

FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL  
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO - FAALC  
ARTES VISUAIS - BACHARELADO

LUCAS MAIER COSTA

**A ILUSTRAÇÃO NA CRIAÇÃO DE MUNDOS FANTÁSTICOS:**  
Uma análise dos elementos visuais presentes nos jogos de tabuleiro.

CAMPO GRANDE-MS  
2023

LUCAS MAIER COSTA

**A ILUSTRAÇÃO NA CRIAÇÃO DE MUNDOS FANTÁSTICOS:**  
uma análise dos elementos visuais presentes nos jogos de tabuleiro.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Graduação em Artes Visuais Bacharelado da FAALC-UFMS, como parte das exigências para a obtenção de grau de Bacharel em Artes Visuais, sob orientação do Prof. Dr. Sergio de Moraes Bonilha Filho.

CAMPO GRANDE-MS  
2023

LUCAS MAIER COSTA

**A ILUSTRAÇÃO NA CRIAÇÃO DE MUNDOS FANTÁSTICOS:**  
uma análise dos elementos visuais presentes nos jogos de tabuleiro.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Graduação em Artes Visuais Bacharelado da FAALC-UFMS, como parte das exigências para a obtenção de grau de Bacharel em Artes Visuais, sob orientação do Prof. Dr. Sergio de Moraes Bonilha Filho

Resultado: \_\_\_\_\_  
Campo Grande, MS, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2023

**BANCA EXAMINADORA**

\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. Isaac Antônio Camargo

\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. Ramiro Giroldo

\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. Sergio de Moraes Bonilha Filho

**RESUMO:**

A presente pesquisa visa compreender o papel da ilustração e visualidade presente nos jogos de tabuleiro através de sua história. Tendo isso em vista, foi utilizada a abordagem qualitativa, adotando o procedimento de levantamento bibliográfico no qual foi realizada a coleta e seleção de dados em livros, revistas, manuais e artigos relevantes a linguagem visual utilizada em jogos de tabuleiro. O tema proposto foi desenvolvido na pesquisa prática através da elaboração de um módulo de jogo ilustrado digitalmente utilizando as relações levantadas durante a execução teórica do projeto. Este trabalho apresenta os resultados da pesquisa como uma trajetória histórica em ligação com jogos de tabuleiro e interpretação modernos que por sua vez influencia a produção artística independente do autor e seu entendimento quanto a visualidade e arte dentro deste gênero de produção. A poética visual desenvolvida se apresenta de forma a amarrar um período histórico com a arte digital experimental do autor.

**PALAVRAS-CHAVE:** RPG; Jogos de tabuleiro; Ilustração de jogos.

## **АННОТАЦИЯ**

### **ИЛЛЮСТРАЦИЯ В СОЗДАНИИ ФАНТАСТИЧЕСКИХ МИРОВ:**

Анализ визуальных элементов, присутствующих в настольных играх.

Данное исследование направлено на понимание роли иллюстрации и визуальных элементов в настольных играх на протяжении их истории. С этой целью был выбран качественный подход, включающий процедуру обзора литературы, при которой осуществлялся сбор и отбор данных из книг, журналов, руководств и соответствующих статей о визуальном языке, используемом в настольных играх. Предложенная тема была разработана в ходе практического исследования путем создания модуля игры с цифровой иллюстрацией с использованием выявленных отношений во время теоретического выполнения проекта. Эта работа представляет результаты исследования как историческую траекторию, связанную с современными настольными играми и их интерпретацией, что, в свою очередь, влияет на независимое художественное творчество автора и его понимание визуальных элементов и искусства в этом жанре производства. Развившаяся визуальная поэтика представлена так, чтобы связать исторический период с экспериментальным цифровым искусством автора.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** РПГ; Настольные игры; Игровая иллюстрация.

## **ABSTRACT**

### **THE ROLE OF ILLUSTRATION WHILE CREATING FANTASTICAL WORLDS:**

An analysis of the visual elements present in board games.

The present research aims to understand the role of illustration and visual elements in board games throughout their history. With this in mind, a qualitative approach was adopted, utilizing the procedure of literature review, in which data collection and selection were carried out from books, magazines, manuals, and relevant articles on the visual language used in board games. The proposed theme was developed in practical research through the creation of a digitally illustrated game module, using the relationships identified during the theoretical execution of the project. This bachelor dissertation presents the research results as a historical trajectory connected to modern board games and interpretation games. This in turn influences the independent artistic production of the author and their understanding of visual elements and art within this genre of production. The developed visual poetics are presented in a way that ties a historical period to the author's experimental digital art.

**KEYWORDS:** RPG; Board Games; Game Illustration.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>8</b>
<b>1. JOGOS, JOGAR E VISUALIDADE.</b>	<b>9</b>
<b>1.1 O JOGO DE INTERPRETAÇÃO.</b>	<b>15</b>
<b>1.2 A ILUSTRAÇÃO NOS JOGOS DE INTERPRETAÇÃO.</b>	<b>16</b>
<b>1.2.1 VEINS OF THE EARTH.</b>	<b>16</b>
<b>1.2.2 MÖRK BORG.</b>	<b>19</b>
<b>1.2.3 THOUSAND YEARS OLD VAMPIRE.</b>	<b>23</b>
<b>2.0 A CONSTRUÇÃO DO PROJETO PROVIDÊNCIA</b>	<b>26</b>
<b>Considerações Finais</b>	<b>31</b>
<b>Referencias Bibliográficas</b>	<b>32</b>
<b>APÊNDICE A - O Livro Projeto Providência</b>	<b>33</b>

## INTRODUÇÃO

O universo dos jogos de tabuleiro possui uma profