, fantasmas, etc., mas uma entidade oculta e incompreensível aos olhos humanos, cujo simples conhecimento de sua existência pode enlouquecer ou matar. Entretanto, nesse conto, o desenrolar da trama dá-se como a de um romance policial, no qual o sobrinho-neto investiga a morte suspeita do tio-avô e culmina na leitura do relato de um marinheiro que descreve seu encontro com o imenso ser Cthulhu em alto mar. Podemos notar, no conto de Lovecraft, os elementos do que poderia ser uma ludonarrativa do RPG quase homônimo. A trama conta com um investigador, cultos sombrios e secretos, uma entidade cósmica polifêmica e a morte ou loucura àqueles que a encontram.

O cerne do jogo é a investigação alimentada por elementos do horror — que usualmente é cósmico, alienígena — e o seu desenrolar vai ao encontro da loucura ou morte da personagem. As habilidades na ficha do investigador buscam simular o que uma pessoa seria capaz de conhecer ou realizar nas décadas que Lovecraft escreveu, especialmente a de 1920. O sistema provém exemplos e usos de perda de Sanidade, além de monstros cósmicos, suas proporções em relação aos seres humanos e, inclusive, suas características ludológicas, que enumeram seu poder e descrevem suas habilidades sobrenaturais.

Como o seu ponto central é a investigação, as habilidades mais utilizadas durante o jogo também devem ser as que permitem que as personagens melhor investiguem. Podemos constatar isso nos jogos que analisamos: Procurar (*Spot Hidden*), habilidade que permite aos jogadores encontrarem pistas escondidas nos ambientes com os quais interagem, foi a habilidade mais jogada nos dois jogos, aparecendo 14 vezes somente em *Call of Cthulhu: Shadow of the Crystal Palace*.

O desenrolar da trama em CoC é, por vezes, feito através da pura investigação. Nas sessões do *Mundo Tentacular*, os jogadores, após encontrarem pistas do paradeiro do rapaz desaparecido, dirigem-se a um hotel de beira de estrada onde começam a interrogar seus donos e hóspedes, buscando adquirir, seja através de mentiras e gracejos ou da invasão de suas privacidades, qualquer informação que pudesse avançar a trama. Na sessão do *Critical Role*, porém, os jogadores buscavam um sarcófago egípcio durante uma competição de gatos no Palácio de Cristal, esgueirando-se e evitando primeiramente guardas, mas logo também os horrores que rapidamente surgiram. A investigação, nesse caso, dá-se pela busca do item desejado, o sarcófago, através de meios diretos, indo ao local e procurando por ele.

Se a ludonarrativa de D&D e GURPS, segundo Cupertino, é uma de pilhagem — isto é, o resultado buscado pela sua construção narrativa —, a de CoC deveria ser uma de insanidade. Conforme exposto, para ele, o RPG é “caracterizado pela narrativa cujo destino final é [...] a apropriação de elementos e recursos em que o grupo ou a personagem esteja em déficit” (Cupertino, 2008, p. 52). Em um jogo de fantasia medieval, esses recursos podem ser financeiros ou não (espadas, armaduras, poções, etc.) e devem ser objetos capazes de auxiliar os conarradores a vencerem o desafio seguinte e, a partir da pilhagem deste, o próximo e assim por diante.

Por outro lado, se *Call of Cthulhu* fosse também uma narrativa de pilhagem, a narrativa dos *actual plays* que assistimos precisaria ter acabado quando o grupo se apropriasse daquilo que buscava: o rapaz desaparecido (no *Mundo Tentacular*) ou o sarcófago (no *Critical Role*). Entretanto, a narrativa termina no desenrolar da trama, o grupo apropriando-se ou não do que se propôs a fazer. Não indagamos aqui se D&D ou GURPS podem realmente ser caracterizados pela narrativa de pilhagem que o autor descreve; entretanto, podemos afirmar que ela não se aplica bem a CoC.

Nos dois *one shots*, o elemento que mais se perpetua pelas personagens é a perda de Sanidade. O sucesso dos jogadores, em ambos os casos, é medido pela solução da intriga sem a perda da personagem pela loucura ou morte; afinal, CoC é um RPG de investigação e sobrevivência ao horror, ou seja, sobreviver à trama enquanto a resolvem é o objetivo primário das personagens.

3.3 A concepção da ludonarrativa errepegística

Até então, temos tomado somente o sistema como impulsionador do código errepegístico. Entretanto, como veremos no capítulo 5. O Narrador, a Narração e a Narrativa no RPG, as vozes e as focalizações desse estilo de narrativa não necessariamente se

influenciam pelo sistema mas por escolhas estilísticas, ao mesmo tempo que a espontaneidade dificulta certos cuidados que encontramos na escrita. Para entendermos o formato narrativo de CoC, e também do RPG, devemos ir além da compreensão do sistema e dos gêneros populares nos quais ele se inspira. Afinal, não devemos ignorar a “narrativa ficcional produzida pelos jogadores no ato de jogar” (Vasques, 2008, p. 77), isto é, as *narrativas* que se constroem juntamente ao *lúdico*. É importante, portanto, que também consigamos compreender e analisar a estrutura errepegística através da ludonarrativa que ela produz para que possamos mais fielmente traçar o código errepegístico do qual tratamos.

Então, antes de mais nada, busquemos sistematizar, também, a estrutura ludonarratológica do RPG. Ao procurarmos por um fluxo contínuo de alternância entre intriga, narração (do narrador principal ou do conarrador) e interferência ludológica, poderíamos alcançar a estrutura à qual Cupertino (2008, p. 52) chegou:

Enredo {intriga[Narrativa> jogo> narrativa[mestre] narrativa[jogador]> jogo>
narrativa[pilhagem jogo/narrativa]]}³⁰

Através de sua ilustração, o autor busca elucidar que o enredo do jogo é composto pela intriga, através da alternância entre a narrativa — do mestre ou do jogador — e os elementos lúdicos do jogo. A alternância entre esses dois elementos culmina na pilhagem que é, ao mesmo tempo, lúdica e narrativa. O autor complementa:

Entre uma parte da narrativa e outra, existe o elemento jogo, que promove diversas possibilidades aos jogadores, levando-se em conta as suas regras e a relação de causa e efeito pertinentes, gerando um novo conjunto de eventos que, devido a novas intervenções das personagens, levará a uma nova série de escolhas, todas regradas pelo lúdico (*ibid.*, p. 52).

O autor deixa algumas pontas soltas para a resolução desta esquematização, mas ela pode, sim, ser uma representação estrutural do enredo de um jogo de RPG. Entretanto, há de se aceitar, por outro lado, inúmeras outras. Por exemplo, se vírmos “a intriga mínima completa como a passagem de um equilíbrio a outro” (Todorov, 2006, p. 87), seríamos imediatamente compelidos a aceitar que, por vezes, a intriga poderia ser somente narrativa, seja do [mestre] ou do [jogador], sem passar por todo o processo que o autor estrutura. Podemos ver, no exemplo abaixo, a partir de 26 minutos no *Mundo Tentacular, Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.01*, um momento narrativo sem a propriedade “jogo”.

³⁰ Nessa estrutura, Cupertino parece ter esquecido de um colchete fechando a estruturação da “intriga”, então tomamos a liberdade de adicioná-lo, senão, toda essa discussão perderia seu sentido, uma vez que a estrutura estaria incompleta.

Guardiã (May): E ele [Gerard], basicamente, dispensa vocês. Ele faz um cheque ao portador para cada um. “Na volta, se trouxerem ele, eu dou duzentos... ou pelo menos tragam informações que levem ao paradeiro dele! Vão, por favor. Vão!”

Padre Stephen (Barney): Eu... antes de sair, eu pergunto para ele: “Senhor, você, antes, quer se confessar? A gente pode fazer isso para tentar te aliviar um pouquinho agora.”

Guardiã (May): “Ah, por favor! Eh, não é comum, não é, padre, fazer isso fora da igreja? Não quero perturbá-lo, o senhor prefere que eu vá mais tarde à sacristia?”

Padre Stephen (Barney): “Eu prefiro fazer o que for melhor a se fazer agora. Você está precisando muito se confessar agora.”

Guardiã (May): Maravilhoso! Então vamos lá. Vou parar um momento, então vamos para o Gerard se confessando. Você vai escutar coisa, tá padre Stephen?! (Chamado [...], 2023)

Nesse final de cena, a estabilidade consiste no final da conversa e saída dos jogadores para a busca do filho do banqueiro, enquanto a sua passagem de um equilíbrio a outro se dá pela interrupção de uma das personagens, o padre, que gostaria que o banqueiro se confessasse antes, configurando, assim, a intriga mínima de Todorov.

Assim, em vez de encontrar o enredo através da estrutura criada por Cupertino, poderíamos meramente considerar “instâncias de intriga”. O autor buscava estruturar a narrativa do RPG em “partes”, possivelmente considerando pedaços da narrativa muito maiores que o citado acima. Para aplicar a sua esquematização, então, deveríamos encontrar os elementos que Cupertino ressaltava em tempos maiores de narração, não necessariamente descartando a intriga mínima que Todorov propõe. Ao não delimitar exatamente onde se deve buscar pela narrativa e pelos fatores lúdicos, o autor inevitavelmente produz uma esquematização que se aplica, em parte, em momentos mais longos do RPG, que, se desconsiderarmos a “pilhagem jogo” proposta, pode ser encontrada em trechos diversos em CoC.

Em *Call of Cthulhu: Shadow of the Crystal Palace*, a intriga segue até os 28 minutos da gravação para que, finalmente, alcançássemos o segundo estágio da esquematização do autor, “Narrativa > jogo”. Nesse momento, as luzes do palácio apagam-se e o narrador principal descreve o ambiente sob a visão das personagens, que, por sua vez, têm a ação narrada pelos conarradores:

Guardião (Taliesin): À sua frente e à sua direita está a entrada principal para esta ala do Palácio de Cristal. Está muito escuro e existem cômodos menores à sua esquerda contra a parede, mas é um pouco desorientante. Tem a luz da lua, mas é bem fraca.

Ida Codswell (Ashly): Eu tenho alguma noção de onde eu devo ir pra acender as luzes? Ou posso fazer a primeira rolagem do jogo? (Call [...], 2019, t.n.³¹)

³¹ **Guardião (Taliesin):** To your far forward and to your right, is the main entrance to this wing of the Crystal Palace. It is very dark, and there are smaller rooms to your left against the wall, but it is a little disorienting. There's moonlight, but it's very dim.

Ashly: Do I get a sense of where I need to go to turn on the lights? Or can I make the first roll of the game?

Após um breve momento para a decisão sobre qual teste ela deveria fazer para encontrar alguma forma de acender as luzes daquele cômodo do palácio, o Guardião pede por uma rolagem de Reparo Elétrico (Electrical Repair), no qual a investigadora falha. Concluída a rolagem de dados, começamos a próxima parte da esquematização do autor, “narrativa[mestre] narrativa[jogador]”,

Guardião (Taliesin): Faça um teste de Reparo Elétrico, só para vermos se você consegue ver aonde os fios estão indo.

Ida Codswell (Ashly): Ah, isso é mais divertido. Eu falhei pra caramba! (2019, t.n.³²)

Eventualmente, o trecho nos leva outra vez ao “jogo” e à “narrativa”, que aqui não é constituída por “pilhagem jogo”:

Guardião (Taliesin): Está um pouco caótico aqui. Muita coisa acontecendo. Apesar das paredes de vidro, também existem tantos compartimentos e tantas sombras se movendo contra as paredes que é difícil ver o que é cada coisa.

Septimus Goodfellow (Liam): Tem mil fios aqui e são todos sombras.

Guardião (Taliesin): Talvez, é, talvez... eu não sei. O que você [Ashly] vai fazer?

Ida Codswell (Ashly): Alguém tem alguma coisa pra iluminar que, sei lá, não chame tanta atenção? Eu só preciso de uma...

Alexandra Elise O’Neal (Marisha): Eu tenho uma lanterna.

Bentley Badger (Travis): Você tem uma lanterna?

Alexandra Elise O’Neal (Marisha): Eu sempre tenho uma comigo, eu sou uma aventureira! (op. cit., t.n.³³)

E, finalmente, concluímos o item “intriga”, que não necessariamente precisaria ser mais extensa que a “intriga mínima” proposta por Todorov. Nesse trecho, podemos notar a passagem de um equilíbrio a outro, do cômodo completamente escuro do Palácio de Cristal para um iluminado pela luz de uma lanterna.

A esquematização de Cupertino só se completa ao seguirmos por dezenas de minutos por um trecho de narração. Isso não a desqualifica, mas nos sugere que os mecanismos ludológicos nem sempre afetam a narrativa de forma direta, mesmo que estejam sempre presentes nas regras do jogo. A ludonarrativa errepegística é construída sobre as fichas das personagens e sobre o sistema, então o jogo dificilmente poderia abandonar a vista dos jogadores — como discutimos anteriormente ao falarmos do papel do conarrador —, mas as

³² **Guardião (Taliesin):** Do an electrical repair roll. Just to see if you can see where the wires are running to.

Ida Codswell (Ashly): Oh, that is more fun. I failed it so hard!

³³ **Guardião (Taliesin):** It is a bit chaotic in here, there's a lot going on. Despite the glass walls, there's also so many stalls and many shadows moving against the walls, it's hard to see what's what.

Septimus Goodfellow (Liam): There's a thousand lines in here and they're all shadow.

Guardião (Taliesin): Perhaps, yeah, perhaps... I don't know. What are you going to do?

Ida Codswell (Ashly): Does anyone have a light source that's not too, you know, attention-grabbing? I just need a...

Alexandra Elise O’Neal (Marisha): I have a lantern.

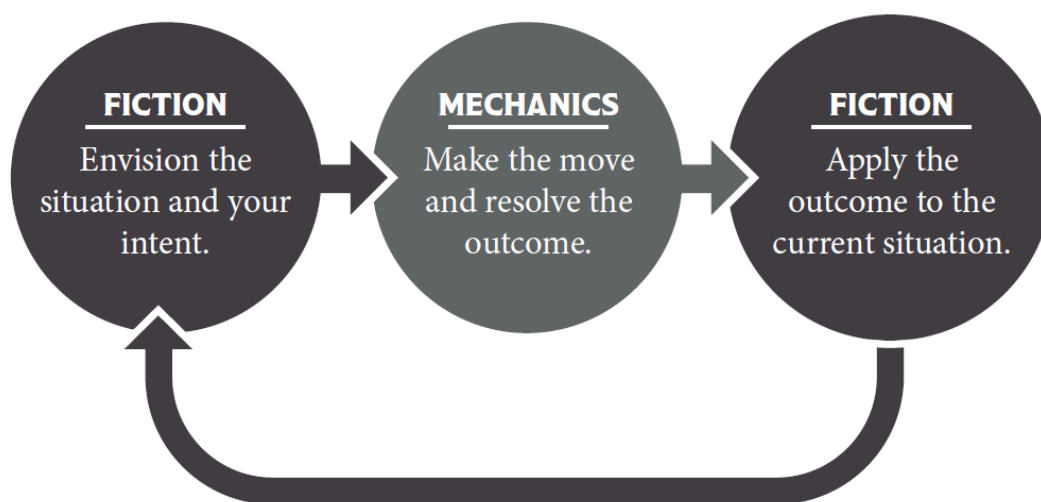
Bentley Badger (Travis): You have a lantern?

Alexandra Elise O’Neal (Marisha): I always keep one on me, I'm an adventurer!

rolagens de dados, as perdas ou ganhos de pontos, etc., não precisam aparecer a cada narração dos jogadores.

Podemos também seguir um modelo mais generalista e simples, como o proposto pelo sistema *Ironsworn: a tabletop RPG of perilous quests* (Tomkin, 2019). O seu foco é na narrativa e sua esquematização, ao mesmo tempo que não engessa o estilo ludonarrativo de *Ironsworn*, o deixa mais claro. Assim como Cupertino, esse sistema busca descrever a interação entre as personagens dos jogadores e o ambiente do jogo. Caso não haja uma interação relevante entre a personagem e o ambiente, isto é, uma interação que possa alterar o enredo, não há, normalmente, mecânicas ludológicas diretas envolvidas. A estrutura delineada em *Ironsworn* encontra-se a seguir:

Figura 1 — Fluxograma da Ludonarrativa em *Ironsworn*



Fonte: Tomkin, 2019, p. 204

A esquematização que Shawn Tomkin propõe em seu sistema de jogo é circular, mas é desenhada de forma a demonstrar que, primeiro e por último, há ficção, sendo a mecânica apenas um processo entre a ficcionalidade ludonarrativa. Primeiro, o jogador deve “visualizar a situação e sua intenção”, depois agir e encontrar o resultado para, então, aplicá-lo na situação já antes ficcionalizada, após a qual os jogadores deverão visualizar, novamente, situações. Esse fluxograma busca estruturar a mesma instância errepegística que Cupertino, mas de forma mais generalista e, talvez por conta disso, também mais clara. Se, por um lado, ela simplifica e não distingue o jogador e o mestre, por outro, ela demonstra de forma objetiva a ciclicidade da narração para o ludo e de volta para a narração.

Apesar de tampouco utilizar termos do campo literário como “enredo” e “intriga” — afinal, o seu público-alvo são os jogadores —, podemos afirmar que a intriga mínima de

Todorov também pode ser esquematizada dessa forma em RPGs. Uma vez que a intriga mínima compreende a passagem de um equilíbrio a outro, no fluxograma de *Ironsworn*, ela se configura na resolução da situação ficcional através das mecânicas ludológicas.

Na sessão do *Mundo Tentacular*, também observamos a intriga se desenvolvendo sem intromissões ludológicas. Durante a sessão, são comuns instâncias narrativas razoavelmente longas, como vemos a partir das 3h da gravação, quando os investigadores narram como acordam e discutem preparações para o dia, o que gostariam de investigar, o que suspeitam acerca do lago e dos donos do hotel, etc. Nesse trecho, começam dentro do hotel, cumprimentam-se ao saírem dos quartos, direcionam-se para o café da manhã e observam o comportamento dos donos do hotel enquanto discutem o que podem significar as placas de carro na parede, as marcas de pneu em direção ao lago, etc. A Guardiã, também, quase não interrompe a narrativa dos jogadores, deixando-lhes livres para narrar, apenas explicando ou adicionando detalhes à cena, assim como também fazem algumas NPCs que aparecem.

O que argumentamos aqui, entretanto, é que a narração no RPG nem sempre usa de mecânicas explícitas de jogo — em alguns sistemas, menos ainda do que em outros. Jogos como *Ironsworn* ou *Kids on Bikes* sustentam-se extensamente na ficção sendo narrada, enquanto outros, como GURPS e *Dungeons & Dragons*, buscam descrever mais minuciosamente regras diversas e situacionais que, por sua vez, tendem a intrometer-se mais por entre a narrativa. Em ambos os estilos, de ludonarrativas mais ou menos sistematizadas, porém, encontraremos instâncias de intriga mínima nas quais não há a intromissão direta do lúdico.

Tomkin também nota, simultaneamente à sua divisão “ficção, mecânica, ficção”, a possibilidade de uma extensa criação ficcional sem a necessidade do uso de mecânicas e altamente baseada em mecânicas ludológicas:

O nível de ênfase que você dá à ficção varia de acordo com a situação e o ritmo de jogo desejado. Você pode explorar cenas inteiras – como interações entre seus aliados e outras personagens – completamente através da ficção, sem interagir através de ações. Em outras vezes, você pode rapidamente passar pela ficção para chegar onde quer. E está tudo bem. Use as mecânicas de ações para representar o drama inerente e a incerteza das intenções e dos obstáculos da personagem, mas sempre busque por oportunidades de adicionar textura e cor no seu mundo através da ficção. (Tomkin, 2019, p. 204, t.n.³⁴)

³⁴ The level of emphasis you give to the fiction varies by the situation and the desired pace of play. You can explore entire scenes – such as interactions with your allies and other characters – entirely through the fiction without engaging in moves. Other times, you may quickly gloss over the fiction to get on with things. That’s fine. Use the mechanics of moves to portray the inherent drama and uncertainty of character intent and obstacles, but always look for opportunities to add texture and vibrancy to your world through the fiction.

O autor busca explicar ao leitor como se portar segundo o sistema *Ironsworn*; porém, ao mesmo tempo em que reforça o estilo ludonarrativo do sistema, admite que a decisão é dos jogadores e o jogo a eles pertence.

É importante, então, que desenvolvamos uma estruturação que busque levar em consideração ambas as formas de intriga mínima, aquela moldada ou não pela intromissão ludológica. Nessa estrutura, precisamos notar que a intriga pode desenvolver-se independentemente das intromissões ludológicas e a narrativa não depende delas para ser criada. Isto é, os narradores não precisam estar sempre buscando o uso de mecânicas ludológicas para a criação narrativa. Mesmo que a ludonarrativa errepegística não demande intromissões ludológicas todo o tempo, ela é criada sobre a base de um sistema de regras que a influenciam constantemente. Diferentemente de um jogo de faz de contas, como notamos anteriormente, os jogadores contam histórias no RPG usando um sistema de regras mais complexo e estruturado, o que os tornam, narrativa e sistema, inseparáveis um do outro. As intromissões ludológicas são parte dessa impossibilidade de divisão entre jogo e narrativa e, mesmo que não obrigatórias para o avanço da intriga, são parte inerente dos RPGs: a rolagem de dados e as fichas de personagens, entre outros elementos ludológicos, são características mandatórias para o reconhecimento desse modo narrativo.

Para tentar ilustrar essas interrelações ludológicas e narrativas, criamos um fluxograma no qual esperamos ilustrar que a narrativa pode ser construída sem sofrer interrupções ludológicas, como na narrativa tradicional, e a intriga mínima poderia ser alcançada, então, sem que haja rolagens de dados. Em vez de observarmos a construção ludonarrativa linearmente, como em *Cupertino*, vemos-a como um todo: instâncias narrativas, interrompidas ou não por elementos ludológicos, suportadas por uma base sistêmica de jogo. Dessa forma, os grandes trechos estritamente narrativos — sem intromissões ludológicas diretas — que encontramos em ambos os jogos (do *Critical Role* e do *Mundo Tentacular*) podem ser compreendidos sem a necessidade de quebrar a estrutura proposta.

Figura 2 — Fluxograma A Ludonarrativa Errepegística



Fonte: Elaborado pelo autor.

Por outro lado, reconhecemos que alguns detalhes da narrativa errepegística não são analisados através desse esquema. Não nos importa se a narração é feita pelo narrador principal ou pelos conarradores — aqui, tratamos-na como “Narrativa” — ou a alternância de turnos de narração e poder narrativo. Manteremos essa estrutura, porém, porque, apesar de CoC possuir uma divisão entre narradores e conarradores, isto é, narradores com poderes narrativos distintos — que tratamos no capítulo “A Personagem do RPG” —, também buscamos poder utilizá-la para a compreensão da narrativa de RPGs como o *Ironsworn*, em que tal desequilíbrio não necessariamente existe.

O sistema, que serve como um parâmetro do código de cada ludonarrativa errepegística, está camuflado por entre a narrativa e serve de eixo para qualquer ação ludo ou narratológica. Assim, a ludonarrativa utiliza-o para a sua construção, mas não se basta de estar dentro dele, sobrepondo-se e saindo de seu círculo, utilizando-se de influências e estilos externos, como mencionamos, de outros modos de ficção popular.

De fato, não buscamos através dessa esquematização uma construção sofisticada e específica de um RPG, ou, ainda, de uma interação no jogo, mas descrever a estrutura lógica primária das ludonarrativas que aqui estudamos — em especial, a de *Call of Cthulhu*. Simplificar a sua estrutura básica permite-nos observar as etapas ludonarrativas do RPG e notar como o lúdico permeia por entre a ficção e vice-versa. Se o lúdico pode ser visto como intromissor, algo incisivo e preciso (como o rolar de dados), ou como o próprio sistema de regras, que engloba toda a narrativa errepegística, devemos também encontrá-lo em mais de

uma forma na ludonarrativa. Por vezes, a ficcionalidade estará em evidência, compondo diversas interações e, por outras, será o lúdico que decidirá o próximo passo narrativo. Independentemente de estarmos pensando em diferentes sistemas ou grupos de jogos, ou dentro da mesma sessão, o que notamos é que o jogo começa e termina na ficção, que é preenchida pelo sistema no qual está inserida.

Encontramos, portanto, que a intriga absorve a narrativa ludológica ou tradicional, que pode perpassar por todos os jogadores ou somente por um, e que se comporta através de um código que lhe é específico. Conhecer o “código” do RPG é, além de saber as regras específicas do sistema — de *Call of Cthulhu*, *Dungeons & Dragons*, *Ironsworn*, etc. —, compreender como se comporta a narrativa perante o jogo. É compreender quais possibilidades narrativas podem ou não ser criadas por cada narrador, seja o principal ou os conarradores, e ser capaz de narrar através das expectativas que pedem esse modo narrativo. Assim como qualquer autor de ficção, o jogador de RPG deve conhecer de forma intrínseca as estruturas ficcionais desse modo de contar histórias.

4. A PERSONAGEM DO RPG

Neste capítulo, discutiremos diversas questões relacionadas às personagens do RPG. Para que a estrutura do jogo faça sentido, também devemos entender uma parte fundamental para a sua criação ludonarratológica: a personagem do jogador.

A narrativa do RPG é contada através de vários pontos de vista, em que os níveis e as relações do narrador e da narrativa são frequentemente distintos. Em *Call of Cthulhu*, a personagem assume diferentes funções na intriga e, para a nossa análise, devemos separá-la em duas categorias: NPCs (*non-player character*: personagem não jogável, personagem do mestre), aquelas narradas e interpretadas pelo narrador principal, o Guardião; e PC (*player character*: personagem do jogador ou personagem jogável), aquela narrada e interpretada pelos outros narradores do jogo. É nas funções dessas duas categorias de personagens que primeiro percebemos as relações de poder narrativo do RPG.

Esses dois tipos de personagem são de suma importância para o jogo e seu modo narrativo, mas de formas distintas. A personagem do jogador é a força narrativa que o conarrador possui ao narrar. É através de seu ponto de vista que ele narra, seja focalizada interna ou externamente — como discutiremos no capítulo “O Narrador, a Narração e a Narrativa no RPG”.

As personagens controladas pelo narrador principal, entretanto, não agem sempre como a sua força narrativa — que possui outras liberdades de exercer a sua narração —, mas possuem funções similares às personagens secundárias em narrativas como o romance, o conto ou a fábula. Muitas vezes, a existência das NPCs é possível apenas em relação às PCs (vilões/monstros, ajudantes, etc.) e suas esferas de ação acabam apenas por servir às personagens dos jogadores.

Podemos notar essas semelhanças em quaisquer narrativas cujo narrador tenha acesso reduzido, e não onisciente, de alguma personagem. Em *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, de Machado de Assis, por exemplo, o narrador conta sua história através de sua perspectiva, sem se adentrar na psique das outras personagens. Na linguagem de jogos, Brás Cubas seria uma PC e o restante das personagens, NPCs.

As liberdades de narrar do narrador principal que temos abordado neste trabalho dão-se da seguinte forma: segundo as regras de CoC, ele pode explicar, narrar e impedir a narração de outro jogador quase à sua vontade, mesmo que não seja o que é idealizado pelo sistema. Isto é, ele possui o conhecimento total, ou quase total, da trama pré-produzida. Dessa forma, há um desequilíbrio de poder narrativo, afinal, enquanto isso, o conarrador é

compelido a narrar através de sua personagem dentro das determinações iniciais do narrador principal, seja pelo cenário ou pela intriga sendo desenrolada.

Na medida que o conarrador narra através da PC, quando esta é impedida de agir, aquele não mais possui um turno, seja na narração ou no jogo. Para os conarradores no RPG, a impossibilidade de agir de sua personagem é equivalente à impossibilidade de narrar. Ao faltar uma sessão, por exemplo, a personagem do jogador perde o poder narrativo e, essencialmente, é indistinguível de uma NPC.

O narrador principal escapa a essa relação, afinal, seu poder narrativo está atrelado a toda a trama, inclusive às NPCs e, por vezes, às PCs. Em CoC, é o Guardião quem controla o jogo: a trama é intermediada por ele. Outros jogos, diferentemente, aumentam o poder narrativo dos conarradores e envolvem-os na criação da trama e no controle de NPCs. *Kids on Bikes* é um desses sistemas em que as personagens podem narrar algumas NPCs em certas circunstâncias. Ainda há aqueles que, como *Ironsworn*, propõem modos de jogo nos quais não se faz necessária a intermediação da trama por um narrador principal; em vez disso, todos os jogadores trabalham de forma paralela na produção ficcional.

Além de carregar o poder narrativo dos conarradores, as PCs distinguem-se das NPCs de formas mais sutis. Por exemplo, enquanto as primeiras sempre possuem fichas, as segundas podem não ser necessariamente relevantes o suficiente para possuírem uma. As fichas de personagem são importantes por fatores ludonarrativos, em que números podem influenciar os acontecimentos da trama, e, caso esses fatores possam influenciar ou serem influenciados por uma NPC, ela então precisará da ficha. Pelo contrário, personagens irrelevantes para a trama raramente possuirão uma ficha. Um investigador pode encontrar-se com diversas personagens que não foram planejadas para terem importância narrativa e suas interações acontecerem em uma ou duas frases, o que não justificaria todo o trabalho ludológico de construção das características daquela NPC, que apesar de não ser muito difícil, custaria tempo e trabalho do narrador principal, além de uma maior capacidade de previsão das ações dos jogadores.

Para que sigamos discutindo o desequilíbrio do poder narrativo no RPG e também para que possamos compreender mais a fundo as distinções entre ter ou não uma ficha de personagem, devemos perguntar-nos, afinal, o que elas são e como são feitas. Podemos vê-las sob dois aspectos, como o RPG tem se mostrado: o lúdico e o narrativo. Se, por um lado, a ficha de personagem caracteriza a personagem ludologicamente, por outro, ela impulsiona a sua narrativa na trama. Nos anexos deste trabalho, disponibilizamos a ficha da personagem de *Call of Cthulhu* (Fricker; Herber; Mason, 2015) que construiremos juntos neste capítulo.

Nela, encontramos espaços de jogo e de narrativa: na primeira página, temos a enumeração de diversas características da personagem; na segunda e na terceira, porém, encontramos seções indagando sobre a história da personagem: quem são seus aliados, de onde veio, quais são seus medos, manias e ideais, etc.

O sistema, talvez inesperadamente, antes de abordar os aspectos lúdicos da criação da personagem, aconselha o jogador a informar-se com o Guardião acerca da narrativa na qual a sua personagem estará inserida, reiterando o seu poder sobre a trama: o período, a localização, a premissa inicial da história, etc. Sobre o aspecto colaborativo da ludonarrativa, ressalta-se que

é recomendado que todos os jogadores criem os seus investigadores juntos e na companhia da pessoa que fará o papel de Guardião – isso garante que todos ajudem a formar o grupo, com cada investigador assumindo o seu devido papel, assegurando que seja encontrado um balanço de habilidades e ocupações. (Fricker; Herber; Mason, 2015, p. 42, t.n.³⁵)

Somos apresentados, assim, a uma forma de conceitualizar inicialmente uma personagem através, especialmente, da narrativa porvir, mas sem deixar de observar o lúdico: cada personagem assumirá um papel que as exigirá certas habilidades (asseguradas numericamente, como veremos) e ocupação. De volta ao lúdico, então, o próprio livro reconhece, em vez de partir de um ponto narrativo para criar a personagem, alguns jogadores podem preferir rolar os dados e deixá-los “decidir” a criação da personagem. Isto é, a partir da enumeração das características da personagem (a sua destreza, inteligência, beleza, etc.), o jogador pode traçar seu perfil e indagar-se, por fim, qual a sua história.

Nota-se, de imediato, que existe um direcionamento narrativo para a criação da personagem. Afinal, apesar de podermos ver este como o primeiro momento do jogo de RPG, não existem regras para a criação narrativa senão a verossimilhança, “isto é, algo, que, sendo uma criação da fantasia, comunica a impressão da mais lídima verdade existencial” (Mello e Souza, 1963, p. 41 *apud* Cupertino, 2008, p. 44).

Para que possamos entender melhor a produção da ficha da personagem e a sua crucialidade para o RPG, iremos produzir a nossa própria. Apesar de não podermos criá-la em conjunto com os grupos dos vídeos que aqui abordamos, como nos recomendou o *Investigator Handbook* de CoC no trecho logo acima, tentaremos adicionar nossa personagem sutilmente à narrativa do *Mundo Tentacular* (Chamado [...], 2023).

³⁵ [...] it is recommended that all the players "roll-up" their investigators together in the company of the person who will be taking on the role of Keeper—this ensures that everyone helps to form the group, with each investigator taking an agreed role, ensuring that a balance of skills and occupations is found.

Ela será parte do clube de sobrenatural e, adentrando na brincadeira de faz de conta do canal do Youtube, narremos que ela não pôde participar da busca pelo filho do banqueiro. Para que se possa começar a sua produção, são necessários lápis, borracha e, claro, um conjunto de dados de RPG — no qual, normalmente, encontram-se dados de 4, 6, 8, 10, 12 e 20 lados e, por fim, outro de 10 lados notando dezenas, para que possamos calcular resultados de 1 a 100 em conjunto com o outro D10. Também se faz necessária uma ficha como na ANEXO A, na qual se transcrevem informações relevantes para a personagem. É igualmente possível que se utilize a ficha *online* disponibilizada gratuitamente pela própria editora³⁶ e dados que podem hoje ser facilmente lançados através de diversas plataformas digitais³⁷.

Façamos, então, um exercício criativo e utilizemos a seguinte premissa, então, para a criação da nossa personagem: uma bibliotecária fã de histórias de vampiros como *Carmilla*, de Sheridan Le Fanu, e *Drácula*, de Bram Stoker. Iremos, primeiro, para a segunda página da ficha de personagem e escreveremos uma pequena introdução, anotando sua história de vida, personalidade, suas crenças e seus interesses: Laura O'Brien, nossa personagem, acha bastante instigante ter o mesmo nome e origens étnicas que a protagonista de *Carmilla* e, ao ler o romance durante a sua infância, passou a interessar-se pelo que comumente chamam de “sobrenatural”. Laura possui uma grande paixão por livros e filmes (que na época, 1920, eram mudos), os quais a permitem desligar-se da realidade e imergir em outros universos. Ela vive com sua mãe em um pequeno apartamento no centro da cidade de Arkham desde que seu pai faleceu e, apesar de amar vampiros, é cética e, por isso, acha divertido desvendar mistérios com o clube.

Criado o conceito da personagem, a sétima edição de CoC delimita cinco etapas ludonarratológicas para a construção da personagem do jogo. Poderíamos traçar novamente todos os detalhes encontrados no livro do jogador, mas seria um desperdício de espaço. Então, para entender melhor os detalhes de cada uma das regras aqui mencionadas, convidamos o leitor a seguir um resumo do passo a passo. Neste trabalho, reservamo-nos a passar rapidamente por cada uma das etapas para a compreensão geral da criação da nossa ficha de personagem, que está localizada no capítulo 3 e 4 do *Call of Cthulhu's Investigator Handbook* (Fricker; Herber; Mason, 2015).

Em seguida, geramos as características da personagem jogando dados para descobrir os atributos físicos e mentais da nossa bibliotecária. Para descobrir a Força (STR), a Constituição (CON), a Destreza (DEX), a Aparência (APP) e o Poder (POW), devem ser

³⁶ A ficha pode ser encontrada para *download* no site oficial da Chaosium, a editora de *Call of Cthulhu*.

³⁷ Uma plataforma para lançamento de dados é a RollADie.net.

rolados 3D6 — três dados de seis lados — e então multiplicar o resultado da soma dessa rolagem por cinco para cada uma das características. Para se descobrir o Tamanho (SIZ), a Inteligência (INT), a Educação (EDU) e a Sorte (Luck), devem ser rolados 2D6+6 — dois dados de seis lados e somar 6 ao resultado — e, assim como no caso anterior, multiplicar o resultado da soma de cada rolagem por cinco. Cada um desses atributos indica diferentes características da personagem e influencia como ela age e como é percebida dentro da narrativa, além de também direcionar outras características menores, como veremos a seguir.

Laura O'Brien adquiriu os seguintes valores: STR 55, CON 40, DEX 35, APP 65, POW 45, SIZ 60, INT 75, EDU 70 — falaremos da Sorte adiante. CoC é um sistema cujos dados são, na maior parte, de porcentagem. Isso significa que, quanto maiores os valores das características e habilidades da personagem, maior a sua perícia nelas. Então podemos, a partir desses valores, expandir nossa narrativa: Laura não é muito forte, mas é capaz de carregar seus livros sem muito esforço (possui uma força mediana); durante a sua infância, ela teve diversas doenças e quedas e, por isso, manteve-se firmemente ligada à leitura (possui uma constituição e uma destreza baixa); ela é alta mas nem sempre muito confiante, apesar de ser muito inteligente e conhecer de tudo um pouco (possui um tamanho acima da média, um poder abaixo da média e uma grande inteligência e educação).

Os “toques finais” da personagem que criamos baseiam-se nos resultados dos dados que jogamos, ou seja, poderíamos dizer que a narrativa se dobrou aos aspectos ludológicos pré-estabelecidos. Em um outro modo de enumeração das características da personagem disponibilizado pelo sistema como uma forma rápida de construí-la, poderíamos alocar os valores 40, 40, 50, 50, 60, 60, 60 e 70 em qualquer um dos atributos da personagem. Nesse caso, poderíamos dizer que, em vez de a narrativa se dobrar aos aspectos ludológicos, estes foram utilizados em prol da ficção. CoC possui outras formas de rolagem de dados, inclusive, permitindo a alternância entre os valores de alguns atributos, mas não vamos nos estender neles neste trabalho.

A seguir, decidimos a idade de Laura: 20 anos. Uma jovem sonhadora que gostaria muito que a sua visão cética do mundo se provasse contrária, escrevemos em sua ficha. A escolha da idade é importante também por motivos ludológicos: por termos entre vinte e trinta e nove anos, faremos uma teste para melhorar nosso valor em educação. Primeiro, rolamos um dado de porcentagem (1D100). Caso o valor seja maior que nossa pontuação em EDU, poderemos adicionar 1D10 naquele valor. No caso, rolamos 92. Então, jogamos 1D10 e adicionamos 7 pontos em EDU, contabilizando 77, o que significa que a nossa personagem tem um conhecimento formal ainda maior.

Outras idades também influenciam ludologicamente em CoC. Acima de 40 anos, a personagem tem mais chances de receber pontos em Educação, simbolizando narrativamente mais oportunidades e tempo de estudo, mas perde pontos em STR, CON, DEX, APP e *Move* (Movimento por turno, que abordamos logo adiante), que simbolizam o envelhecimento. As chances de aumento na educação são maiores conforme a personagem envelhece, mas a perda de pontos nos outros atributos também aumenta grandemente. Assim, o sistema relaciona a forma como compreendemos a passagem do tempo a números que aumentam ou diminuem conforme a construção narrativa da personagem se desenvolve em sua ficha — ou, pelo contrário, o jogador pode acabar decidindo a idade de sua personagem segundo seu desejo em ter mais pontos em EDU.

O jogo fornece instruções, ainda, para encontrarmos a proporção física da nossa personagem. Deixando os motivos ludológicos de lado, adicionamos à ficha o Porte Físico (Build) e Dano bônus da personagem, ambos sendo 0 — e ambos sendo características ludológicas utilizadas durante embates físicos no jogo, que não são incomuns. O valor 0, nesse caso, demonstra que Laura é uma pessoa mediana, que não é forte ou fraca, grande ou pequena demais. Seu *Hit Point* (HP: por vezes referido como Pontos de acerto ou Pontos de vida) será 10 (somamos CON+SIZ e dividimos o valor, 100, por 10). O HP serve para contabilizar cumulativamente a quantidade de machucados que uma personagem possui e, ao chegar ao 0, ela torna-se incapaz de manter a consciência, desmaia e, possivelmente, morre. Nossa velocidade de movimento (Move), que pode nos ajudar a fugir de (ou a perseguir) um monstro ou uma pessoa qualquer, será 7 (número decidido por uma regra baseada em ambas as características STR e DEX serem menores que SIZ). Já os Pontos de Magia (Magic Points) serão iguais a um quinto do Poder, ou seja, 9. Esses pontos são usados para ativar objetos sobrenaturais e fazer ou resistir a feitiços.

O HP da personagem é uma parte de extrema relevância em jogos diversos. É uma forma de contabilizar quantos machucados ela é capaz de suportar antes de sucumbir. Ele pode ser reduzido através de golpes, tiros, venenos, acidentes, etc., e é uma ludificação da saúde física da personagem. A contabilização de HP é distinta em cada RPG: em CoC, ele é baixo, facilmente reduzido a zero, e é um dos motivos pelos quais a narração de um jogador pode ser cortada, momentânea ou permanentemente. Em *Kids on Bikes*, pelo contrário, o HP não existe propriamente e é essencialmente narrativo, isto é, a saúde física das personagens não é numerada; mesmo assim, o lúdico é evocado pois os dados decidem se algum golpe pode ou não matar uma personagem, tanto PC quanto NPC.

Outra característica que devemos adicionar à ficha da nossa personagem é a sua Sanidade (*Sanity*), que é igual aos pontos de Poder (45). Se o HP ludifica a saúde física da personagem, a Sanidade ludifica a sua saúde mental. Essa contabilização lúdica — não necessariamente única, mas crucial a CoC — busca refletir os temas de insanidade comuns à obra de Lovecraft, em que, ao se deparar com mistérios além de sua compreensão humana, a personagem sucumbe à loucura.

Os pontos de Sanidade também são sempre reduzidos pelo conhecimento de *Cthulhu Mythos* da personagem. Esse conhecimento é normalmente zerado no início da história e, ao contrário de outras habilidades na ficha, só pode receber pontos durante a narrativa³⁸. Esses pontos são aumentados conforme as personagens aprendem sobre os seres lovecraftianos, seja Cthulhu ou qualquer outro. Assim, o sistema constrói ludologicamente o que vimos sobre Danforth em "Nas Montanhas da Loucura" e sobre o soldado em "Dagon".

Até mesmo a sorte da personagem é quantificada na ficha. A Sorte (*Luck*) é calculada através de uma rolagem de $3D6 \times 5$ e é utilizada diversas vezes no jogo quando a narrativa por si só não deixa claro algum detalhe da trama e nenhuma outra rolagem se encaixaria. Em *Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.01* (Chamado [...], 2023), aos quarenta e nove minutos, a Guardiã decide pedir um teste de sorte para descobrir se a investigadora Jessica (Jade) já ouviu algum rumor sobre o lago que busca informações com um contato dela na polícia local. Ela diz, “Eu ia te pedir um teste de fofoca mas ao invés disso eu vou pedir Sorte”, afinal, não há um teste específico para “fofoca” em CoC. O valor de sua sorte era 65 e, ao rolar 21 no dado de porcentagem, ela obteve sucesso em conseguir as “fofocas”. Assim, a Guardiã narra que, ao voltar para casa, Jessica encontra uma pesquisa talvez feita há muito tempo e já esquecida sobre o assunto, e a jogadora lê o achado em voz alta para os seus companheiros.

Nessa situação da sessão do *Mundo Tentacular*, é interessante notar que provavelmente a habilidade Uso de Biblioteca serviria para encontrar a informação. Entretanto, a decisão da Guardiã de simplesmente utilizar Sorte não configura necessariamente em um erro, afinal, reiteramos, o jogo pertence aos jogadores. A rápida interpretação e adaptação das regras é necessária para uma fluidez ludológica e narrativa, e esses detalhes acabam tornando-se menos relevantes.

Outro exemplo disso são as regras opcionais fornecidas pelo sistema. CoC possui, entre outras, uma regra opcional que permite aos jogadores “queimarem” seus pontos de sorte para obterem sucesso em outras rolagens. Em ambas as sessões, do *Mundo Tentacular* e do

³⁸ A não ser que o Guardiã pense o contrário, por qualquer motivo. O jogo pertence aos jogadores, afinal.

Critical Role, essa regra opcional foi colocada em prática e, por diversas vezes, ao falharem em algum teste, os jogadores trocavam os pontos de sorte por números nos dados. Por exemplo, em *Call of Cthulhu: Shadow of the Crystal Palace* (Call [...], 2019), na marca de três horas e dezenove minutos, enquanto os investigadores fogem, o Guardião pede a Liam que faça um teste de Destreza. O jogador falha no teste por quatro pontos e ele escolhe gastar o equivalente em Sorte, algo ínfimo perante a possibilidade de sua personagem cair durante uma perseguição. Iremos entender um pouco mais das rolagens de CoC adiante. Negativamente, porém, Sorte não é um atributo que se recupera nesse RPG, e os jogadores que se utilizam dessa regra opcional podem acabar sem Sorte muito rápido, o que, em um universo de horror e loucura, pode não ser um bom sinal.

Retornando à nossa bibliotecária, rolamos os dados e descobrimos que sua Sorte será 70. Em uma situação similar à narrada no *Mundo Tentacular*, na qual talvez pudesse ter ouvido rumores que avançassem a trama, Laura teria grandes chances de rolar abaixo de sua sorte e também ter ouvido tais fofocas. Da mesma forma, como Liam na cena do *Critical Role* (Call [...], 2019), nós poderíamos, sem muito pesar, gastar pontos de Sorte de nossa personagem se isso a ajudasse a sobreviver um pouco mais, afinal, ela possui uma boa quantidade do atributo.

Além disso, uma vez que escolhemos a profissão bibliotecária, ela nos disponibilizará uma quantidade de pontos igual a $4 \times \text{EDU}$ para adicionarmos em nossas Habilidades (*Skills*). Isto significa que teremos 308 pontos para distribuir entre algumas Habilidades relacionadas a nossa profissão, mas sem nunca ultrapassar o valor máximo de 90 pontos: “Contabilidade (*Accounting*), Uso de Biblioteca (*Library use*), Outra Língua (*Other Language*), Língua Materna (*Own Language*), e quaisquer outras quatro habilidades como especializações pessoais ou de tópicos de leitura” (*ibid.*, p. 83, tradução nossa). Também alocaremos, sempre tirando desses 308 pontos, entre 9 e 35 pontos na Classificação de Crédito (*Credit Rating*) de Laura, simbolizando sua situação financeira.

Esse total de pontos simboliza os conhecimentos e ganhos da personagem pertinentes à sua carreira de bibliotecária. Outras ocupações possuem habilidades relacionadas completamente diferentes e métodos de distribuição de pontos próprios, como o oficial militar, cujos pontos são calculados da seguinte forma: $\text{EDU} \times 2 + (\text{DEX} \times 2 \text{ ou } \text{STR} \times 2)$.

Após alocarmos os pontos da profissão de Laura, também destinaremos, agora segundo nosso interesse, mais 150 pontos ($2 \times \text{INT}$) para suas habilidades. Se os pontos anteriores simbolizam as capacidades da personagem relacionadas à ocupação, estes simbolizam seus interesses pessoais, seus *hobbies*.

Então, após completarmos alguns detalhes e adicionarmos alguns pertences (à nossa escolha mas, fosse uma sessão regular, voltariamos a ter a supervisão da Guardiã), teremos finalizado a criação de nossa personagem, Lara O'Brien — essa ficha que foi montada está no ANEXO A.

Nesse exercício de criação da personagem de RPG, primeiro a delineamos de forma criativa, tal qual se descreveria uma personagem fictícia qualquer, e, depois, atentamo-nos ao jogo. O jogador poderia alternar essa ordem, começando já no lançamento de dados e depois voltando à criação narrativa. Contanto que a construção fictícia da personagem seja feita, encontrar primeiro suas características ludológicas não é um problema.

Cada detalhe ludológico presente na ficha da personagem busca imitar a realidade. Nesse sentido, as características da personagem não são quantificadas para os aspectos do jogo, mas para possibilitar, ou facilitar, os aspectos narrativos. Isto é, os aspectos físicos da personagem (DEX, CON, STR, APP, SIZ) serem baixos ou altos impactam diretamente em como ela é descrita e em como ela lida com problemas que surgem durante a narrativa. Uma personagem com grande destreza poderia crer-se capaz de fugir ou de desvencilhar-se de uma emboscada através de sua velocidade, enquanto uma personagem com alta inteligência ou educação, mas baixa destreza e força, provavelmente evitaria lutas e esperaria momentos vantajosos para agir. As habilidades específicas da personagem afetam diretamente sua capacidade de solução da trama: uma personagem com baixa perícia em Uso da Biblioteca (ou seja, poucos pontos nessa habilidade), não conseguirá facilmente desenrolar a trama através da leitura de livros e manuscritos, assim como uma personagem com pouca perícia em Armas de Fogo (*Firearms*) também não obterá muito sucesso em atirar contra um monstro. De forma ludológica, a trama desenrola-se a favor ou contra a narração dos narradores e os pontos de características e habilidades descritos na ficha da personagem são o que pesa nesse pêndulo.

Podemos ver a ficha, então, como uma mediação simbólica da personagem. Podemos equiparar essa ludificação ao que Ricoeur, ao falar da narrativa, notou como símbolos “que sustentam a ação a ponto de constituir sua significação primeira, antes que se destaquem do plano prático conjuntos simbólicos autônomos que remetem à fala ou à escrita” (Ricoeur 2010, p. 101). Notamos que a personagem é construída em sua ficha de forma mimética — o autor aponta à *mimesis* I, “pré-compreender o que é o agir humano: sua semântica, sua temporalidade” (*ibid.*, p. 112), em sua divisão trina — através de um suporte ludológico.

A personagem é a ponte que media o narrador e a trama, o jogador e o jogo. E, no caso do conarrador, ela é a fonte de seu poder narrativo, isto é, de sua capacidade de narrar.

4.1 O poder narrativo no RPG

Uma vez criada a personagem, como fizemos neste capítulo, dá-se início à sessão, seja a primeira de muitas ou simplesmente um *one shot*. A reunião virtual ou presencial mais frequentemente assemelha-se à do *Mundo Tentacular, Chamado de Cthulhu - Servos do Lago* (2023) que àquela do *Critical Role, Call of Cthulhu: Shadow of the Crystal Palace* (2019). Logo, o Guardiã introduz a primeira cena e, a partir de então, começamos a notar uma clara distinção entre os níveis de poder narrativo dos jogadores, em que a narrativa do narrador principal se sobressai à dos conarradores.

Para Cupertino, o narrador (ao qual aqui nos referimos como “narrador principal”) é o condutor da narrativa enquanto a personagem é “a mão do jogador [conarrador] na (re)condução da narrativa em sua tensão criadora” (Cupertino, 2008, p. 40). Isso coloca o narrador principal e os conarradores em uma tensão narrativa, um cabo de guerra pelo poder de contar uma história. Essas forças narrativas aparentemente conflituosas não agem necessariamente em oposição — isto é, conarrador vs narrador —, mas buscam o controle narrativo e possuem formas que não são equiparáveis — ao menos em CoC, D&D, VtM, ou mesmo em sistemas mais simples como KoB, *Fate* e *Lasers & Feelings*. O poder narrativo do narrador principal nesses jogos é absoluto e deve partir dele a intenção de dividi-lo.

Como no exemplo em *Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.01*, pedir a rolagem de dados de sorte e dar a Jessica (Jade) a oportunidade de avançar a trama foi decisão da Guardiã. Outros Guardiões poderiam ter decidido a trama por si mesmos e continuado conforme quisessem, dando ou não a informação que a investigadora buscava, sem levar em conta a sua participação.

É comumente dito nas comunidades de jogos de RPG que bons mestres cedem espaço para a criação narrativa dos outros jogadores, enquanto mestres ruins constroem histórias sozinhos e permitem aos outros jogadores apenas assistir e interagir superficialmente com a trama pronta de suas histórias. Essa ideia disseminada entre os jogadores reforça o aspecto colaborativo do jogo. O narrador principal não pode se esquecer disso, afinal, ele “controla o jogo” e sempre “possui a palavra final”, como os sistemas de D&D e CoC reiteram em seus manuais. Para um jogo bem sucedido, pelo contrário, ele deve desejar dividir o poder narrativo da trama.

Na prática, quando um conarrador faz uma afirmação narrativa, expondo ou agindo, cabe ao narrador principal aceitar ou não aquela narração. No exemplo adiante, de *Call of Cthulhu: Shadow of the Crystal Palace*, aos onze minutos, percebemos que Ashly cria um

detalhe para a trama em que o gato da sua investigadora é, na verdade, um rato. O Guardiã (Taliesin) aceita essa narração como válida e a confirma a todos. Se, pelo contrário, Taliesin se opusesse à narração, Ashly teria que modificá-la, ou apagá-la por completo da trama.

Ida Codswell (Ashly): Eu poderia dizer, aliás, que meu gato na verdade é só um rato que eu prendi orelhas de gato? Um rato bem grande.

Guardião (Taliesin): Você pode ter sido capaz de fazer isso. Pra ser completamente franco, você teria sido. (Call [...], 2019, t.n.³⁹)

Até o final do jogo, esse pedaço de narrativa não é retomado. Porém, o trecho poderia ter levado a, por exemplo, algum diálogo entre Ida Codswell (Ashly) e uma NPC que pensasse que seu “gato” fosse realmente um exemplar para a exibição. O Guardiã, por outro lado, pode ter aceitado a narração justamente porque sabia que não iria retomar os gatos de cada um dos investigadores durante o *one shot*.

A exibição do poder e do papel narrativo do Guardiã também se dá por uma interrogação narrativa por parte dos conarradores. Como Ida Codswell (Ashly), que gostaria de acender as luzes em um cômodo do Palácio de Cristal: “Eu tenho alguma noção de onde eu devo ir pra acender as luzes?” (*ibid.*). Porque o conhecimento da trama — ou ao menos da cena — que está se desenrolando em CoC fica sob o controle do narrador principal, enquanto os conarradores frequentemente agem de forma reativa.

Se não há informação o suficiente para desenvolverem sua narração, os conarradores pedem por mais detalhes; se não têm certeza se suas personagens podem fazer algo, narram de forma interrogativa. Como Jessica (Jade), que, ao buscar pela placa do carro do jovem desaparecido junto a outras na parede do hotel Última Parada, obtém uma resposta negativa: “Eu sei a placa do carro do Travis, eu consigo identificar a placa dele entre as placas da parede ou não a localizo?” (Chamado [...], 2023). Em outro exemplo, Maximilian (Gustavo), às duas horas e quarenta e seis minutos, ao se interessar por abrir uma porta trancada, pergunta, “Será que... eu não consigo fazer um *lockpick* [arrombar uma fechadura] com uma chave de fenda, né?” (*ibid.*). Cabe à Guardiã decidir o que cada uma das narrações produz: Jessica (Jade) não encontra a placa do carro do rapaz desaparecido, apesar de observar uma a uma; Maximilian (Gustavo) desiste da ideia após a Guardiã (May) informá-lo que uma tentativa sem sucesso emperraria a porta. No primeiro caso, a trama da Guardiã (May) não tinha na parede as respostas para a personagem/jogadora, e a sua narração pôs-se como uma negativa à pergunta narrativa. No segundo, entretanto, a personagem/jogador decidiu, após considerar possíveis consequências dadas pela narradora principal, não seguir com a sua ideia.

³⁹ **Ida Codswell (Ashly):** Can I say, for the record, that my cat is actually just a rat that I attached cat ears to. A very large rat.

Guardião (Taliesin): You might have been able to get away with it. To be magnificently frank, you would.

Na pergunta de ambos os investigadores, há uma narrativa implícita. Se o poder narrativo em CoC fosse equilibrado, essas narrações poderiam ser construídas tal qual “eu (a personagem) busco, sem obter sucesso, pela placa do carro de Travis por entre as placas na parede”, ou, “eu (a personagem) considero arrombar a porta, mas decido por não fazê-lo após considerar as consequências que uma falha poderia acarretar”, sem a intromissão da decisão do narrador principal.

Outra forma de dividir o poder narrativo é incitar os jogadores a agirem: *O que vocês fazem?* Em *Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.01* (Chamado [...], 2023), aos cinquenta e nove minutos, logo antes de mudar de “cena”, como a própria Guardiã (May) diz, e levar os investigadores para o hotel no qual buscariam por pistas do desaparecimento de Travis, ela pergunta: “Queridos, mais alguma coisa? Podemos continuar?”. Assim, também vemos nesses momentos o desejo do narrador principal em partilhar a narrativa.

O poder narrativo é delineado firmemente no livro de regras:

O Guardiã produz a cena, descrevendo o ambiente, os indivíduos e os encontros para os jogadores. O jogador diz ao Guardiã o que pretende que seu investigador faça. O Guardiã então diz se pode fazer aquilo e, se não, o que acontece no lugar. (Petersen et al, 2014, p. 12, t.n.⁴⁰)

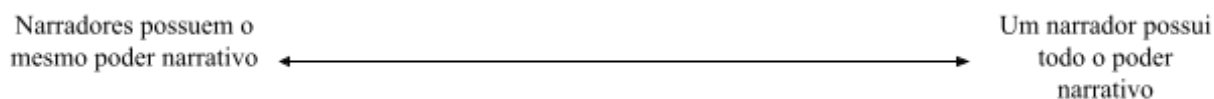
Da mesma forma, referindo-se às regras do jogo, “[i]dealmente, você e o Guardiã podem discutir os objetivos [de rolagem] e chegar a um acordo; entretanto (como em todas as coisas), o Guardiã é quem decide” (*ibid.*, p. 217, t.n.⁴¹). Não seria possível, portanto, que o poder narrativo do Guardiã e dos investigadores fosse o mesmo em CoC.

A partir da distinção de poderes entre narradores, podemos traçar uma linha entre uma história cooperativa e uma história exclusiva no RPG. De um lado, não há Guardiã, mestre, “dono” do jogo ou texto norteador. Todos os narradores conferem entre si, escolhem os caminhos pelos quais a narrativa deve seguir, sua trama, suas personagens, etc., e observam colaborativamente as atividades ludológicas propostas pelo sistema. Do outro, um narrador é dono do jogo e direciona todos os outros jogadores através da sua narrativa. Os outros jogadores participam da atividade de forma similar ao público no teatro, sendo capazes apenas de participar de ações ludológicas, como jogar dados, escolher ações restritas para as suas personagens, movimentar sua personagem em um mapa constricto, etc. Eles não mais narram através de suas personagens.

⁴⁰ “The Keeper sets the scene, describing the environment, the individuals and encounters to the players. The players tell the Keeper what they intend their investigators to do. The Keeper then tells them whether they can do it and, if not, what happens instead.”

⁴¹ “Ideally, you and the Keeper can discuss the goal and reach an agreement; however, (as in all matters) the Keeper’s decision is final.”

Figura 3 — Gráfico em eixo X sobre o poder narrativo no RPG



Fonte: Elaborada pelo autor.

No pólo à esquerda da figura acima, iremos pensar em narrativas completamente colaborativas, criadas por narradores igualmente capazes de decidir a direção da trama e de suas personagens. Encontramos exemplos de narrativas assim em todos os modos, desde livros ficcionais, matérias de jornais, roteiros e filmes, dramas e teatros, a brincadeiras de faz de conta, anedotas, etc. No RPG, podemos exemplificar esse tipo de narrativa através de um sistema de jogo como *Ironsworn – a Tabletop RPG of Perilous Quests*, criado por Shawn Tomkin (2019), no qual, em seu modo de jogo cooperativo, os jogadores são os criadores de toda a narrativa e não somente narradores de suas próprias personagens. Em vez de um Guardiã, como em CoC, eles podem escolher consultar um “oráculo” para auxiliar a criação narrativa, que responde perguntas de sim ou não através da rolagem de um dado de porcentagem. Por exemplo, para saber se há habitantes em uma ilha para a qual as personagens viajam, joga-se um D100 e, rolando-se 51 ou mais, os jogadores sabem que a ilha é, sim, habitada. O oráculo pode responder qualquer dúvida, seja relacionada às personagens, à ambientação ou ao enredo. Através da narrativa, os jogadores também decidem onde e quando utilizar as mecânicas ludológicas desse RPG, baseando-se nas premissas do sistema. Esse sistema reforça a narrativa ficcional para a maior parte do jogo, deixando os efeitos ludológicos para a resolução dos eventos.

Na sessão de *Ironsworn* postada no Youtube no canal Parenti Brothers (No GM [...], 2024), podemos ver mais nitidamente como o sistema diverge de CoC. A narrativa é completamente improvisada a partir de seu ponto inicial e os narradores agem em turnos para sua construção, além de interpretar suas próprias personagens. Sem o Guardiã dos Segredos Arcanos, as PCs têm aventuras que vão ao encontro do interesse de seus narradores, que pode ser focado em seu desenvolvimento e no desenrolar da trama, ou não.

O que encontramos na maior parte do tempo no jogo dos Parenti Brothers, porém, é a ficção resolvendo-se ficcionalmente. A maior parte das construções narrativas dos jogadores interligam-se umas às outras, sem nunca perpassar pelas mecânicas ludológicas. Esse pólo de poder narrativo, ao menos tomando o exemplo de *Ironsworn*, parece indicar, tomando o exemplo dos Parenti Brothers, uma grande proximidade às brincadeiras infantis de faz de conta, em que cada criança é responsável pela sua contribuição na história, criando uma

narrativa sem grandes surpresas e conforme as suas próprias intenções. Como é notado no *Player's Handbook* da quinta edição de D&D (2014), a forma de contar histórias do RPG distingue-se de uma simples brincadeira de faz de contas porque dá estrutura às histórias, uma maneira de determinar as consequências das ações narradas (Mearls; Crawford, 2014, p. 6). Reduzindo-se essa estrutura, também se reduz o reconhecimento da narrativa como errepégística. *Ironsworn* ainda possui a estruturação ludológica do RPG, mas de forma muito mais reduzida que aquela que estamos acostumados a reconhecer em sistemas como CoC ou D&D.

Ao pensarmos no estilo de jogo sem um moderador, os jogadores têm o mesmo poder narrativo e, justamente por isso, um possível problema seria a sobreposição da narrativa de um participante sobre a de outro. Isto é, a narração de um jogador invalidando ou dificultando a do outro ao favorecer a sua própria narrativa ou desfavorecer a do segundo. De fato, esse tipo de atitude não é incomum aos RPGs moderados por um mestre de jogo, por um narrador principal, mesmo que se espere certa imparcialidade desse moderador.

Ademais, essencialmente, RPGs como CoC também incentivam a construção narrativa como primordial e o sistema ludológico como secundário. Porém, com a supervisão ludonarrativa do Guardiã, os outros jogadores por vezes pedem por jogadas de dados, buscando utilizar as habilidades de suas personagens antes da narrativa.

Ida Codswell (Ashly): Eu poderia... rolar alguma coisa, potencialmente, pra ver onde algum pedaço específico do maquinário é...

Guardião (Taliesin): Claro!

Ida Codswell (Ashly): ... que eu possa dar uma mexida.

Guardião (Taliesin): Você pode usar Procurar (*Spot Hidden*) ou, se preferir, pode usar uma de suas Ciências ou Reparo Elétrico.

Ida Codswell (Ashly): Vamos de Reparo, apesar que ele acabou comigo da última vez!

Guardião (Taliesin): O que você está procurando, por curiosidade?

Ida Codswell (Ashly): Alguma coisa que meu empregador anterior possa ter...

Mason Pocket (Phil): O botão de ligar?

Guardião (Taliesin): Vou te dizer, já que você está procurando por algo elétrico, e você sabe como isso se parece, joga com vantagem.

Ida Codswell (Ashly): Okay. (Call [...], 2019, t.n.⁴²)

⁴² **Ida Codswell (Ashly):** Could I... roll something, potentially, to see where a particular piece of machinery is...

Guardião (Taliesin): Of course!

Ida Codswell (Ashly): ... that I might futz with.

Guardião (Taliesin): You can use spot hidden, or if you want, you can use one of your science or electrical—

Ida Codswell (Ashly): Let's do electrical, although it fucked me over last time.

Guardião (Taliesin): What are you looking for, out of curiosity?

Ida Codswell (Ashly): Something that my previous employer might have...

Mason Pocket (Phil): The "On" switch?

Guardião (Taliesin): I'll tell you what, since you're looking for something Edison's, and you would know what it looks like, roll with advantage.

Ida Codswell (Ashly): Okay.

No exemplo acima, ocorrido aos quarenta e um minutos do *one shot* do *Critical Role* (*ibid.*), a jogadora Ashly não narrou o que buscava, mas pediu ao Guardião por uma rolagem de dados — pela mecânica ludológica. Pelo contrário, se houvesse narrado, sua fala poderia ter sido: “A minha personagem caminha lentamente pelo cômodo, atenta por qualquer maquinário reconhecível que possa finalmente religar o gerador e iluminar a mansão”. Dessa forma, o Guardião poderia tê-la pedido o teste de Procurar (*Spot Hidden*) ou, até mesmo, a personagem já encontrasse o que buscava sem rolagem alguma. É importante notar que, ao somente fazer a ação ludológica, a narrativa não é necessariamente descartada, mas mascarada pela rolagem de dados. Cada teste de habilidade ludifica uma tentativa de ação da personagem, que pode ser interpretada através de seu sucesso ou falha na narrativa errepegística.

Jogos como *Ironsworn* não incentivam ações ludológicas como a exemplificada, afinal, nele, não há um mestre de jogo para decidir o que há ou não no cômodo escuro e cheio de objetos estranhos. Uma vez que o posto de público e autor no RPG é composto e revezado pelos seus jogadores, a narrativa deve ser conhecida por ambos. Além disso, como o interesse pelo gênero de mistério é justamente a descoberta de pedaços da narrativa ainda não conhecidos pelo público, conseguiria um jogo sem moderador trazer narrativas desse gênero?

No pólo oposto, onde apenas um narrador possui todo o poder narrativo, podemos pensar em quaisquer formas narrativas feitas individualmente e, também, em relações onde há uma hierarquia entre a narrativa que foi criada e aquilo que pode ser alterado nela, como a de escritor e editor. Sistemas e mesas de RPG flutuam constantemente entre os dois pólos, sendo os mestres de jogo — quando existem, afinal, vimos que em *Ironsworn* não são sempre necessários — mais ou menos incentivados a dividir o poder narrativo entre os outros jogadores.

O poder narrativo no RPG é claro ao tratar-se da trama, mas também ao tratar-se das personagens, sejam PCs ou NPCs. Em CoC, as NPCs são narradas pelo narrador principal, o Guardião; em *Ironsworn*, como não há distinção entre narrador e conarrador, as NPCs são narradas por todos os jogadores. RPGs normalmente dividem-se entre, portanto, a pessoa que controla a trama e as personagens secundárias (NPCs) e aquelas que controlam as suas personagens (PCs), que podemos ver como principais, visto que desenrolam a intriga.

Em CoC, o investigador narra a sua ação e, ao falhar no teste pedido pelo Guardião, este é quem narra a consequência da personagem. *Kids on Bikes*, por outro lado, especialmente no caso de embates entre duas personagens, incentiva que, mesmo na falha, o jogador descreva a ação da personagem: o jogador descreve como a personagem falhou e o

que fez para mitigar a falha, se não falhou por completo. Os sistemas de RPG divergem grandemente na divisão do poder narrativo, constantemente focando nas personagens, mas também na construção da trama. Essa divisão de poderes segue as regras previamente concebidas pelo sistema, que devem ser concordadas pelos jogadores, mesmo que inconscientemente.

Se o narrador principal pode ceder parte de seu poder narrativo, também pode retirá-lo dos conarradores. Os conarradores narram através de suas personagens e a perda de controle destas também significa a perda de poder narrativo. Ao deixar de agir, a personagem do RPG assume o risco de também deixar de existir. A morte da personagem é uma forma de retirar-se por completo a ação — o poder narrativo dos conarradores —, mas consequências menos drásticas também resultam em sua perda, na maior parte das vezes momentaneamente. Ao falhar em um teste, por exemplo, em CoC, o Guardiã é quem normalmente narra a forma como o investigador falhou.

A partir de uma hora e trinta e sete minutos do *Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.01* (Chamado [...], 2023), Nat “Black King” (Léo Preto) narra que iria tentar não assinar o livro de hóspedes do hotel. A Guardiã, May, interrompe-o de imediato, dizendo que não seria possível que ele não assinasse e se mantivesse hospedado no local, afinal “ele já não pede documento”, mas, segundo Léo Preto, o seu investigador fingiria que assinaria o livro, mas que seria apenas um truque, pois Nat “Black King” é um mágico. Ao falhar, a Guardiã interpola a narrativa dizendo que “cai o livro na hora que você vai fazer isso. Ele percebe e ele entrega na sua mão: ‘olha, o senhor deixou cair, por favor...’”. Ao falhar o teste, o conarrador perdeu a possibilidade de finalizar a sua narrativa, e o narrador principal a retomou.

Alternadamente, outros RPGs pedem ao jogador que narre de que forma ele falhou no teste. Nestes, o conarrador e o narrador principal possuem poderes mais equivalentes e a narrativa tende a flutuar mais à aleatoriedade, uma vez que o narrador principal é aquele que normalmente produz o esqueleto da intriga e guia os outros jogadores por ele.

Em CoC, no desenrolar da trama, caso algum conarrador busque o uso ou o conhecimento de algo, o narrador principal pode pedir um teste de Sorte. A sorte é individual mas, caso o desenvolvimento narrativo possa atingir todos os investigadores, somente aquele com o menor valor de Sorte deve rolar os dados, segundo as regras da 7ª edição do jogo (Petersen et al, 2014, p. 90). Como no exemplo algumas páginas acima, em *Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.01*, ao tentar lembrar-se de fofocas do assunto, foi pedido a Jessica (Jade) um teste de Sorte.

O uso de Sorte testa a narrativa sobre a vontade das personagens e também sobre ações que não envolvam nenhuma das outras Habilidades. Passar nesse teste significa ter bons resultados narrativos para a personagem, enfim, ter sorte — ela pode ter sucesso ao tentar chamar a atenção de um transeunte para um perigo (não existe a Habilidade “Gritar” em CoC), encontrar um objeto inusitado que não estava nos planos do Guardião (que cede um pouco do poder narrativo), etc.

A Sanidade também coloca o poder narrativo do conarrador de CoC em desequilíbrio. Ao encontrar-se com horrores, deste ou de outros mundos, as personagens de *Call of Cthulhu* devem testar a sua capacidade de racionalizar tal evento, ou ao menos não se abalar por ele, e então testam sua Sanidade. A falha, ou mesmo o sucesso em alguns casos, acarreta na perda de Pontos de Sanidade, e a perda de cinco pontos faz com que a personagem sofra um *Bout of Madness* (Momento de Loucura). Esse mecanismo ludifica a perda de controle de uma personagem que esteja sofrendo de um grande estresse, estado comum às personagens de Lovecraft, e o Guardião é quem então descreve os seus sentimentos e as suas ações, tomando à força o poder narrativo do conarrador. A narrativa dos conarradores submete-se à narrativa do narrador principal e, como podemos ver, aos mecanismos ludológicos do jogo.

A partir das três horas e quatorze minutos de *Call of Cthulhu: Shadow of the Crystal Palace* (Call [...], 2019), uma sequência de eventos faz com que as personagens percam muitos pontos de Sanidade. Quando a personagem de Travis quebra o vidro de uma sala, um barulho extramundano é ouvido e um caixão abre-se, exibindo o cadáver mumificado de um gato que se dissolve instantaneamente em uma poeira que se espalha pelo ar e contamina os gatos vivos, deixando-os loucos. Archie, o investigador de Liam, falha no teste e perde cinco pontos de Sanidade, iniciando um Momento de Loucura. O Guardião (Taliesin) toma então o controle do investigador e declara sua próxima ação: correr. O jogador não tem mais turnos e apenas o Guardião comanda aquela personagem. Adiante, Liam ainda declara a direção pela qual sua personagem corre, mas perde todo o seu poder narrativo e torna-se incapaz de realmente contribuir narrativamente.

Os Pontos de Sanidade apenas podem ser recuperados após narrar-se a busca da personagem em recuperar-se psicologicamente, normalmente através de ajuda médica. Essa ação é usualmente feita fora ou durante o término da sessão de RPG, visando uma continuação para a história, e é contada em retrospectiva, ou em um avanço rápido do tempo, sem muito foco na ação, mas nos resultados.

Além do Momento de Loucura, a personagem também pode vir a sofrer permanentemente de alguma mania ou fobia. O livro do sistema fornece ao Guardião uma lista de cem manias e cem fobias que podem ser escolhidas à sorte (ou ao azar) ou a dedo, se for interesse dos jogadores. Isto é, algumas fobias fazem muito mais sentido narrativamente que outras: uma personagem que presenciou uma entidade alienígena quase indescritível, com infinitos olhos e tentáculos, teria muito mais chances de adquirir uma fobia como a tripofobia (fobia de objetos com padrões irregulares, como muitos buracos ou pontos) que a androfobia (fobia de homens), ambos listados no livro com 1% de chance de rolagem nos dados. Assim, seria bastante aceitável que Danforth, em "Nas Montanhas da Loucura", adquirisse Siderodromofobia — fobia associada a trens, linhas de trem, viagens de trem, etc. — após o que a personagem vislumbrou ao fim do romance; e que o narrador em "Dagon" tenha adquirido talassofobia — medo incontrollável do oceano — após seu encontro com o monstro.

Nesse caso, uma escolha narrativa pode ser muito mais instigante para a personagem e para a trama que uma escolha meramente ludológica. Independentemente, a decisão é dos jogadores, que podem escolher tanto um quanto outro caminho, sendo o narrador principal aquele que dá a palavra final.

4.2 A personagem em outros sistemas

A personagem errepegística é mutável, assim como outras personagens ficcionais, e os narradores podem mudá-la conforme a narrativa é produzida. Seu crescimento depende das reviravoltas da trama e dos desafios que enfrentam, mas também dos mecanismos ludológicos do sistema de RPG ao qual está inserido. Nesse sentido, o jogador adapta-se a essas mudanças e molda sua narrativa ao redor da personagem e de seus traços — inclusive dos adquiridos durante a sessão — e dos dados que joga.

A personagem de CoC distancia-se física e psicologicamente da personagem de D&D e dos RPGs de narrativa fantástica inspirados em D&D. Se em D&D espera-se uma personagem habilidosa, CoC pede ao conarrador que abrace suas fraquezas (Fricker; Herber; Mason, 2015, p. 44). No primeiro, a personagem torna-se cada vez mais poderosa, podendo chegar à quase imortalidade, blindando sua mente e corpo. No segundo, ela é fragilizada, sua mente raramente recupera-se e sua vida sempre está a um passo de ser ameaçada.

As divergências das personagens dos jogadores e como elas interagem com o mundo da narrativa e, na contramão, como o enredo e as NPCs reagem a elas, são esperadas ao mudarmos o sistema de jogo. A personagem torna-se uma grande evidência do modus

operandi do sistema de jogo; encontramos nas PCs heróis e vilões, investigadores e vítimas, funções simples e complexas para a narrativa errepegística.

Assim, encontramos alguns problemas metodológicos na análise das personagens da narrativa errepegística: a generalização de achados pertinentes a um ou a outro jogo. Aqui nos referimos a Pavão (2000) e Cupertino (2008) que, ao terem observado alguns jogos, confundem o RPG com um jogo de aventura e fantasia de heróis, quase um conto de fadas russo. Pavão afirma que

[...] toda aventura pressupõe a existência de um sujeito, que neste contexto é reconhecido como um herói. Cada personagem é um herói, cada qual com a sua busca, seja ela qual for. É a busca que define a aventura. A trajetória do herói é uma trajetória de autoconhecimento, de auto-superação, de auto-construção [...]. (Pavão, 2000, p. 13 *apud* Cupertino, 2008, p. 41-42)

Cupertino, ao comentar sobre o assunto, adiciona que “[e]m todo RPG, é a saga do herói que se encontra em curso, cuja união entre narrativa e jogo promovem a todo instante a dinâmica da criação ficcional” (Cupertino, 2008, p. 53). Dessa forma, o jogo iria resumir-se a um tipo de história e a um tipo de personagem.

De forma semelhante ao conto de fadas, o herói no RPG seria aquele que “concorda em liquidar com o sofrimento ou com a falta de alguém” (Propp, 2006, p. 50, tradução nossa⁴³). Poderia esperar-se, então, que o RPG, descrito dessa forma, configure outras partes da estrutura proppiana?

Por um lado, a estrutura de contos de fada que Vladimir Propp nos descreve pode ser aplicada a uma narrativa errepegística, afinal é uma estrutura direta e facilmente reconhecida. Cupertino e Pavão não estavam errados ao descreverem a existência da narrativa heróica no RPG, apenas não encontraram em suas análises configurações distintas desta. Problematisamos esse ponto pois, ao afirmarmos que toda aventura de RPG é uma narrativa heróica, inevitavelmente traçamos também algumas negativas: 1) o RPG é incapaz de tramar outras narrativas; 2) as personagens do RPG assumem configurações dos contos de herói.

Ora, aqui analisamos duas histórias de CoC e, ao menos em *Call of Cthulhu: Shadow of the Crystal Palace*, o objetivo das personagens poderia ser resumido em compreender os eventos sobrenaturais que ocorrem e sobrevivê-los. Ao analisarmos as sessões de CoC, vemos que a trama direciona-se a uma narrativa investigativa.

Em *Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.01* (Chamado [...], 2023), porém, podemos encontrar, de fato, certas semelhanças com a estrutura do conto heróico proppiano. Através de Propp, se adaptarmos a ideia de “um herói” para “os heróis”, já que tratamos de

⁴³ The hero of a fairy tale is that character [...] who agrees to liquidate the misfortune or lack of another person.

uma narrativa colaborativa, podemos descrever o início da trama: “um pedido de ajuda é enviado resultando no despacho do[s] herói[s]” (Propp, 2006, p. 37, t.n.⁴⁴). Em seguida, concordam em buscar pela vítima desaparecida e deixam seu ambiente conhecido — sua casa, em Propp (*ibid.*, p. 39). Entretanto, divergimos da estrutura do conto heróico de Propp — como era de se esperar, afinal, não se trata de um conto heróico: em vez dos heróis encontrarem-se com um “doador”, serem postos à prova e receberem a sua ajuda através de algum auxiliar ou objeto mágico, a trama segue para interações dos heróis com personagens que cumprem funções que se assemelham mais ao que Propp descreveria como provas, desafios para o herói seguir sua jornada. Os heróis, nesse caso, nunca chegam de fato a encontrar uma personagem “doadora”.

Duas questões parecem ter apontado Cupertino e Pavão para essa conclusão: primeiramente, eles assistiram a jogos de GURPs e D&D para o embasamento de seus trabalhos. O sistema de RPG sugere diversos tropos durante a sua leitura e, especialmente em D&D, a premissa principal é uma aventura mágica medieval. Assim, os contos de fadas trazem grandes influências à jogabilidade desse sistema, porém, ao voltarmos-nos para CoC, podemos perceber que suas ideias pós-modernistas e de horror não poderiam sugerir uma estrutura necessariamente heróica para seus cenários.

Em segundo lugar, assistir a sessões diversas de RPG não é uma atividade necessariamente simples. Antes da Internet se popularizar, grupos de RPG surgiam de forma orgânica, o que dificultaria o trabalho do pesquisador em conhecer vários grupos distintos, e, mesmo entre esses grupos, nada garantiria “estilos” muito diferentes. Hoje, podemos facilmente assistir, inclusive, a jogos compostos por narradores e atores profissionais.

Cupertino também generaliza ao propor que “todo RPG seja, de fato, caracterizado pela narrativa cujo destino final é, seja enquanto enredo ou sistema de jogo, a apropriação de elementos e recurso em que o grupo ou a personagem esteja em déficit” (Cupertino, 2008, p. 52). Assim, retornamos à ideia do herói, que busca liquidar com a sua própria falta, mas não há evidências que apontem para essa generalização completa do gênero.

Apesar de o herói ser uma função marcada do conto heróico, a sua jornada é mais ou menos comum. D&D favorece essa marcação, visto que é um jogo de fantasia medieval, e GURPs possui alguns módulos⁴⁵ que também incentivam esse tipo de narrativa fantástica. Enquanto isso, a personagem em CoC investiga o desconhecido e entrega-se, muitas vezes, à loucura, sem nunca resolver missão alguma. Talvez pudéssemos vê-la, ainda usando a teoria

⁴⁴ A call for help is given, with the resultant dispatch of the hero.

⁴⁵ Extensões das regras básicas do sistema.

proppiana, como “falso herói”, aquele que recebe a missão mas é incapaz de concluí-la: o monstro nunca é derrotado, apenas afastado, o vilão por vezes é completamente inatingível, e o doador quase nunca a confere um auxílio.

De fato, a personagem no RPG não pode ser vista meramente através das personagens e funções proppianas. Ela ultrapassa simples construções de contos infantis e, mesmo que por vezes cumpram funções similares àquelas descritas por Propp (2006), podem também transgredi-las. A personagem do RPG é multifacetada e depende de seu narrador — Guardião ou investigador — construí-la “plana” ou “esférica”, no sentido de Forster (1969 *apud* Candido et al, 1979, p. 53).

4.3 Conclusão

Neste capítulo, discutimos a criação, as funções e os tipos de personagens no RPG. Notamos que a produção da ficha da personagem em *Call of Cthulhu* é parte primordial para o início do jogo, uma vez que os jogadores a utilizam com propósitos lúdicos e narrativos.

Em CoC e em muitos outros sistemas, os conarradores estão intrinsecamente ligados às suas personagens e, usualmente, sua narração é subjugada às decisões do narrador principal e às regras que seguem. Assim, definimos que o poder narrativo dos conarradores é inferior àquele do narrador principal, que deve cedê-lo para uma produção colaborativa. Esse poder narrativo pode ser diferente ao analisarmos sistemas distintos: há aqueles nos quais o narrador principal possui maior controle, e mesmo outros em que não há a necessidade de um, o que deixa a narrativa a cargo apenas de conarradores.

Notamos que a personagem de CoC nem sempre segue funções observadas em outros jogos, como D&D. Como demonstramos, a estrutura do conto heróico de Propp (2006) não necessariamente se aplica nesse sistema e a pilhagem proposta por Cupertino (2008) não pôde ser encontrada nas sessões que aqui analisamos. Discutiremos, nos capítulos adiante, de que outras formas os jogos observados se distinguem e se assemelham e como dialogá-los com o que reconhecemos frequentemente nas artes como “cultura de massa”.

5. O NARRADOR, A NARRAÇÃO E A NARRATIVA NO RPG

Neste capítulo, iremos abordar como se relacionam os jogadores com a ludonarrativa errepegística, estabelecendo sua forma e estilo dentro e fora da “mesa de jogo”, assim como seus efeitos durante a sessão, especialmente — mas não somente, como nos outros capítulos —, em *Call of Cthulhu*. Não por acaso, no capítulo anterior, destrinchamos a personagem do jogador, afinal, ela é a possibilitadora de sua narração. Neste capítulo, discutiremos a narrativa *per se*, analisando-a como discurso e buscando entender como se portam os modos e a voz narrativa que partem do narrador principal e dos conarradores.

Para falar do narrador e da ludonarrativa, voltemos à nossa discussão acerca dos papéis dos jogadores nesse contexto. Em CoC, eles são divididos entre Guardiã dos Segredos Arcanos — narrador principal — e investigadores — conarradores. O Guardiã é responsável pela maquinação do universo do jogo e pela produção de sentido no macrocosmo da intriga através da “costura” de todas as narrações. Enquanto isso, os investigadores são responsáveis pela narração de suas personagens e contribuem de forma cooperativa na história sendo criada. Essa divisão é bastante similar à que é encontrada na maior parte dos sistemas mais famosos de RPG.

Como descrevemos ao falarmos sobre o poder narrativo, os conarradores essencialmente narram através de suas personagens (as PCs), perdendo sua capacidade de *narrar* caso ela não esteja apta a *agir*⁴⁶. A descrição das cenas e dos ambientes nas quais as personagens se encontram, as ações e falas das NPCs e a descrição dos resultados de rolagens de dados estão associados ao Guardiã e não podem se realizar sem a sua aprovação. Entretanto, a aparência, as falas, os desejos e as ações da PC estão usualmente sob o controle narrativo do jogador. Em uma ludonarrativa de sucesso, o narrador principal une o enredo e as personagens que planejou às personagens dos conarradores e às suas narrações. Enquanto isso, o conarrador narra de forma a cooperar com a narração dos outros jogadores, permitindo que a sua própria se complemente à dos demais, mesmo se competitivamente.

Ao iniciar a sessão, mas antes de a narrativa ser propriamente iniciada, aos dez minutos, a Guardiã do *Mundo Tentacular* incita um pouco dessa cooperatividade narrativa. Os jogadores, desde a descrição de suas personagens, estão aptos a coordená-las dentro da intriga, mesmo que esta ainda não tenha começado a se desenrolar.

May (Guardiã): Eu disse que vocês se conhecem. Alguém quer fazer alguma ligação especial entre os personagens ou a gente já pode iniciar?

⁴⁶ Seria então a narração no RPG a forma da ação da personagem? Tratamos justamente disso adiante.

Jacob (Léo Milani) *fazendo que não com a cabeça*: Manda bala!

Jessica (Jade): Já que eu sou uma velhinha sapequinha, eu tenho uma queda pelo padre.

[Risos] (Chamado [...], 2023)

A Guardiã, antes mesmo da história começar, busca costurar as narrativas dos outros jogadores, mas também cabe a eles fornecer suas contribuições à intriga. Esse sentido de “costura” parece estar ligado ao mesmo tipo de ação feita pelo narrador rapsódico que Sarrazac (2022) encontra no teatro contemporâneo, como discutiremos a seguir.

Por outro ângulo, o riso dos jogadores ao final da piada, que entra de uma forma inesperada à narrativa, demonstra outro aspecto do RPG que se soma à costura ficcional e por vezes escapa à ficção: o encontro social, virtual ou *online*, entre pessoas que participarão de um jogo de contar histórias. Apesar de o jogo produzir ficção, os participantes normalmente o fazem como *hobby* e transitam entre a produção ficcional, o jogar e, frequentemente, o simples encontro entre amigos.

Acerca disso, Gary Fine (1983) descreveu os encontros de RPG em três camadas: a primeira sendo o mundo real, composto pelas pessoas; a segunda, então, seria o contexto do jogo, em que as pessoas se tornam jogadores em contato com as convenções do jogo; e, por fim, a terceira forma-se pelo mundo do jogo, onde os participantes atuam como personagens (Fine, 1983, p. 186-194 *apud* Williams et al, 2018, p. 231). A distinção entre a primeira e a segunda camada mostra-se não somente através das regras do RPG — divisão de poderes narrativos, a rolagem de dados, a ficha de personagem e seus atributos, etc. —, mas também pelo significado de “jogo” *per se* — uma atividade voluntária acompanhada por “um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’” (Huizinga, 2001, p. 33). Enquanto isso, a terceira camada distingue-se por sua característica imersiva na ficção, pelo exercício imaginário de se produzi-la.

Tornar-se jogador significa adentrar-se na *mesa de jogo*, lugar proibido e sagrado, onde respeitam-se as regras do jogo, como explica Huizinga (*ibid.*, p. 12), e, no jogo de criar ficção, todos tornam-se, então, narradores, com seus diferentes estilos, características, e poderes narrativos. A “mesa de jogo” faz-se um acessório para duas mudanças: primeiramente, para o reconhecimento e respeito às regras do jogo, e, segundo, para a troca de “mundo”, uma tênue imersão do real para o fictício, que pode ou não se aprofundar até a participação em primeira pessoa do mundo ficcional — como no próprio exemplo acima, em que a personagem de Jade (Jessica) descreve-se a si mesma como uma “senhorinha sapequinha”. A manutenção dessa imersão deve ser constante e, assim como a quebra no fluxo de leitura ou a interação direta com o público no teatro, ou a imitação disso no cinema,

lembra o espectador que está consumindo uma obra ficcional, a saída da mesa de jogo também pode suspender a ficção.

A entrada nesse local sagrado em *Call of Cthulhu: Shadow of the Crystal Palace* faz-se de forma bastante teatral. O Guardiã (Taliesin) anuncia quase na marca dos seis minutos:

Guardião (Taliesin): Sem mais delongas, meus incríveis investigadores, eu serei o seu Guardiã nesta noite e nós entraremos em uma jornada do *Critical Role* para o Chamado de Cthulhu em uma história que eu nomeei, “*Shadow of the Crystal Palace*”. (Call [...], 2019, t.n.⁴⁷)

O término da fala de Taliesin é marcado pela sua *performance* de uma risada maníaca, digna de personagens vilanescos de filmes de horror, e pelo apagar das luzes. Então, a abertura do *show* (afinal, este não é um tropo do RPG) mostra fotos em preto e branco dos jogadores/atores enquanto um ato musical rudimentar, como se tocado por uma vitrola antiga, nos transportando para dentro dos anos 1920.

Por outro lado, o *Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.01 do Mundo Tentacular* transita para a mesa de jogo de forma mais natural e comum ao RPG. Segue-se o início do jogo com a apresentação das personagens — algo inexistente no vídeo do *Critical Role*, mas quase essencial para o início de narrativas errepegísticas — e, aos dez minutos e trinta, a Guardiã (May) pergunta se há alguma ligação a mais entre as personagens ou se já poderiam começar, referindo-se, aparentemente, à narrativa *per se*. Ela continua, porém, sem realmente começar a narrativa, mas explicando a ambientação da história na qual os investigadores estarão ao começar-se a narrativa, e a sua inspiração para esta, que seria adaptada de uma aventura pronta de CoC. Três minutos depois, informa que eles fazem parte de um clube de investigação do sobrenatural, sugerindo, mais que descrevendo, uma espécie de prólogo das personagens, possíveis eventos e relações prévias àquelas da história a ser contada.

A entrada na mesa de jogo, como podemos notar nesse trecho da fala de May, é sutil e não imediata, ao contrário do *one shot* do *Critical Role*. Ao mesmo tempo em que a intriga está sendo delineada através de um prólogo das personagens, a Guardiã dirige-se diretamente ao seu público em *live*, abrindo mão da ficção pelo real. Somos levados a acreditar que esse modo se assemelha mais ao que encontramos nos RPGs jogados como *hobby*, longe das câmeras e do patrocínio: uma mudança não necessariamente lenta, mas gradual do real para o

⁴⁷ **Guardião (Taliesin):** Without further ado, my wonderful investigators, I will be your Keeper tonight and we will be having a Critical Role journey into Call of Cthulhu in a little story I have called, *Shadow of the Crystal Palace*.

ficcional. Ao contrário do esporte, não há um apito declarando que, a partir daquele instante, todas as ações feitas seriam feitas como *jogadores*, ou que, pelo contrário, o jogo estaria interrompido; não há o subir e baixar das cortinas no palco nem tampouco a saída ou entrada dos bastidores.

Por conta da sutileza do “véu” ficcional, é inevitável que os jogadores eventualmente entrem e saiam do “lugar sagrado”. Porém, diversos grupos prezam pelo contínuo ficcional, buscando interrompê-lo somente por intromissões ludológicas, como as rolagens de dados e habilidades da ficha. Afinal, as interrelações entre a terceira e a segunda camada de Fine não são necessariamente vistas como uma quebra da ficção pelos jogadores, elas são parte da ludonarrativa. Por maior que seja a primazia pela manutenção ficcional, porém, instâncias em que o mundo real suspende a ficção podem ser encontradas a todo o momento: desde mudanças no ambiente, como a campainha tocando, algum jogador precisando ir ao banheiro, a Internet caindo, etc., até a quebra das regras previamente acordadas, sejam elas comuns à ficção, como a verossimilhança daquele universo, ou regras do jogo, como pode ser o caso de algum investigador narrar a ação de outra personagem que não a sua — salvo exceções que outras regras possam permitir.

No *Call of Cthulhu: Shadow of the Crystal Palace* do *Critical Role* (Call [...], 2019), a partir de uma hora e vinte e seis minutos, encontramos os jogadores pedindo um objeto ficcional para as suas personagens. Após obterem sucesso em uma rolagem de dados, as personagens de Phil e Marisha descobrem que uma relíquia com poderes sobrenaturais se encontra em suas mãos:

Mason Pocket (Phil): Se ninguém tiver objeções, eu gostaria de dizer que vi primeiro.

Bentley Badger (Travis): A pedra?

Mason Pocket (Phil): A pedra.

Alexandra Elise O’Neal (Marisha): Ah, eu talvez tenha uma objeção, mas falamos disso depois.

Mason Pocket (Phil): Muito obrigado.

Bentley Badger (Travis): Guardada em um templo de um monastério, que você disse? (Call [...], 2019, t.n.⁴⁸)

Na cena, Phil usa uma expressão moderna e brincalhona, “*call dibs*” (algo como a expressão comum no sudeste “vi primeiro”; é usada por crianças para declarar que algum objeto encontrado pertence a elas por direito), imprópria para o uso sério por um adulto e mais ainda

⁴⁸ **Mason Pocket (Phil):** If no one has any objection, I would like to call dibs.

Bentley Badger (Travis): On the stone?

Mason Pocket (Phil): On the stone.

Alexandra Elise O’Neal (Marisha): Oh, I might have an objection, but we'll talk about it later.

Mason Pocket (Phil): Thank you very much.

Bentley Badger (Travis): Locked away in a monastery temple, what did you say?

para a intriga de horror e investigação que se passa nos anos 1920. Além da expressão, o jogador também ergue as sobrancelhas e abre bem os olhos, em um semblante jocoso, consciente da “quebra” ficcional. A saída e o retorno da mesa de jogo acontece rapidamente nessa interação e quase passa despercebida: Phil chacoalha as expectativas ficcionais, mas Travis não parece demonstrar interesse em quebrar o fluxo narrativo, mantendo seu semblante, e rapidamente alcança o retorno ao tom sério através de sua pergunta, “dentro” da personagem. Outros momentos de quebra ficcional similares no *one shot* incluem Bentley Badger (Travis), aos 36 minutos, chamar Alexandra Elise O’Neal (Marisha) de “Dora, a Aventureira”⁴⁹ quando a personagem/jogadora afirma não ser boa em ler mapas, ou, logo antes, quando o Guardião (Taliesin) diz que os jogadores “deram uma de Scooby-Doo” ao investigar o prédio.

A ludonarrativa do RPG é constantemente alterada por essas deixas, mesmo que sutis, do mundo ficcional, sejam elas causadas pelo mundo real ou mesmo pelo próprio estilo ludológico. As camadas propostas por Fine, portanto, mostram-se constantemente transitadas pelos jogadores, e distinguir uma *narração*, na terceira, de uma *elocução* no mundo real, na primeira ou, mesmo, na segunda camada, pode nem sempre ser fácil⁵⁰.

A regularidade dessas transições tornam-as perceptíveis a quaisquer jogadores de RPG. A comunidade errepegística reconhece termos como “dentro” e “fora” do jogo ou da personagem (*in* e *off*) para falar desse fenômeno de transição entre narração e elocução, e os jogadores usam-os em busca de deixar claro quando são ou não suas personagens agindo.

Aos quarenta e quatro minutos da sessão gravada do *Mundo Tentacular*, Jade faz dois tipos de alternâncias sem muito esforço: entre a sua vida real e a de sua personagem, e entre a voz narrativa em primeira pessoa e em terceira pessoa. Deixamos as falas de “fora” do jogo entre colchetes e escolhemos também separá-las das personagens nesse trecho para deixar em evidência a voz narrativa e elucidativa dos jogadores.

Jessica (Jade): Eu tenho um carro...

Jade: né, a Jessica tem um carro... não vou dizer que ela é a melhor motorista, né, já começa usar óculos, mas se vira. [Eu mesma na vida real não sou boa motorista, gente, então só estou mesmo transferindo para a personagem. Mas, enfim...] Ela tem um carro e, aí, ela sugere assim:

Jessica (Jade): Que tal passarmos na polícia? Posso um contato lá e depois podemos ir para o hotel de beira de estrada, mas talvez fique suspeito muitas pessoas irem juntas, então talvez seja melhor irem menos gente.

Jacob (Léo Milani): O seu contato na polícia, ele é discreto?

⁴⁹ *Dora, a Aventureira* é uma animação infantil do estúdio Nickelodeon Animation Studios.

⁵⁰ Cabe mencionar que, para tratarmos da *narração* ficcional, os termos que vimos usando durante este trabalho nos servirão bem (*narrar*, *narrativa*, *narração*, etc.). Entretanto, para discorrermos acerca das falas que saem do ficcional, serão utilizados para essa distinção os termos *elocução* ou *enunciar*, apesar de ambos poderem tratar em seus contextos usuais de textos ficcionais.

Jessica (Jade): Consigo que ele seja discreto sim. Eu passo muitas informações para ele não me ajudar nessa situação.

Jacob (Léo Milani): Perfeito!

Léo Preto: [Depois falam que a polícia é corrupta. Não é à toa, tá vendo?!]

Gustavo: [Então, começou lá em 1920!]

Léo Preto: [Aí, oh! Já sabemos de onde que vem!]

[Risadas] (Chamado [...], 2023)

Os outros jogadores acompanham a sua fala, reconhecendo ambas as partes, que tangem o real e o ficcional, como podemos notar logo com a pergunta de Jacob (Léo Milani) *dentro* do jogo, e pelos comentários de Léo Preto e Gustavo *fora* dele. Nesse exemplo, enquanto Jacob (Léo Milani) interage diretamente com Jessica (Jade), Léo Preto e Gustavo comentam acerca da narrativa, mantendo-se distantes, em outra camada interacional, e relacionando-a com suas próprias opiniões acerca do assunto. Jade, por sua vez, sente a necessidade de explicar sua intenção narrativa como autora e sua inspiração em si mesma pela pouca proficiência automobilística de sua personagem.

Aqui podemos ver o jogador discursando, ao menos, nas duas camadas extremas, que tangem o real e o ficcional. Se, ao narrar, o jogador mantém a ficção, ao elocucionar, ele a interrompe. Apesar de menos frequente, a literatura (e outras artes) também pode sofrer interrupção pelo real através da própria voz do autor, como em notas de rodapé, ou em sessões ou edições comentadas, no caso do teatro e do cinema, por exemplo. A atitude de Jade tampouco se distingue daquela de autores que, através de entrevistas ou de outras publicações, explicam suas intenções no texto, diferenciando-se apenas pelo tempo de resposta muito mais esparso: no RPG, ele pode ser simultâneo à produção da narrativa, mas outros modos necessitam antes de sua compleição e consumo.

Também devemos falar da distância narrativa que essa alternância produz. Para isso, precisamos aprofundar-nos em outro espaço bastante estabelecido nas artes: o dramático. Além da inegável semelhança entre a descrição dos vídeos das sessões e os dramas, olhos mais atentos podem já ter notado que frequentemente encontramos o uso alternado entre a voz épica e a dramática no RPG — alternância que também remete às rubricas dos dramas. No exemplo anterior, Jessica (Jade) começa a narrar de forma épica sobre si mesma, mas logo altera a voz narrativa para a da jogadora-narradora, Jade, e depois retoma como Jessica ao falar diretamente aos seus colegas investigadores. Assim, nesse trecho, encontramos uma mudança rápida entre distâncias e pontos de vista distintos entre personagens e narradores, que iremos discutir logo adiante.

Se tomarmos a representação “pura” e “absoluta” do drama proposta por Peter Szondi (2011), podemos crer que essas distâncias podem aumentar ou reduzir a sensação de imersão no mundo ficcional. Segundo o autor,

[o] drama é absoluto. Para ser pura relação, para poder, em outras palavras, ser dramático, ele deve desvincular-se de tudo o que lhe é exterior. O drama não conhece nada fora de si. [...] Também a arte do ator se constrói no drama em função desse caráter absoluto. Nele a relação entre o ator e seu papel não deve de modo algum ser visível; pelo contrário, ator e figura-dramática precisam fundir-se para que o homem do drama surja. (Szondi, 2011, p. 24-25)

Assim, a imersão ficcional dramática estaria estreitamente atrelada à não percepção do ator — ou do narrador, se quisermos, no RPG —, deixando-nos somente com a sua fusão com a personagem. O épico, como Szondi explica ao falar especialmente sobre o teatro de Brecht, serviu ao drama justamente de forma a deixá-lo não imergir por completo o público na cena, permitindo-o racionalizar sobre aquilo que assiste (*ibid.*, p. 144-145). No RPG, não seria muito diferente, mas aqui lidamos com narradores que também são seu próprio público, e a personagem e a narradora, ao se distanciarem no nível do discurso, de “eu” para “ela”, também constroem ao distanciamento lógico: eu ≠ personagem; isto é, jogadores e personagens não são as mesmas pessoas.

A forma narrativa direta vem sendo comentada desde os clássicos gregos. Aristóteles, filósofo grego do qual mais tivemos influência neste trabalho até o momento, discute a relação mimética da representação por meio da narração ou por meio da voz das personagens. Nas palavras de Ricoeur ao discutir as ideias do autor grego, lemos:

No começo [da *Poética* de Aristóteles] (capítulo III), a diferença é nítida e clara: para aquele que imita, portanto para o autor da atividade mimética, de qualquer arte e a propósito de caracteres de qualquer qualidade, uma coisa é se comportar como “narrador” (*apaggelia*, *apaggéllonta*); outra, é fazer dos personagens “os autores da representação”, “na medida em que agem e agem efetivamente” (Aristóteles, 48 a 23). (Ricoeur, 2010, p. 64-65)

Encontramos aqui aplicado, então, o sentido de *mimesis* como representação, que pode tanto remontar à atividade narrativa na qual a representação é feita através de um narrador, quanto, de outra forma, por meio das próprias personagens, que “agem efetivamente”. Szondi também aborda o que Aristóteles entende sobre o épico e o trágico ao falar sobre o teatro e o drama moderno. Ele explica, nas palavras de Aristóteles: “O poeta deve se lembrar [...] de não configurar sua tragédia de forma épica. Entendo por épico um conteúdo de matéria múltipla, como o de alguém que quisesse dramatizar, por exemplo, toda a matéria da *Ilíada*” (Aristóteles, 2008, cap. 18, 1456a11 e ss., p. 76 *apud* Szondi, 2011, p. 17).

Entre o trágico e o épico, também podemos buscar o sentido da *diegesis*. Sobre outro expoente grego, Genette (1979) explica que, para Platão, no III livro da *República*,

encontraríamos nessa distinção a *diegesis*: se o poeta “fala em seu nome sem procurar fazer-nos crer que é um outro que não ele quem fala”; ou se, pelo contrário, “se esforça por dar a ilusão de que não é ele quem fala”, mas uma personagem em seu lugar (392 c a 395. Cf. Figures II, p. 50-56 *apud* Genette, 1979, p. 160).

A autoria da representação pelas personagens pode ser aquilo que observamos ao ouvirmos de Mason Pocket: “Se ninguém tiver objeções, eu gostaria de dizer que vi primeiro” (Call [...], 2019). Apesar de balançar um pouco o fluxo ficcional, como discutimos, não são deixadas dúvidas de que a relíquia deveria se manter com a personagem Mason Pocket, e a voz de Phil que ouvimos está a representando, fazendo parte da ficção sendo criada, independentemente de vermos nela uma quebra do gênero ficcional da história de horror que dá lugar a uma fala comumente dita por crianças na contemporaneidade. O mesmo acontece quando ouvimos de Padre Stephen (Barney): “Eu... antes de sair, eu pergunto para ele: ‘Senhor, você, antes, quer se confessar? A gente pode fazer isso para tentar te aliviar um pouquinho agora.’” (Chamado [...], 2023). Sabemos que o “eu”, dito pela voz de Barney, se refere à personagem e toda a sua narração representa ela própria agindo.

A representação da ação no RPG acontece de forma diferente daquela encontrada em um palco amplo com atores de pé, frente ao público. No lugar do corpo do ator e da personagem fundirem-se para representar a ação e a voz, usualmente, somente a última se torna o ponto comum entre os dois.

No RPG, enfim, seguindo as ideias platônicas, a *diegesis* é utilizada em prol da *mimesis*. Afinal, se o espaço real da produção imaginativa errepegística é ao redor de uma mesa (virtual ou física), o “palco” para a representação também deve estar sujeito a ela. Toda a representação deve adequar-se àquele espaço e, frequentemente, seria a *diegesis* que cumpre, afinal, o papel mimético comumente associado ao corpo no teatro. Isto é, a narração cumpre o papel do que poderia ser a atuação no palco. A narrativa construída, especialmente pelos conarradores, através das ações de suas personagens, permite-nos concluir: *contar é igual a agir*.

Entretanto, a mesa de jogo não implica tampouco no mero uso da *diegesis* platônica para a narrativa. De fato, o RPG utiliza-se frequentemente de representações externas, através de imagens e de miniaturas, pequenas estatuetas (ou similares) das personagens, que são postas em mapas proporcionais, exibindo um apoio visual à narrativa. Vez ou outra, os jogadores também utilizarão os seus corpos, no lugar da voz, para a representação. Jacob (Léo Milani), ao narrar sua saída do carro conduzido por Jessica (Jade), que dirigiu rápido e mal, segundo a conarradora, também declara enquanto passa as costas da mão em sua frente:

“limpo o suor da testa”. Nessa mesma cena, Nat “Black King” (Léo Preto) narra que sai correndo em busca de algum lugar onde pudesse vomitar, e o jogador, angulando levemente a cabeça, imita a moção e o som de uma pessoa tentando segurar a ânsia, dizendo a seguir, “almoço, fica! Fica, almoço!”. No *one shot* do *Critical Role* (Call [...], 2019), diferentemente do que acontece na sessão do *Mundo Tentacular* (Chamado [...], 2023), a representação das personagens engloba até mesmo a sua caracterização pelos jogadores, detalhe claramente intencionado em atrair o interesse de seu público, como discutimos, mas que não necessariamente seria impossível em uma mesa comum de RPG. Assim, podemos concluir que representações corporais miméticas que possam ser feitas pelos narradores ao redor da mesa de jogo também podem ser utilizadas pelos conarradores na produção de sentido narrativo.

É importante lembrarmos frequentemente que o RPG comum se parece muito mais com aquele jogado pelo *Mundo Tentacular*. A ação teatral é mais óbvia quando a intenção do ator é mais performática aos olhos do público, como reflete Féral (2006). Se levarmos em consideração o interesse do público para o sucesso de uma obra publicada, o canal do *Critical Role* pode obter vantagens, o que justificariam os aparatos performáticos. Entretanto, a sessão em que o jogador comum participa, em sua casa ou na de algum dos outros participantes, não requer o uso desse tipo de investimento visual, uma vez que o seu *hobby* ludonarrativo não está em busca de um público-alvo *online*.

Declarando a mesclagem da *diegesis* à *mimesis* platônica para a representação no RPG, não estamos anunciando, por outro lado, que o fenômeno não ocorra no teatro e no drama. Enquanto o épico não era uma parte tão relevante ao drama até o século XIX, Szondi explica-nos que, pelo contrário, se poderia “descrever a Teoria do drama moderno como a história do lento e inexorável avanço do elemento épico no seio da forma dramática, a qual, em princípio, o excluiria” (2011, p. 12). Sarrazac, agora com uma ênfase contemporânea, explica que a “peça não se resume mais a uma ‘grande colisão dramática’; ao lado de momentos puramente dramáticos, baseados em conflitos interpessoais, há momentos épicos de puro olhar objetivo sobre o mundo, sobre a humanidade tomada em seu conjunto [...]” (Sarrazac, 2022, p. 255). Notamos então que, não diferentemente da peça teatral, a ludonarrativa errepegística demonstra momentos dramáticos e épicos lado a lado e em alternância.

A relação épico-dramática na narrativa pode ser algo que deva se manter sem a busca por sua separação. Genette critica a dicotomia platônica e, em menor medida, a aristotélica, entre a narrativa e a imitação explicando que “*mostrar* não pode ser senão uma *forma de*

contar [...], definindo-se a mimese por um máximo de informação e um mínimo de informador, a diegese pela relação inversa” e que “a ‘imitação’ verbal de acontecimentos não verbais [nada mais é] que utopia ou ilusão” (1979, p. 164). Portanto, a separação do épico e do dramático no RPG poderia ser, também, ilusória.

Sarrazac tampouco acredita que essa divisão seja plausível. O autor declara que o teatro contemporâneo vive em um eterno recomeço para libertar-se de seu cânone e “uma nova relação toma o lugar: jogo de transbordamento incessante de uma instância — dramática, épica, lírica — para outra” (Sarrazac, op. cit., p. 250-251). Para o autor, a partição poética entre épico e dramático é meramente cômoda, e nada tem de real. Ele propõe, por outro lado, o que denomina “pulsão rapsódica” e, ao falar do narrador, ele declara: “Invisível e, no entanto, onipresente, o rapsodo faz a cena com as personagens, ou até mesmo *conduz* a cena” (*ibid.*, p. 257). O rapsodo não se contenta em narrar a cena de fora, mas participa com as personagens no processo de costura narrativa. Tal qual no teatro contemporâneo notado por Sarrazac, o papel narrativo dos jogadores no RPG poderia ser resumido a esse formato rapsódico, de costura das cenas e narrativas diversas, configurando e refigurando a narrativa.

O rapsodo errepegístico postula-se fora, inatingível pela narrativa, mas põe-se em conjunto com a personagem, conduzindo-a. Assim, a diferenciação entre pessoa, pessoa-jogadora e narradora torna-se cinza, mesmo que existente. A voz da personagem que se extrai da narradora mistura-se com a voz da pessoa-jogadora e a sua voz real. Ainda assim, não precisamos nos abdicar das camadas de Fine, mas notar que nem sempre será possível distinguirmos o ambiente do qual o discurso do jogador está sendo feito; isto é, se estamos “dentro” ou “fora” do jogo. Essa dificuldade pode ser percebida desde a leitura do sistema de CoC, no qual os jogadores e as suas personagens são indistintamente referidos como *investigadores*, algo que também é refletido, mesmo que não somente por esse motivo, durante as sessões.

Em *Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.01*, aos cinquenta e nove minutos, antes de saírem de carro para investigar o desaparecimento de Travis Frazer, a Guardiã (May) pergunta aos jogadores, “queridos, mais alguma coisa? Podemos continuar?”, os quais decidem não haver mais nada a adicionar e seguem para a próxima “cena” (Chamado [...], 2023), nas palavras da própria Guardiã. O vocativo “queridos” dá a pista: May dirige-se aos jogadores e não às suas personagens. Se a pergunta foi direcionada aos jogadores que, respeitando os turnos narrativos, poderiam ainda querer *jogar*, através da narração — claro, antes do avanço da intriga — o desejo ou a sua falta pela adição narrativa também deve vir dos jogadores, não das personagens. Ela continua:

Guardiã (May): A viagem não tem, assim, grandes coisas a serem ditas. Talvez vocês troquem animosidades, conversem a respeito... troquem as informações, acredito que isso seja o mais necessitado ali...

Jéssica (Jade): Tem uma questão: eu passo por todas as lombadas em alta velocidade.

[Risos]

Guardiã (May): Maravilha! Então vocês vão com galos na cabeça até lá... (*ibid.*, 2023)

Nesse trecho, apesar de poder direcionar-se aos jogadores, a Guardiã não se refere a eles ao empregar o pronome “vocês”, mas às suas personagens. O trecho narrado por May estende o que as personagens dos jogadores fizeram durante a viagem e, logo, deve dirigir-se a elas. Da mesma forma, mesmo a interrupção de Jade, que costura sua narração à de May, é feita como a narração da personagem. O “eu” não pode se referir à pessoa, sentada no conforto de sua casa, nem à jogadora, que apesar de controlar a personagem narrativamente, não estaria dirigindo; mas, sim, à própria personagem, a Jessica. Isso fica mais claro se fizermos uma pequena adição vocativa à fala da personagem: “Tem uma questão: eu, *Jessica*, passo por todas as lombadas em alta velocidade”. Ao trocar “Jessica” nessa fala, perderia-se qualquer sentido: “eu, Jade, passo por todas as lombadas em alta velocidade” seria, sem dúvidas, uma deixa do ficcional para o real, uma transição entre a terceira e a primeira camada e uma confusão da jogadora entre sua personagem e si mesma. Portanto, o que queremos notar ao afirmar que as relações entre o real e o ficcional são frequentemente borradas no RPG é a quase simultânea alternância entre um e outro lado dessa moeda. A distinção entre eles ainda existe e faz-se transparente na maior parte das vezes.

5.1 Focalização

A narrativa em turnos, se aceitarmos que seja feita pelo ponto de vista das personagens, poderia também ser interrompida pelo mesmo ponto focal, isto é, pela “própria” personagem?

A resposta a essa pergunta pode ser encontrada se observarmos como se dão as perspectivas (ou focalizações) e as vozes narrativas do jogo. Primeiramente, notamos que a ludonarrativa errepegística é contada através, ou ao menos em prol, dos pontos de vistas das personagens dos jogadores. Por um lado, a narração que parte do Guardiã em CoC pode tomar toda a intriga em foco, já que o conarrador, por conta de seu poder narrativo limitado, não conseguiria narrar sem o acesso à sua personagem. Portanto, encontramos duas focalizações, essencialmente: aquela contada pelo narrador principal, que costuma assumir a forma de um narrador onisciente, externa às PCs; e a contada pelos conarradores, que podem ou não assumir as vozes de suas personagens.

A distância entre narrador e personagem e as vozes que assumem não são assuntos recém criados na narratologia. Para considerá-las, podemos tomar o que propõe Genette ao observar essas categorias no discurso narrativo. Na narração do Guardiã, encontramos frequentemente a focalização externa, sem acessar os sentimentos e pensamentos das personagens, descrevendo o ambiente e ações ao seu redor; mas também vemos por vezes a focalização zero, vista como onisciente, em que o narrador diz mais do que as personagens conhecem (Genette, 1979, p. 187-188). Uma vez que a intriga é maquinada pelo narrador principal em CoC e este não possua a limitação de narrar através de uma personagem, é natural que sua voz se posicione “por trás” das personagens ao narrar, unindo as PCs ao ambiente e às informando das ações das outras personagens.

Em um momento simples de focalização externa, a narradora principal descreve a chegada dos investigadores ao hotel Última Parada:

Guardiã (May): A estrada começa muito boa. Chega um certo ponto que ela vai decaindo... e vai passando o dia, eu vou dizer que é à tarde, finalzinho da tarde, e, exatamente nesse momento, quando não tem como errar, porque literalmente não tinha nada por quilômetros, finalmente vocês enxergam o que na teoria parece ser o hotel Última Parada. Aquele cheiro de água fétida denuncia que há águas pantanosas, um lago, água parada, aí próximo de vocês. (Chamado [...], 2023)

Nessa focalização, a percepção das personagens é levada em conta: o olhar sobre a estrada na qual viajavam, o tempo de viagem, a observação do lugar ermo, distante da civilização, e do cheiro pútrido estranhamente próximo (temas recorrentes, diga-se de passagem, do gênero ficcional de horror). Entretanto, os pensamentos e sentimentos delas são deixados aos conarradores, o que nos deixa claro um papel, quiçá o mais relevante, do narrador principal na narrativa: maquinar a história e as NPCs, descrevendo-as sob a perspectiva das PCs. A sua voz também parece alheia às personagens e o “eu” em “[...] eu vou dizer que é à tarde” refere-se à voz narrativa da Guardiã, e não a alguma personagem, como frequentemente encontramos nos investigadores.

Por sua vez, os conarradores parecem alternar-se entre uma focalização externa, da qual se referem à personagem, e a vemos sem conhecer seus pensamentos, mas as suas ações; e uma focalização interna, da qual cada narrador pode transmitir informações acerca dos pensamentos das personagens. Como nota Genette, “o partido tomado pela focalização não é necessariamente constante em toda a extensão de uma narrativa” (1979, p. 189) — e não seria diferente no RPG. Chegando ao hotel em alta velocidade, o grupo sai do carro razoavelmente nauseado, e os jogadores utilizam focalizações distintas para a narração (lembrando que, entre os colchetes, notamos as falas dos jogadores que retornam à primeira camada do jogo):

Guardiã (May): [Apareceu aí o handout pra vocês do hotel?] Essa coisa isolada no meio do nada. E é isso. Pára o carro. Vocês estão no local.

Jessica (Jade): Cantando pneu!

[Risos]

Jacob (Léo Milani): Assim que ela puxa o freio de mão, que o carro está efetivamente parado, eu saio do carro. Limpo a testa e o suor [representando essas ações]...

Jessica (Jade): Às vezes os jovens têm tanta pressa!

Nat “Black King” (Léo Preto): Vocês veem que o Nat sai assim, dá aquela corridinha e tenta procurar alguma graminha, assim, pra poder ir pertinho assim e dar aquela... [imitando o som e o momento de regurgitação] “Almoço, fica! Fica, almoço, por favor!”

Padre Stephen (Baney): E eu quando saio, me viro pra ela calmamente, parecendo que não quase morri na viagem, e comento: “Eu acho que você deve estar com alguma perturbação. Você veio muito rápido, {indistinguível} te deixando alguma coisa no seu coração?”

Jessica (Jade): Ah, querido, gosto... [é, o que que eu queria falar?]... mistérios me encantam, me emocionam, tenho sede de resolvê-los logo, por isso viemos tão rápido. O tempo urge!

Padre Stephen (Barney): Ok, entendo. Só lembre-se que a pressa não leva à perfeição. Ai depois eu vou vomitar com o meu amigo.

[Risos] (Chamado [...], 2023)

No exemplo acima, temos as narrações e elocuições feitas de formas distintas pelos jogadores. A começar por May, em vez de meramente descrever o local como já havia feito, também coloca para os jogadores e para o público da *live* uma imagem de um hotel de beira de estrada e questiona se já estavam enxergando-na. Tal momento configura em uma pequena quebra da ficção, que retoma sem aviso e focalizada de forma externa às personagens, que chegam ao hotel. O uso de imagens e outros aparatos visuais pode servir como uma garantia de que a descrição dos eventos está atingindo igualmente a todos os jogadores. Não são detalhes obrigatórios da ludonarrativa, mas auxiliam o narrador na transmissão de sua “mensagem”.

Jessica (Jade) costura o modo como chegaram à narrativa, também de forma externa à sua personagem. Isto é, há uma narração que não envolve os pensamentos ou sentimentos da personagem, apenas a forma como o público — sejam os outros jogadores ou na *live* —, no caso, percebe a chegada das personagens no hotel.

As risadas a seguir, intencionalmente provocadas, também interrompem, mesmo que muito brevemente, a ficção, que segue com Jacob (Léo Milani). A personagem age, diegeticamente, saindo do carro e limpando o suor de sua própria testa; nesse momento, o jogador também age, mas de forma mimética (no sentido platônico), usando a própria mão para limpar a testa. Enquanto isso, Jessica (Jade) nota a “pressa da juventude”, algo que, além de uma piada que possa novamente entreter os jogadores no mundo real, relembra sutilmente o público (jogador ou espectador) da idade avançada da personagem.

Léo Preto, por sua vez, tal qual faz a Guardiã, distancia-se de sua personagem, Nat “Black King”, para narrar o que os outros jogadores veem, do ponto de vista das outras personagens: “Vocês veem que o Nat sai assim, dá aquela corridinha e tenta procurar alguma graminha, assim, pra poder ir pertinho assim e dar aquela...”. Entretanto, aproxima-se novamente de Black King, toma o seu lugar e performa a ânsia de vômito da personagem, assumindo também a sua voz ao falar consigo mesma. Discutiremos as vozes narrativas do RPG logo adiante.

Padre Stephen (Baney) e Jessica (Jade) interagem entre si também através da focalização externa e vemos a voz da jogadora Jade transparecendo ao esquecer-se da resposta que sua personagem iria dar à de Barney. O “eu” que surge em sua elocução refere-se à jogadora, e, em sua narração (através do pronome oculto), à personagem. A proximidade dos dois “eus”, nesse caso, não reflete na configuração e refiguração da narrativa pelos outros jogadores. Apesar de não haver problemas em compreendermos que a fala da jogadora se dá na primeira camada de Fine, uma cena em que os jogadores não sejam capazes de aferir certeza acerca da ficcionalidade de algum discurso poderia causar dificuldades narrativas, já que aquele pertinente ao *real* não deve ser costurado ao *ficcional*. Distinguir as focalizações em CoC, significa, por vezes, também descobrir a origem de sua narração: se ela parte da própria personagem ou do jogador.

Além da focalização, como notamos, também devemos nos atentar às *voces narrativas* que encontramos no RPG. O narrador principal normalmente não está presente na história, mas narra sobre e para as personagens dos jogadores. Quando reproduz a voz de alguma NPC, frequentemente o faz “entre aspas”: declara de forma diegética que aquela não é a sua voz, ou a modifica e *atua* como aquela personagem. Enquanto isso, os jogadores parecem alternar indiscriminadamente entre a voz de suas personagens e as suas próprias, como notamos neste capítulo, narrando ações através da primeira ou da terceira pessoa.

Apesar de a terceira pessoa poder marcar focalização externa — na qual não são “admitidos o conhecimento dos seus pensamentos ou sentimentos” (Genette, 1979, p. 188) —, ela não necessariamente descaracteriza a focalização interna, afinal, a personagem pode narrar a si mesma em terceira pessoa, como também nota Genette (*ibid.*, p. 187-189). Por outro lado, a primeira pessoa também não categoriza, necessariamente, uma focalização interna na narrativa.

Se, para os conarradores, alternar entre a focalização mais externa e mais interna no RPG é uma mera escolha entre expressar ou não as ideias das personagens, poderíamos simplesmente assumir a sua focalização como interna e múltipla (que se encontra a

focalização através de várias personagens) como norma. Ou seja: os conarradores sempre conhecem os pensamentos de suas próprias personagens, mesmo que, por vezes, se abstenham de narrá-los. Cada PC possui a sua própria focalização interna e cabe ao seu jogador narrá-la ou não. Ao contrário de uma narrativa na qual não se encontram as psiques das personagens, os jogadores eventualmente vêm a expressá-las, através de suas vozes ou descrições, mas frequentemente escolhem não narrá-las.

Na sessão do *Mundo Tentacular*, encontramos Léo Preto várias vezes recorrendo à terceira pessoa para narrar a sua personagem, como vimos no trecho anterior: “Vocês veem que o Nat sai assim, dá aquela corridinha e tenta procurar alguma graminha, assim, pra poder ir pertinho assim e dar aquela...”. Sua narrativa frequentemente se coloca externa à personagem, a partir do ponto de vista das outras personagens, marcando processos diegéticos para a mimetização da ação, como pelo uso de “vocês vêem” em vez de simplesmente “o Nat sai”. Vejamos o exemplo que começa às duas horas e cinquenta e nove da sessão:

Nat “Black King” (Léo Preto): O Nat, na hora em que ele sente esse abraço da mãe dele assim, aquele frio que ele tava sentindo da água e daquele monstro, aquela coisa que ele não conseguia entender, vai se transformando no calor do abraço da mãe dele. É como se, se de baixo para cima ele foi esfriando, de cima para baixo ele foi esquentando. Da forma carinhosa, daquele bater do coração da mãe dele ali, que ele sente.

[Gesticulando] E completa quando o pai dele põe o braço, assim, ele sente uma pegada firme, assim, como se desse um chacoalhão nele. Ele tipo:

“Que é isso? Isso não foi normal! Isso não é uma coisa que-que é daqui. Eu sei que meus pais estão comigo, mas isso... isso é muito forte.”

E ele começa a tentar, ali, com respiração – porque ele usa para poder fazer as magias dele, né, os truques dele –, começar a se acalmar e concentrar naquele sentimento carinhoso de calor que ele não sentia há muito tempo dos pais dele para tentar voltar ao normal. Mas ele vê que aquilo que ele sentiu ali não foi uma coisa... não foi uma mentira. E ele então ele tem uma certeza que a magia existe mesmo, o que que ele tá procurando não é falso, mas ele fica com medo do que que é essa magia, de como isso pode aparecer e o que pode fazer nele. (Chamado [...], 2023)

Acima, o conarrador descreve novamente um trecho do sonho que a sua personagem teve, descrito pela narradora principal, costurando-lhe também a sua própria narração. Conseguimos notar diversas menções do narrador aos desejos e sentimentos da sua personagem — ela sente, vê, tem certeza — que, em conjunto com o distanciamento da cena, que não parece ter seus sentimentos observados de dentro — “ele vê que aquilo que sentiu...” — em vez de simplesmente “aquilo que sentiu” —, possuem características da focalização zero. Esperamos ter deixado claro que o *conarrador* possui poder narrativo apenas sobre a sua própria personagem em CoC, porém, como notamos nesse pequeno trecho, o jogador também narra, mesmo que breve e externamente, a proximidade de seus pais em seu sonho. Assim como qualquer convenção narrativa, o que encontramos nesse trecho pode ser visto como uma

quebra — intencional ou não — da máxima que afirmamos durante este trabalho. Isto é, acordando-se entre os jogadores, pode ser feito o que quiserem da ludonarrativa errepegística.

No *one shot* do *Critical Role* (Call [...], 2019), não encontramos nenhuma instância similar na qual os conarradores escolhem narrar suas personagens em uma focalização externa ou zero. Poderíamos levantar hipóteses acerca dessa distinção entre as duas sessões, mas nos cabe apenas reiterar que o jogo pertence aos jogadores e a escolha estilística entre os modos focais da narração cabe a eles.

O narrador principal, pelo seu poder narrativo em CoC, pode ser associado à focalização zero. Seu poder narrativo também o permite acessar a mente das personagens, podendo delinear não somente suas ações, mas, também, seus pensamentos e sentimentos para os outros jogadores. Mesmo assim, podemos encontrar trechos nos quais o narrador principal se coloca mais ou menos internamente às personagens, sendo possível que sejam escolhas referentes ao momento narrativo.

Observemos o trecho abaixo, que começa às duas horas e cinquenta e um minutos da sessão gravada (Chamado [...], 2023). Para narrá-lo, a Guardiã (May) primeiro escolhe a personagem de Léo Preto através de fatores ludológicos: ela possui a menor quantidade de pontos em Poder — em CoC, um efeito da falta de Poder é tornar a personagem mais suscetível a influências externas, sobrenaturais ou não. Após as personagens irem dormir, ela então descreve o sonho de Nat “Black King” (Léo Preto), reconhecendo seus sentimentos e desejos, além de seus sentidos, enquanto o jogador majoritariamente ouve, mas eventualmente contribui narrativamente, costurando seus próprios detalhes narrativos.

Guardiã (May): Nat, quem que está no quarto com você?

Nat “Black King” (Léo Preto): Estou sozinho.

[Risadas]

Guardiã (May): Que oportuno, não? Acontece uma coisa interessante: os seu sonhos... você é uma pessoa criativa, imaginativa, né, até porque você faz muitos muitas peças teatrais junto com seus truques de mágica, e você busca, você tem vontade realmente de ter poder, né. Você mira nisso, por isso que o oculto te fascina tanto, né. Você talvez, por muitas vezes, foi tido como charlatão e isso te deixou muito aborrecido porque você busca realmente praticar a magia na sua forma pura, né. Você só não encontrou ainda o caminho, mas você está em busca dela.

Você sempre tem sonhos interessantes, né, a sua mente é muito vívida, né? Só que talvez dessa vez tenha sido um pouco vívido demais o seu sonho. Você sente que você dorme e ainda... talvez... você é o único que está sozinho no quarto. Dorme tenso, com corpo duro. Demora para pegar no sono, e quando você pega no sono você começa a ouvir uma melodia. E aí eu vou tomar a liberdade de dizer que é uma melodia... talvez... que, quando você era pequeno, você era embalado por essa essa melodia para dormir.

Nat “Black King” (Léo Preto): Essa é a última canção que meus pais cantaram para mim antes de morrerem no acidente de carro.

Guardiã (May): E aí você ouve essa melodia e você entra em um estado de torpor. Você não sente mais o seu corpo. Tá, para fins de jogo, né, você está com o corpo paralisado, você está em paralisia do sono e você sente esse ambiente pesado à sua volta, e você tenta abrir os olhos você não consegue de jeito nenhum. Sabe quando

você quer acordar e você não consegue? Por vezes, você sente que você voa, e aí você cai em você mesmo... (Chamado [...], 2023)

A Guardiã (May) toma o controle narrativo da personagem para começar a narrar seus sonhos, buscando, antes, ambientar e localizar o investigador. Ela descreve um pouco dos interesses de Nat (Léo Preto) no oculto, seus anseios por poder, por magia, seu aborrecimento por ter sido cunhado como charlatão e, por fim, sua paralisia do sono. A narradora conhece seus pensamentos e suas memórias, mas o distanciamento através da segunda pessoa, direcionando a narrativa à personagem, sugere uma narração que não pertence ao investigador, mas, ao mesmo tempo, trata-se somente de conflitos internos a ele.

Se seguirmos adiante na narrativa, assistimos (nós, espectadores e os jogadores) a uma criatura monstruosa — aquática, amorfa, com espinhos metálicos e antenas com olhos nas pontas, segundo a descrição da Guardiã — fazer contato com Nat “Black King” (Léo Preto) durante o sonho. Tal contato permite, ou incentiva, o avanço do desenrolar da intriga: é a construção de uma relação entre o sonho e o lago pútrido próximo ao hotel, que os jogadores podem investigar. O conhecimento da trama, extrínseco à personagem de Léo Preto, é mostrado para nós através de suas próprias percepções e a narradora principal não se reduz a fazê-lo de uma forma exterior aos pensamentos da personagem do conarrador.

Podemos descartar, sem dificuldades, a possibilidade desse trecho ser de focalização externa. Para que cogitássemos esse modo focal, precisaríamos de evidências como, por exemplo, se May houvesse frequentemente utilizado verbos modais — como “o Nat *parece* ser uma pessoa criativa”, em vez de “é uma pessoa criativa”. Esse tipo de modalização pode demonstrar a incapacidade do espectador de acessar a mente da personagem, colocando-lhe de forma externa, como durante a descrição da Guardiã (May) do banqueiro: “... vocês veem os olhos dele: esse homem *parece* que está acostumado a lidar com milhões de dólares de transações. E ele chora...” (Chamado [...], 2023 – ênfase nossa). Nesse momento, nenhum jogador é capaz de acessar a mente da NPC, que lhes *parece* entender de dinheiro.

Por outro lado, como a narração passa-se toda em ações diretas — o que o Nat é, faz e pensa —, menos diegéticas, podemos voltar-nos à focalização zero — na qual o narrador onisciente pode acessar a mente das personagens simultaneamente a narrá-las de forma exterior — e à focalização interna, na qual o narrador somente possui acesso às suas próprias convicções e está normalmente alheio a descrever-se de forma externa.

O acesso à memória e aos sentimentos e pensamentos de Nat “Black King” (Léo Preto), expressando o interior da personagem, indicia inicialmente a focalização interna: nada externo à personagem lhe está sendo revelada e somente seus pensamentos, anseios e sonhos

— inclusive o que está tendo — são colocados em evidência. Além disso, uma vez que a narrativa é construída colaborativamente, a utilização da segunda pessoa (você) para fazer a narração não poderia por si só determinar a sua focalização. Como explica Genette, se pudermos simplesmente alternar o uso pronominal para a primeira pessoa sem alterar o sentido e a construção da frase (claro, alterando corretamente os verbos), a narração pode ser, por conseguinte, interna (1979, p. 191-192).

O que distinguiria, então, a focalização interna da falta de focalização? O autor argumenta que “aquilo que chamamos focalização interna raramente é aplicado de forma inteiramente rigorosa” e a percepção externa da personagem por vezes também transparece (*ibid.*, p. 190-192) nesse modo focal. Entretanto, a focalização zero é marcada pela alternância narrativa simultânea entre o acesso aos monólogos internos de várias personagens e suas ações exteriores. Portanto, a possibilidade da constante alternância entre uma focalização interna e externa permite-nos aproximar a narração do Guardião em CoC da focalização zero.

Devemos deixar claro: a focalização zero não implica necessariamente na onisciência do narrador, mesmo na literatura. O narrador principal em CoC tem o maior poder narrativo sobre a história e, como discutimos no capítulo anterior, cabe a ele ceder parte desse poder aos conarradores, que apenas narram as suas próprias personagens. Nesse sentido, ele conhece a maior parte da trama que não é revelada de imediato aos jogadores. Como vimos argumentando, entretanto, esse poder que recai sobre o narrador principal, de uma forma antitética, não pode ser absoluto para uma boa narrativa, afinal, a história é feita em conjunto: as narrações de cada jogador são costuradas espontaneamente durante a sessão. Como parte da narrativa é feita por outras pessoas, não é possível que o narrador principal tenha completo conhecimento sobre ela e, portanto, a focalização zero nunca será realmente onisciente no RPG.

A focalização é uma escolha narratológica feita pelo autor, a qual transparece através da voz do narrador ao narrar. Devemos argumentar que as pluralidades focais no RPG podem não ser sempre intencionais e, ao observá-las, não buscamos corrigi-las ou destrinchá-las de forma qualitativa, mas demonstrar certas diferenças na percepção dos jogadores e dos espectadores ao percebê-las, mesmo que de forma inconsciente. Afinal, espontaneamente, sem poder revisitar o texto, o autor não pode se assegurar de não cometer erros simples como o foco narrativo.

5.2 Voz

Além das alternâncias na focalização, a ludonarrativa errepegística também transforma frequentemente a sua voz narrativa. Genette determina quatro tipos fundamentais de estatuto do narrador ao falar das vozes narrativas, três dos quais encontramos constantemente nos jogos. Dois níveis: aquele cujo narrador está presente na história que conta (intradiegético) e aquele em que não está (extradiegético); e também duas relações entre o narrador e a narrativa: se a história é contada sobre si mesmo (homodiegética) ou sobre outra personagem (heterodiegética) (Genette, 1979, p. 242-250). O autor deixa a seguinte esquematização:

Nível	Relação
Extradiegético: O narrador não está presente na história.	Heterodiegética: Uma história sobre outra personagem.
Intradiegético: O narrador está presente na história.	Homodiegética: Uma história sobre o narrador.

Seguindo as dimensões da voz narrativa delineada pelo autor, poderíamos ver as personagens dos conarradores como as narradoras de suas próprias histórias — em um nível e relação intradiegético-homodiegético, ou mesmo extradiegético-homodiegético? Ou, então, poderia a voz narrativa do jogador distinguir-se da de sua personagem — em um nível e relação extradiegético-heterodiegético? Por fim, poderiam os jogadores contar histórias sobre outras personagens que não as suas, mas partindo da voz das PCs — nível e relação intradiegético-heterodiegético?

Iremos por partes para falar desses níveis e relações das vozes narrativas no RPG. Primeiramente, o nível e relação intradiegético-heterodiegético é melhor explicado pelo autor no paradigma de Sherazade — “narradora do segundo grau que conta histórias das quais está geralmente ausente” (Genette, *ibid.*, p. 247) — e não esteve presente na narração dos conarradores nos jogos aqui analisados. Não negamos a sua possibilidade, afinal, esse tipo de voz é concebível em diversos modos narrativos, e por que não também no RPG? De fato, poderíamos argumentar que, nessa narração, por sua distância da personagem do jogador, intromissões ludológicas seriam improváveis e toda a sua narrativa poderia ficar à cargo do conarrador. Isto é, se tomarmos *Mil e uma noites* como base, a intriga não se desenvolve através das narrativas de Sherazade, mas, pelo contrário, mantém-se: ela impede a própria morte cativando o interesse do sultão em histórias de lugares distantes.

Em CoC, sem encontrar-se em situações que podem avançar a intriga, a personagem do jogador também não precisa usar regras ludológicas para descobrir resultados em sua narrativa. Logo, o nível e relação intradieético-heterodieético foge um pouco àquilo que Gelder (2004) notou das ficções populares: elas são altamente direcionadas pelo enredo. O uso dessa voz pode, por outro lado, fazer com que a ludonarrativa deixe um pouco de lado o avanço da intriga, e a sua escassez nos jogos que aqui analisamos pode dar-se por esse motivo.

Outra voz que também não foi encontrada nas duas sessões foi a extradiegética-homodieética. Ela é comum em narrativas do passado, nas quais o narrador traz a si mesmo como uma personagem diferente, distante. Como o RPG é contado no presente, não nos causa nenhuma surpresa esse nível e relação não transparecerem nos jogos analisados.

Agora, o nível intradieético sugere uma ludonarrativa na qual a voz do narrador é tida como a voz da personagem, esteja ela narrando a si mesma — relação homodieética — ou a outra personagem — relação heterodieética. Já vimos notando essas formas de narrar-se no jogo, nas quais os pronomes da primeira pessoa são utilizados pelos conarradores para referirem-se a si mesmos agindo como suas personagens.

De forma intradieética-homodieética, encontramos momentos como aos 28 minutos do *one shot* do Critical Role (2019) onde Ida Codswell (Ashly) busca saber, através do narrador principal, seus conhecimentos sobre o cômodo escuro no qual se encontrava: “Eu tenho alguma noção de onde eu devo ir pra acender as luzes?”. Esse é, de fato, o nível e a relação narrativa absoluta no *one shot* estadunidense, e todas as instâncias narrativas por parte dos conarradores são feitas através da voz da personagem.

A história que é sobre o narrador e contada por ele mesmo frequentemente se transforma no discurso direto e, assim como outros aspectos do jogo, este nos remete ao sujeito dramático. Afinal, o “drama exclui a mediação de um sujeito épico” e fala diretamente ao público (Sarrazac et al., 2012, p. 65). No caso do RPG, a distinção entre o público e o palco não é sempre nítida, e o acesso à camada mais profunda de Fine (1983), a da narrativa, parece tornar-se mais prática quando a narração e o discurso do jogador se confundem. O épico, na voz dos conarradores, surge necessariamente ao descreverem as ações de suas personagens, afinal, como discutimos, o espaço narrativo — a mesa de RPG — limita os jogadores fisicamente.

Após narrar, mesmo que em interrogação, em sua primeira frase, Ida Codswell (Ashly) prossegue, agora, deixando a terceira pela segunda camada de Fine, a de jogo: “Ou

posso fazer a primeira rolagem do jogo?” (Call [...], 2019, t.n.). A mudança é pequena e poderia passar despercebida pelo jogador: a personagem não faz rolagens, pois ela está atrelada intrinsecamente à narrativa ficcional do jogo. Logo, o discurso deixa de ser narrativo e torna-se apenas elocucional, no sentido oposto que temos aplicado, agindo sobre a camada de jogo.

A narração acontece de forma similar nas duas sessões na voz dos conarradores. Mesmo a narração de Nat “Black King” (Léo Preto), normalmente feita através da percepção dos outros investigadores, como ao narrar “você veem o Nat...”, referindo-se aos outros investigadores, ou, mesmo, ao referir-se à personagem na terceira pessoa, ainda pode ser considerada intradieética-homodieética. O uso da terceira pessoa não necessariamente qualifica outra voz narrativa, como nota Genette — especialmente ao falar da autobiografia (1979, p. 196-7), mas que podemos aplicar neste contexto —, e o conarrador poderia estar escolhendo falar ali de si mesmo em terceira pessoa.

Apesar disso, também poderíamos optar por considerar esta como uma voz de nível extradieético em uma relação heterodieética. Se optarmos por essa visão, deveremos considerar que a voz narrativa que Léo Preto se propõe a criar é a de um narrador alheio à personagem. Ao mesmo tempo que se põe distante da personagem, ele possui acesso às informações internas e o seu ponto focal permanece o mesmo — a sua própria personagem —, portanto, independentemente de como vemos a sua voz narrativa.

O narrador extradieético não faz parte da história que conta e, ao assumirmos ser possível esse nível conarrativo, também devemos nos indagar a quem pertence a voz que narra. No caso do Guardiã, esse é o nível do qual mais participa, afinal, como temos reiterado, a ludonarrativa errepegística conta a história das PCs, das personagens dos conarradores. Elas são o centro da história sendo narrada, mesmo que possam nem sempre ser suas heroínas. A voz narrativa do narrador principal, diferentemente, existe além dessas personagens e é frequentemente descritiva para o seu público (os conarradores). Podemos compará-la, novamente, ao narrador rapsódico, que constrói a cena com as personagens sem se colocar entre elas.

Enquanto isso, o conarrador deveria narrar através da sua personagem — a PC —, focalizando-se interna ou externamente. Ou seja, em uma proposição inicial, poderíamos já concluir que a voz narrativa deveria assumir o nível e a relação intradieético-homodieético: uma narrativa contada através da personagem e sobre ela mesma. Ao se distanciar de sua personagem, Léo Preto mostra-nos que a voz narrativa dos conarradores pode não ser necessariamente a voz da personagem, mas uma outra. A camada ficcional no RPG, então,

não é composta somente pelas vozes do narrador principal e das personagens, mas também por uma outra voz narrativa que não precisa se dobrar à elas: a voz do conarrador.

Em CoC, ao menos, distinguir essas vozes é uma tarefa árdua. A partir de seu sistema, somos compelidos a nomear os jogadores e as personagens de uma só forma: “investigadores”. Por outro lado, *Dungeons & Dragons* divide conscientemente os jogadores e suas personagens, e as denomina como “personagem do jogador” (PC) ou “aventureiros” (*adventurers*). Nesse quesito, propositalmente ou não, CoC dissolve a distinção entre conarrador e personagem em sua ludonarrativa e podemos perguntar-nos a que fim nos leva essa dissolução.

Poderia ser essa uma forma de aumentar-se a imersão dos jogadores na camada ficcional do RPG? Como notamos neste mesmo capítulo, a confusão entre a elocução e a narração no jogo pode levar-nos a uma narrativa que se mantém mais frequentemente dentro de seu âmbito ficcional. É a relação entre drama e épico que Szondi nos diz ao falar do teatro brechtiano: o dramático sustenta a si mesmo em uma sobreposição de sujeito-objeto, enquanto o épico os distancia (2011, p. 114-118). Considerar os jogadores como *investigadores*, tal qual também suas personagens, faz sobrepor sujeitos e objetos, narradores e personagens.

No sentido épico, ao aceitarmos a narração extradiegética-homodiegética da personagem do jogador, compelimo-nos a também imaginar uma menor facilidade de alcançar-se a camada ficcional do RPG, ou uma facilidade em sair dela. O jogador, então, não assume a voz da sua personagem em um discurso direto e não se iguala, mesmo que momentaneamente, à sua própria personagem, mas mantém-se externo a ela, distinguindo-se como narrador — um narrador épico. Em vez de uma voz intradiegética, como a temos tratado até o momento, o conarrador assume uma outra voz narrativa expressa através da focalização que melhor lhe couber. Assim, a voz do conarrador não é somente a voz da sua personagem, mesmo que esteja atrelada a ela. A sua narração também pode ser expressada fora de sua personagem sem que reflita, necessariamente, as ideias do jogador.

A voz do narrador principal em CoC também é usualmente distante das personagens — extradiegética. Se o Guardião pode assumir a voz e a focalização de todas as NPCs, podemos concluir que ele deve, portanto, não ser resumido a nenhuma delas. Vemos nela uma menor ocorrência dramática de sobreposição entre sujeito e objeto e, por outro lado, uma maior frequência épica e descritiva, que delineia a cena, as personagens, enfim, a história. Essa sua posição de costura da trama, porém, em CoC, leva-o a tomar o controle das personagens e narrar através de seus pontos de vista, como vimos durante o sonho de Nat “Black King” (Léo Preto) algumas páginas acima. Mesmo nesse momento, podemos notar

que o nível extradiegético se mantém, e a Guardiã (May) narra *para* — e não *a partir de* — Nat “Black King” (Léo Preto). A voz narrativa do narrador principal não parte das personagens, mas da própria trama.

Já sabemos que o Guardião possui um poder narrativo maior que os investigadores e, agora, podemos também notar que a voz narrativa e a focalização que assume também refletem esse imbalance. Enquanto o conarrador em CoC narra através da focalização de sua própria personagem, de forma interna ou externa, e através de sua voz — ou talvez através de uma outra — se mantém atrelado àquela personagem; porém, o narrador principal pode alternar o ponto focal de uma personagem para outra, ou, mesmo, para nenhuma. A sua voz narrativa põe-se, portanto, extradiegética, sem assumir-se personagem narradora em momento algum — mesmo que narre as falas e ações de quaisquer personagens —, mas, sim, articuladora da trama.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, buscamos, essencialmente, localizar os RPGs dentro da área da narratologia. Para tanto, escolhemos trabalhar, principalmente, através dos exemplos de *actual play* da sétima edição de *Call of Cthulhu* (Petersen et al, 2014) — um jogo inspirado na obra de horror cósmico de H. P. Lovecraft.

Como descrevemos, os RPGs são jogos de interpretação de papéis nos quais os jogadores devem construir colaborativamente uma trama ficcional. Podemos tratá-los como narrativas mesmo tendo em mente seu papel lúdico, afinal, como pontua Eco, não seria toda ficção lúdica? Para o autor, “qualquer passeio pelos mundos ficcionais tem a mesma função de um brinquedo infantil” e, “da mesma forma, ler ficção significa jogar um jogo através do qual damos sentido à infinidade de coisas que aconteceram, estão acontecendo ou vão acontecer no mundo real” (Eco, 2009, p. 93). Mais que um simples passeio, porém, RPGs são a criação dos mundos ficcionais pelas vozes dos jogadores.

A criação erregística tem sempre como suporte um sistema específico de regras que deve ser acordado previamente pelos jogadores. Ele pode estar escrito em um livro, como em *Call of Cthulhu*, ou ter sido construído pelos próprios jogadores. Independentemente, o sistema de RPG abarca uma série de considerações que buscam ludificar a criação narrativa, tornando único, assim, o estilo das histórias criadas em cada um deles. Esse suporte lúdico inerente permite-nos conceber o conceito de *ludonarrativa*, que é palavra-chave para se referir ao modo narrativo que existe através do lúdico, ou em detrimento deste — comumente citado em jogos eletrônicos, como nos explica Aarseth (2012, n.p.), mas pertinente aos RPGs de mesa —, e suas regras vão além da busca pela verossimilhança.

Esse tipo de história não é tampouco uma mera brincadeira de faz de contas: cada sistema de RPG provém mecanismos únicos para dar sentido à história sendo construída e criar tensão. Podemos destacar a ficha de personagem e o uso de dados entre os pontos lúdicos essenciais para grande parte dos RPGs. As fichas existem para que as personagens possam ser coesas entre si, além de permitirem que seus jogadores se refiram a elas sempre que necessário. Enquanto isso, os dados são jogados para que a narrativa não siga, necessariamente, o caminho planejado por um ou outro narrador, o que cria surpresas e tensões na ludonarrativa.

A maior parte do jogo consiste em uma narrativa oral — e, por conseguinte, efêmera — na qual os jogadores se alternam em turnos para narrar. O RPG pode ser visto, portanto,

como uma mídia participativa de contar histórias. Nas palavras de Ryan, como já tratamos no início deste trabalho (p. 2),

no modo receptivo, a receptora não possui um papel ativo nos eventos apresentados pela narrativa ou em sua apresentação: ela meramente recebe a informação de uma ação narrativa, imaginando-se como uma testemunha externa. No modo participativo, [...] a performance do receptor realiza a narrativa e a completa, seja no nível do discurso ou da intriga. (Ryan, 2006, p. 14, t. n.)

Tratar os jogadores como receptores participativos, entretanto, não nos parece correto. Eles narram entre si, não somente completando a narrativa, mas a criando desde seu princípio, agindo como autores de suas histórias. Podemos concluir que os jogadores devem ser capazes de “imitar ou representar a ação” — isto é, “pré-compreender o que é o agir humano: sua semântica, sua temporalidade” — e, simultaneamente, participar no “como se”, na dinâmica ficcional e também na compreensão e reconfiguração da narrativa sendo criada, como nos explica Ricoeur ao tratar da tríplice mimese (2010, p. 112-134). Ou seja, os errepegistas agem como autores e público de suas obras.

Assim, ao contrário do que os sistemas — e, por conseguinte, a comunidade errepegística — constantemente fazem, não consideramos os participantes do RPG de forma dividida entre narrador e jogadores, mas entre *narrador principal* e *conarradores*. De fato, em *Call of Cthulhu* (2014), encontramos essa divisão sendo construída entre o Guardiã (*Keeper of Arcane Lore*) e os investigadores (*investigators*): o primeiro toma conta da trama e das NPCs (personagens que não são narradas pelos investigadores), enquanto os outros narram através da focalização de suas próprias personagens (as PCs). Portanto, apesar da divisão de papéis narrativos, todos os jogadores são narradores nesse jogo.

A ideia de divisão entre *um narrador e jogadores* no RPG é construída, na verdade, pelo desequilíbrio de poder narrativo entre os participantes. O narrador principal conhece a trama, descreve os cenários e as personagens e pode tomar o controle narrativo completo da história, se assim quiser. CoC frequentemente denota que a decisão final é a do Guardiã, tendo os investigadores que acatá-la. Entretanto, é justamente ao ceder parte desse poder narrativo que a ludonarrativa errepegística acontece, afinal, sem a participação ativa dos conarradores, o RPG torna-se apenas uma roda de história.

O poder narrativo é delineado firmemente no livro de regras de *Call of Cthulhu*, como já denotamos (p. 74):

O Guardiã produz a cena, descrevendo o ambiente, os indivíduos e os encontros para os jogadores. O jogador diz ao Guardiã o que pretende que seu investigador faça. O Guardiã então diz se pode fazer aquilo e, se não, o que acontece no lugar. (Petersen et al, 2014, p. 12, t.n.)

Da mesma forma, referindo-se às regras do jogo, “[i]dealmente, você [investigador] e o Guardião podem discutir os objetivos [de rolagem] e chegar a um acordo; entretanto (como em todas as coisas), o Guardião é quem decide” (*ibid.*, p. 217, t.n.). Não seria possível, portanto, que o poder narrativo do Guardião e dos investigadores fosse o mesmo em CoC.

O poder narrativo também diverge em sistemas distintos. Em *Call of Cthulhu*, o Guardião tem domínio sobre toda a narrativa, porém, em *Ironsworn: a tabletop RPG of perilous quests* (Tomkin, 2019), pode-se jogar sem essa divisão de poderes. Nesse modo de narrar, os jogadores possuem o mesmo poder narrativo e devem construir toda a trama e NPCs em conjunto, em vez de deixá-las no controle de um narrador principal.

A divisão de poderes, seja num espectro mais desequilibrado (CoC) ou mais equiparado (*Ironsworn*), é uma escolha sistemática que ajuda a moldar a ludonarrativa errepegística. Mecanismos lúdicos como a perda de Sanidade e o Momento de Loucura, como explicamos, podem demandar a mediação de um narrador principal. Além disso, enredos com reviravoltas parecem pouco viáveis em narrativas em que dois ou mais narradores agem com poder completo sobre ela, afinal, não há um público exceto os próprios jogadores no RPG e a surpresa não seria tão facilmente orquestrada. Assim como em qualquer mídia, histórias criadas colaborativamente por pessoas com o mesmo nível de poder narrativo existem — como em filmes, séries, jogos e, até mesmo, romances —; entretanto, nas mídias tradicionais, espera-se um público além dos próprios narradores. Dessa forma, a colaboração é construída com o objetivo comum da produção artística, em vez do divertimento próprio — característica essencial do RPG. Para tanto, *Ironsworn* utiliza o “Oráculo”, um mecanismo lúdico que, através do lançamento de dados, permite a escolha aleatória de elementos que impulsionam a narrativa. Apesar desse tipo de escolha poder acontecer em CoC, espera-se que o Guardião decida, em prol da ludonarrativa, quais as melhores situações e dificuldades para a trama.

Divergências como essa nos sistemas de RPG fazem-nos chegar à outra conclusão: diferentes sistemas podem impulsionar diferentes tipos de histórias, de forma semelhante aos gêneros de ficção popular. Seja pela relação de poderes narrativos, seja por outros mecanismos lúdicos — como a Sanidade e o Momento de Loucura, por exemplo —, cada sistema de RPG busca a construção de um tipo de história. Isto é, enquanto CoC possui um suporte que impulsiona narrativas de horror e investigação, D&D costuma impulsionar narrativas do fantástico, por exemplo. Podemos notar, então, que a distinção entre os gêneros narrativos de ficção popular recorrentemente se assemelha à distinção entre os sistemas de RPG.

Ficção popular é um termo difundido por Gelder (2004) ao tratar de mídias de massa. Normalmente vistas como “entretenimento”, Gelder explica que a ficção popular é, de fato, distinta da Literatura — sempre capitalizada para distingui-la do sentido geral de “literatura” (produções escritas comumente ficcionais de vários formatos) —, mas não de uma forma necessariamente inferior. A ficção popular distingue-se, especialmente, através da busca por um consumidor em um mercado específico, o que frequentemente incomoda os defensores da Literatura (Gelder, 2004, 01-07). Segundo o autor, a Literatura normalmente está localizada com as outras artes, enquanto a ficção popular é vista como um artifício, um ofício funcional. Enquanto a Literatura é vista como “séria”, a ficção popular serviria para o entretenimento das massas, uma visão perpetuada por Eco (1994), que, porém, seria supérflua.

Dentro da ficção popular, encontramos os gêneros ficcionais, mídias que existem dentro de um código reconhecido por seu público. Assim como nestes, percebemos, os sistemas de RPG incentivam a criação de um certo tipo de história através de suas regras — como o horror investigativo em CoC, a fantasia heróica em D&D, a ficção científica em Cyberpunk 2020, etc. Portanto, as distinções de sistemas e estilo narrativo errepegístico também podem ser vistos como uma codificação a ser aprendida. Conhecer o “código” do RPG é, além de saber as regras específicas do sistema — de *Call of Cthulhu*, *Dungeons & Dragons*, *Ironsworn*, etc. —, compreender como se comporta a narrativa perante o jogo. É entender quais as possibilidades narrativas podem ou não ser criadas por cada narrador, seja o principal ou os conarradores, e ser capaz de narrar através das expectativas que pedem esse modo narrativo. Assim como qualquer autor de ficção — seja de ficção popular ou de Literatura —, o jogador de RPG deve conhecer de forma intrínseca as estruturas ficcionais desse modo de contar histórias.

Esse código também tange, ao nosso ver, a construção ludonarrativa em seu instante de criação — isto é, o momento da sessão de RPG. Este é construído em três camadas: a do real, a do jogo e a do ficcional, e cabe aos jogadores dominar suas constantes transições. O mundo real, notamos, constantemente interrompe o jogo e a ficção, seja pela entrada de alguém na sala onde a sessão está acontecendo ou pela própria fala dos jogadores, como exemplificamos no capítulo O Narrador, a Narração e a Narrativa. A narrativa oral é, então, fragmentada novamente pelos turnos de cada jogador. Os jogadores devem, por fim, unir as narrações (ficcionais) em detrimento das elocuções (relativas ao real ou ao jogo) para que possam construir a trama.

Alguns grupos de RPG podem prezar mais pela manutenção da camada ficcional — como vimos em *Call of Cthulhu: Shadow of the Crystal Palace* (Critical Role, 2019). Nesses

casos, transições para a camada do real tornam-se menos recorrentes, mas, mesmo assim, a ficção ainda sofre intromissões lúdicas, visto que são inerentes à narrativa errepegística.

Na camada ficcional, a fala dos jogadores pode acontecer tanto de forma épica ou dramática. Ao afastar-se da personagem, o jogador a narra de forma épica, em vez de dramática, e notamos esse distanciamento das personagens mais frequentemente em *Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.01* (Chamado [...], 2023). Possivelmente, esse é um dos motivos para as recorrentes intromissões do real na camada ficcional nessa sessão — que foram mais incomuns em *Call of Cthulhu: Shadow of the Crystal Palace*. Como demonstra Szondi, “[o] drama é absoluto. Para ser pura relação, para poder, em outras palavras, ser dramático, ele deve desvencilhar-se de tudo o que lhe é exterior. O drama não conhece nada fora de si” (2011, p. 24-25). De forma mais dramática, no sentido usado por Szondi, a sessão do *Critical Role* sofre poucas intromissões do real e mantém-se constantemente dentro de sua ficção em construção. Pelo contrário, podemos concluir, ao ser construída de uma forma mais épica, a ludonarrativa pode vir a sofrer mais intromissões do real.

O épico, como Szondi explica ao falar especialmente sobre o teatro de Brecht, serviu ao drama justamente de forma a deixá-lo não imergir por completo o público na cena, permitindo-o racionalizar sobre aquilo que assiste (*ibid.*, p. 144-145). No RPG não seria muito diferente, mas aqui lidamos com narradores que também são seu próprio público. A personagem e a narradora, ao distanciarem-se no nível do discurso, do “eu” para “ela”, também constroem o distanciamento lógico: eu ≠ personagem, já que jogadores e personagens não são as mesmas pessoas.

O discurso épico, portanto, facilita a distinção entre os conarradores e suas personagens e, conseqüentemente, entre as camadas do real e do ficcional. Porque os jogadores buscam a costura de uma narrativa ficcional, reconhecer elocuções por entre as narrações torna-se essencial para a coesão da história sendo criada.

Neste trabalho, também buscamos analisar a focalização e a voz narrativa no RPG. Encontramos constantes alternâncias entre os modos focais e as vozes usados pelos jogadores. A escolha pelo discurso épico ou dramático, porém, não precisa ser consciente ou, mesmo, intencional, e a efemeridade da ludonarrativa errepegística pode ter um grande papel nessa alternância, mesmo que a experiência dos narradores também pareça ser relevante. Os conarradores na sessão *Chamado de Cthulhu - Servos do Lago - ep.01* (Chamado [...], 2023) alternam frequentemente as focalizações de suas narrativas, enquanto os conarradores no *one shot* do *Critical Role* obtiveram uma constante focalização interna às suas personagens. Durante a criação narrativa, os jogadores não retomam suas narrações e as analisam

criticamente antes de publicá-las, tal qual um autor tradicional o faria: narram, intencionalmente ou não, e devem manter suas narrações como as fizeram. Porém, independentemente da intencionalidade dos narradores, as diversas focalizações e vozes narrativas causam impressões distintas no público: o distanciamento focal, como faz Léo Preto na sessão do *Mundo Tentacular*, contrasta grandemente com a insistência, pelo contrário, na aproximação dramática entre jogador e personagem, seja nessa mesma sessão ou, de forma mais óbvia, no *one shot* do *Critical Role*.

O RPG não parece tampouco restringir suas possibilidades de estilos narrativos, ao menos no que tange a focalização e a voz do narrador. CoC dá aos jogadores a escolha pelo distanciamento ou não das personagens: sobrepor-se à sua personagem dramaticamente pode ser, então, uma escolha autoral, estilística. Afinal, mesmo notando que o sistema induz os conarradores a sobrepor-se às personagens, nominando-os indistintamente como “investigadores”, é possível rejeitar tal premissa e narrar a parte de sua personagem, como nos mostrou Léo Preto. O jogo de interpretação de papéis não demanda, portanto, que seus jogadores assumam a voz de suas personagens.

Em vez disso, notamos que o narrador errepegístico age de forma muito similar ao narrador rapsódico que Sarrazac (2022) descreve no teatro contemporâneo. Eles narram em turnos e “costuram” as narrações uns dos outros à trama colaborativa em construção. Simultaneamente, desempenham diversos papéis em cena: além de jogadores, são autores, narradores, atores e público. E a obra errepegística, ao fim, é construída a partir da junção de todos esses elementos.

A análise ludo e narratológica do RPG pôs-se, como vimos, através de diversos campos de estudo das artes, desde os estudos de ficção popular, jogo e cultura de fãs, passando pelo que mais naturalmente vemos como “narratologia”, até a composição e estrutura do drama. O RPG é um modo narrativo multifacetado no qual os jogadores se utilizam de quaisquer artifícios às suas mãos, como o uso constante de recursos visuais, táteis e auditivos. Portanto, neste trabalho, não nos coube aprofundar-nos em vários aspectos do jogo, especialmente nas áreas socioculturais, tampouco nos aspectos teatrais do jogo, que merecem uma análise própria, fora dos propósitos narrativos que abordamos. Esperamos que este trabalho possa servir como o princípio de uma análise dialógica da forma errepegística de se contar histórias.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. **A Narrative Theory of Games**. Copenhagen: Center for Computer Games Research, IT University of Copenhagen, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/254006015_A_narrative_theory_of_games. Acesso em 18 mar. 2025.
- ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução: Ana Maria Valente. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.
- BOURDIEU, Pierre. **A Distinção: crítica social do julgamento**. Tradução: Daniela Kern e Guilherme J. F. Teixeira. São Paulo: EDUSP; Porto Alegre: Zouk, 2007.
- _____. **As regras da arte**. Tradução: Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- CALL of Cthulhu: Shadow of the Crystal Palace. Elenco: Taliesin, Marisha, Erika, Phil, Travis, Ashly, Liam. [S. l.]: Critical Role, 31 jul. 2019. 1 vídeo (244 min). Disponível em: <https://youtu.be/0uhqZdJ8swQ>. Acesso em: 30 jun. 2024.
- CANDIDO, Antonio; et al. **A personagem da ficção**. 9. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1995.
- CARR, Leigh; HARDY, Lynne. **The Lightless Beacon: When the Lights Went Out**. Ann Arbor: Chaosium Inc., 2019.
- CHAMADO de Cthulhu - Servos do Lago - ep.01. Mundo Tentacular. Elenco: May Ursi, Leo Milani, Leo Preto, Gu Dassie, Jade, Barney. [S. l.]: Mundo Tentacular. 22 jul. 2023. 1 vídeo (221 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=q8WbSFfwFcs>. Acesso em: 30 jun. 2024.
- COBLEY, Paul. Narrative. 2. ed. **The New Critical Idiom**. New York: Routledge, 2014.
- COMPAGNON, Antoine. **Literatura para quê?** Tradução: Laura Taddei Brandini. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.
- CORTÁZAR, Julio. **O jogo da amarelinha**. Tradução: Fernando de Castro Ferro. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1972.
- CUPERTINO, Edson R. **Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria. Dissertação**. 2008. Dissertação (Mestrado em Letras) — Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.
- DRAMA. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/risco/>. Acesso em: 05 dez. 2024.
- ECO, Umberto. **Apocalypse Postponed**. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press, 1994.
- _____. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução: Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- ÉPICO. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/risco/>. Acesso em: 05 dez. 2024.

FATE Roleplaying Game: System Reference Document (SRD). [S. l.:] Amazing Rando Design, [2013?]. Disponível em: <https://fate-srd.com/>. Acesso em: 19 maio 2024.

FÉRAL, Josette. **Além dos Limites: Teoria e Prática do Teatro**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2006.

FERNANDES, Silvia. Apontamentos sobre o texto teatral contemporâneo. In: **SALA Preta**, São Paulo, 2001. v. 1, p. 69-80. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57007>. Acesso em: 25 out. 2023.

FINE, Gary A. **Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds**. Chicago e Londres: University of Chicago Press, 1983.

FREITAS, Filipe A. de. **Video game como comunicação: perspectivas sobre a produção de sentido a partir de jogos digitais casuais**. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2017.

FRICKER, Paul; HERBER, Keith; MASON, Mike. **Call of Cthulhu Investigator Handbook**. 7. ed. Hayward: Chaosium Inc., 2015.

GELDER, Ken. **Popular Fiction: The logics and practices of a literary field**. New York: Routledge, 2005.

GENETTE, Gérard. **Narrative Discourse: An Essay in Method**. Tradução: Jane E. Lewin. Ithaca: Cornell Universal, 1980.

GENTIL, Hélio S. Introdução. In: RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa: A intriga e a narrativa histórica**. Tradução: Claudia Berliner. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. v. 1. p. I-XII.

GUIMARÃES, Neemias. Faz de Conta RPG - Livro Digital: O RPG de Mesa Perfeito para Crianças de 4 a 12 Anos! [S. l., s. d.] Disponível em: <https://neemiasfotografo.com.br/loja/faz-de-conta-rpg-livro-digital-CIH7630>. Acesso em: 01 fev. 2025.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons: Player's Handbook**. Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1974.

WILLIAMS, Patrick et al. Sociology and role-playing games. In: ZAGAL, José; DETERDING, Sebastian (ed.). **Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations**. 1. ed. New York: Routledge, 2018. p. 213-227.

HOVER, Sarah et al. Performance studies and role-playing games. In: ZAGAL, José; DETERDING, Sebastian (ed.). **Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations**. 1. ed. New York: Routledge, 2018. p. 213-227.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. Tradução: João Paulo Monteiro. 5. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

HUTCHEON, Linda. **A Theory of Adaptation**. New York: Routledge, 2006.

ISER, Wolfgang. **O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária**. Tradução: Johannes Kretschmer. 2. ed. rev. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2013.

JOSHI, S. T. **A Vida de H.P. Lovecraft**. Tradução: Bruno Gambarotto. São Paulo: Hedra, 2014.

JARA, David; TORNER, Evan. Literary Studies and Role-Playing Games. *In*: ZAGAL, José; DETERDING, Sebastian (ed.). **Role-Playing Game Studies**. Transmedia Foundations. 1. ed. New York: Routledge, 2018. p. 265-282.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução: Susana L. de Alexandria. 2. ed. São Paulo: ALEPH, 2015.

JOGO. *In*: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/risco/>. Acesso em: 11 jul. 2024.

LEJEUNE, Phillippe. **O Pacto Autobiográfico**: De Rousseau à Internet. Organização: Jovita Maria Gerheim Noronha. Tradução: Jovita Maria Gerheim Noronha e Maria Inês Coimbra Guedes. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

LOVECRAFT, Howard P. **Lovecraft**: Medo Clássico Volume I. Tradução: Ramon Mapa. Rio de Janeiro: Darkside, 2017.

_____. **Supernatural Horror in Literature**. Edição: E. F. Bleiler. New York: Dover Publications, 1973. Disponível em: <https://www.hplovecraft.com/writings/litcrit/shil.aspx>. Acesso em 05 mar. 2025.

MAPA, Ramon; TICON, Fernando. Lovecraft e a Cultura Pop. *In*: LOVECRAFT, Howard P. **Lovecraft**: Medo Clássico Volume I. Tradução: Ramon Mapa. Rio de Janeiro: Darkside, 2017. p. 350-357.

MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. **D&D Player's Handbook**. 5. ed. Renton: Wizards of the Coast, 2014.

MEARLS, Mike. "Preface". *In*: MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. **D&D Player's Handbook**. 5. ed. Renton: Wizards of the Coast, 2014.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck**: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge: MIT Press, 1997.

NERDCAST: Bastidores do Nerdcast RPG Cthulhu. Participantes: Alexandre Ottoni, Azaghal, Carlos Voltor, "Tucano", "Rex", Leonel Caldela. [S. l.]: Radiofobia Podcast e Multimídia: Jovem Nerd. Ep. 761. 22 jan. 21. *Podcast*. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/podcasts/nerdcast/bastidores-do-nerdcast-rpg-cthulhu>. Acesso em 05/01/2025.

NO GM? - Ironsworn CO-OP Actual Play Episode 1 - Table For Two. Elenco: Anthony Parenti, Sean Parenti. [S. l.]: Parenti Brothers. 26 jul. 2023. 1 vídeo (32 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rRptolqlz5E>. Acesso em: 29 nov. 2024.

PAVÃO, Andrea. **A aventura da leitura e da escrita entre os mestres de roleplaying game (RPG)**. 2a ed. São Paulo, Devir, 2000.

PEREIRA, Farley E. L. **No Limite da Ficção**: comparações entre Literatura e RPG - Role Playing Games. 2007. Dissertação (Mestrado em Letras). Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2007. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/ECAP-72BKDN>. Acesso em: 20 jan. 2025.

PETERSEN, Sandy, et al. **Call of Cthulhu**. 7. ed. Hayward: Chaosium Inc., 2014.

PROPP, Vladimir. **Morphology of the Folktale**. Tradução: Laurence Scott. 2. ed. Austin: University of Texas Press, 2019.

RAMAZZINA GHIRARDI, Ana Luiza. RAJEWSKY, Irina. DINIZ, Thaís Flores Nogueira. Intermediality and intermedial references: an introduction. In: **Revista Letras Raras**. [S. l.: S. n.] ago. 2020. v. 9, n. 3, p. 11-22. DOI: 10.35572/rlr.v9i3.1902.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**: A intriga e a narrativa histórica. Tradução: Claudia Berliner. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. v. 1.

RYAN, Marie-Laure. Avatars of Story. In: HAYLES, Katherine; POSTER, Mark; WEBER, Samuel (orgs.). **Electronic Mediations**, Volume 17. London: University of Minnesota Press, 2006.

SALDANHA, Ana; BATISTA, José. A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. In: **Psicologia Ciência e Profissão**, [João Pessoa] [s. n.], 2012. v. 29, p. 700-717. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/S5ZVpXPhDD7nCsJW4sTC8G/?lang=pt>. Acesso em: 25 jan. 2025.

SARRAZAC, Jean-Pierre. O íntimo e o cósmico: teatro do eu, teatro do mundo (do naturalismo ao teatro do cotidiano). In: SAADI, Fátima (org.). **Sobre a fábula e o desvio**. Rio de Janeiro: 7 Letras: Teatro do Pequeno Gesto, 2013. p. 17-70.

_____. **Poética do drama moderno**: de Ibsen a Koltès. Tradução: Newton Cunha, J. Guinsburg, Sônia Azevedo. São Paulo: Editora Perspectiva, 2022.

SA, Clayton D. de. **Desenvolvimento e Aplicação de um Sistema de RPG para o Ensino de Física para Alunos do Ensino Médio**. 2017. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Física). São Paulo: Universidade Federal do ABC, 2017.

SILVA, Felipe Q. da. **Usando RPG no ensino da Matemática**. 2014. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática). Juiz de Fora: Universidade Federal de Juiz de Fora, 2014.

SZONDI, Peter. **Teoria do Drama Moderno. 1880-1950**. Tradução Luiz Sérgio Rêpa. São Paulo: Cosac & Naify, 2011. 2. Ed.

THE ADVENTURES of Sparkle and Oh Oh: Learning about different strength based checks. [S. l.] : The Mind Player, 17 ago. 2024. 1 vídeo (2 min). Disponível em: <https://www.tiktok.com/@the.mind.player/video/7404294700204690694>. Acesso em: 11 nov. 2024.

TOMKIN, Shawn. **Ironsworn**: A Tabletop Rpg of Perilous Quests. [S. l.: s. n.] 2019. Disponível em: www.ironswornrpg.com Acesso em: 25 jan. 2025.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As Potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar**. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar, Departamento de Didática). Araraquara: Universidade Estadual Paulista, 2008.

GLOSSÁRIO

1D6: Forma reduzida de escrever-se “um dado de seis lados”. Ao aplicar um número antes e outro após o “D”, tem-se, respectivamente, a quantidade de dados e de lados que o dado deve possuir: 2D2, “dois dados de dois lados”, 1D4, “um dado de quatro lados”, 5D8, “cinco dados de oito lados”, 1D100, “um dado de cem lados”, etc.

Actual play: Sessões de RPG transmitidas *online*.

Aventura: Termo popularizado por Dungeons & Dragons para referir-se à ludonarrativa sendo criada — mesmo aquelas criadas por terceiros e jogadas pelos jogadores. O mesmo que “cenário” em *Call of Cthulhu* (2014).

Call of Cthulhu (CoC): Sistema de RPG de horror e investigação inspirado na obra de H. P. Lovecraft e, inicialmente, no sucesso de D&D.

Campanha: Tipo de ludonarrativa errepegística longa que desenvolve-se por muitas sessões e que pode durar desde algumas semanas até décadas.

Cenário: Em *Call of Cthulhu* (2014), o cenário refere-se à ludonarrativa que está sendo criada — mesmo aquelas criadas por terceiros e jogadas pelos jogadores. O mesmo que “aventura” em outros sistemas.

Dungeons & Dragons (D&D): Sistema de RPG de fantasia inspirado em O Senhor dos Anéis de Tolkien e em jogos de guerra.

Errepegista: Para a construção dessa palavra, ocorrem dois processos morfológicos: 1) lexicalização da sigla RPG através da leitura das letras em português, “erre-pe-gê”; e 2) derivação através do sufixo -ista, que expressa a noção de adepto. O errepegista é, portanto, o jogador (usualmente assíduo) de RPG.

Errepegístico: A derivação através do sufixo -ístico indica a relação adjetiva de algo ao RPG. Algo relacionado ao RPG pode ser considerado errepegístico.

Ficha: A ficha (de personagem) é um acessório ludonarrativo do RPG na qual constam informações diversas acerca da personagem referida. Nela estão enumeradas as suas capacidades físicas e mentais e seus variados conhecimentos, além de poder constar a sua história de vida, seus trejeitos e interesses. A ficha de personagem também é única a cada sistema de jogo.

Generic Universal RolePlaying System (GURPS): Sistema de RPG que propõe poder-se criar ludonarrativas a partir de quaisquer gêneros populares.

Guardião dos Segredos Arcanos: Tratamento completo da forma como é referido o narrador principal em *Call of Cthulhu* (2014). Também pode ser referido como Guardião, mestre, DM (*dungeon master*), etc.

Hit Point (HP): Pontos de acerto, ou pontos de vida, se refere a quantas vezes a personagem pode sofrer algum tipo de dano ao seu corpo e manter-se viva, seguindo em frente.

Investigadores do Desconhecido: Tratamento completo da forma como são referidos os conarradores em *Call of Cthulhu* (2014). Também podem ser referidos por investigadores ou simplesmente jogadores.

Kids on Bikes (KoB): Sistema de RPG inspirado em histórias fantásticas estruturadas ao redor de crianças, como *E.T.*, *O Extraterrestre* e *Stranger Things*, por exemplo.

Live-Action RPG (LARP): Jogo de interpretação de papéis onde os jogadores agem como suas personagens em um espaço físico extenso. Ao contrário do RPG de mesa, o LARP costuma demandar uma grande estruturação e muitos jogadores para ser construído.

Ludonarrativa: Tipo de narrativa que é criada sobre — ou é afetada por — uma base ludológica. Termo comumente utilizado para referir-se à narrativa de jogos eletrônicos, mas que também tem sua aplicação nos RPGs de mesa.

Mestre: Forma pela qual o jogo *Dungeons & Dragons* popularizou referir-se ao narrador principal. Termo utilizado intercambiavelmente entre Guardiã (em *Call of Cthulhu*), DM (dungeon master), etc.

Módulo: Uma extensão das regras básicas do sistema que adiciona novas situações, novos universos, novos tipos de personagens, etc.

Non-player characters (NPCs): Personagens narradas pelo narrador principal em RPGs, ou seja, toda e qualquer personagem que não seja narrada pelos conarradores. Também são referidas como personagens do mestre e personagens não jogáveis, termo influenciado pelos jogos eletrônicos.

One shot: Tipo de ludonarrativa errepegística curta, normalmente jogada em apenas uma sessão.

Player characters (PCs): Personagens narradas pelos conarradores em RPGs.

RPGs de mesa: Jogos de produção narrativa colaborativa e participativa nos quais seu próprio público é quem geralmente cria e narra a trama ficcional.

Sessão: Intervalo de tempo no qual joga-se RPG.

Sistema: Volume de regras escrito — ou ao menos verbalmente acordado — que guia os jogadores durante a produção ludonarrativa no RPG.

Teste: Uma ou mais rolagens de dados na qual o jogador compara os números rolados a alguma dificuldade enumerada. Um teste normalmente impulsiona a narrativa: em caso de sucesso, o jogador pode avançar a ludonarrativa de forma positiva; em caso de falha, o jogador pode encontrar dificuldades na ludonarrativa.

Vampire the Masquerade (VtM): Sistema de RPG de fantasia gótica inspirado em histórias de vampiros.

ANEXOS

ANEXO A — Ficha da Personagem Laura O'Brien (frente e verso)

1920s ERA INVESTIGATOR

Name Laura O'Brien Birthplace Arkham Pronoun Ela/dela

Occupation Bibliotecária Residence Arkham Age 20

CHARACTERISTICS

	Reg	Half	Fifth
STR	55	27	11
CON	40	20	8
DEX	35	17	7
INT	75	37	15

IDEA

	Reg	Half	Fifth
SIZ	60	30	12
POW	45	22	9
APP	65	32	13
EDU	77	38	15

KNOW

Hit Points 10

Magic Points 9

Luck 55

Sanity 45 9

☐ Max Sanity
 ☐ Temporary Insanity
 ☐ Indefinite Insanity
 ☐ Major Wound
 ☐ Unconscious
 ☐ Dying

SKILLS

	Reg	Half	Fifth
Accounting (05%)	0		
Anthropology (01%)	36	18	7
Appraise (05%)			
Archaeology (01%)	35	25	10
Art/Craft			
Charm (15%)			
Climb (20%)			
Credit Rating (00%)	15	7	3
Cthulhu Mythos (00%)			
Disguise (05%)			
Dodge (half DEX)	17	8	3
Drive Auto (20%)			
Elec. Repair (10%)			
Fast Talk (05%)			
Fighting (Brawl) (25%)			
Fighting			
Firearms (Handgun) (20%)			

	Reg	Half	Fifth
Firearms (Rifle/Shotgun) (25%)			
First Aid (30%)			
History (05%)	65	32	13
Intimidate (15%)			
Jump (20%)			
Irlandês (01%)	40	20	8
Language (Other)			
Latin	30	15	6
English (EDU)	77	38	15
Law (05%)	46	23	9
Library Use (20%)	80	40	16
Listen (20%)			
Locksmith (01%)			
Mech. Repair (10%)			
Medicine (01%)			
Natural World (10%)			
Navigate (10%)			
Occult (05%)	50	25	10

	Reg	Half	Fifth
Persuade (10%)			
Pilot			
Psychoanalysis (01%)			
Psychology (10%)			
Ride (05%)			
Science			
Sleight of Hand (10%)	40	20	8
Spot Hidden (25%)	50	25	10
Stealth (20%)	20	10	4
Survival			
Swim (20%)			
Throw (20%)			
Track (10%)			

	Reg	Half	Fifth
Sleight of Hand (10%)	40	20	8
Spot Hidden (25%)	50	25	10
Stealth (20%)	20	10	4
Survival			
Swim (20%)			
Throw (20%)			
Track (10%)			

COMBAT

Weapon	Skill	Damage	# of Attacks	Range	Ammo	Malf.
Brawl		1D3 + DB	1	-	-	-

Move 7

Build 0

Dodge 17 8 3

Damage Bonus 0

© 2021 Chaosium Inc. Permission is granted to copy for personal, non-commercial use only.

MY STORY

Laura acha bastante instigante ter o mesmo nome e origens étnicas que a protagonista de Carmilla e, ao ler o romance durante a sua infância, passou a interessar-se pelo que comumente chamam de "sobrenatural". Laura possui uma grande paixão por livros e filmes (que na época 1920, eram mudos), os quais a permitem desligar-se da realidade e imergir em outros universos.

Ela vive com sua mãe em um pequeno apartamento no centro da cidade de Arkham desde que seu pai faleceu e, apesar de amar vampiros, é cética e, por isso, acha divertido desvendar mistérios com o clube. Durante a sua infância, ela teve diversas doenças e quedas e, por isso, manteve-se firmemente ligada à leitura.

BACKSTORY

Personal Description

Alta, ruiva,

Traits

Laura não é muito forte, mas é capaz de carregar seus livros sem muito esforço. Muito ligada à leitura.

Ideology & Beliefs

Uma jovem sonhadora que gostaria muito que a sua visão cética do mundo se provasse contrária

Injuries & Scars

Significant People

Sua mãe,

Phobias & Manias

Perde-se em murmúrios lendo assuntos interessantes.

Meaningful Locations

A biblioteca central de Arkham. A sua casa.

Arcane Tomes & Spells

Treasured Possessions

Um pingente dado por seu pai.
Carmilla, seu livro de cabeceira.

Encounters with Strange Entities

GEAR & POSSESSIONS

Caneta e papel.
Bolsa de couro impermeável.

WEALTH

Spending Level **\$10**

Cash **\$750**

Assets

Casa em que mora com a mãe. Livraria da família.

FELLOW INVESTIGATORS

Char. _____
Player _____

Char. _____
Player _____

Char. _____
Player _____



Char. _____
Player _____

Char. _____
Player _____

Char. _____
Player _____

QUICK REFERENCE RULES

Skill & Characteristic Rolls

Level of Success	Fumble 100/90+	Fail > skill	Regular ≤ skill	Hard ½ skill	Extreme ¼ skill	Critical 01
------------------	-------------------	-----------------	--------------------	-----------------	--------------------	----------------

Pushing Rolls: must justify reroll;
cannot push combat or Sanity rolls

Wounds & Healing

First Aid heals 1 HP Medicine heals 1D3 HP

Major Wounds = loss of ≥ ½ max HP in one attack

Reach 0 HP without Major Wound = Unconscious

Reach 0 HP with Major Wound = Dying

Dying: First Aid = temp. stabilized; then require Medicine

Natural Heal rate (non Major Wound): recover 1 HP per day

Natural Heal rate (Major Wound): weekly healing roll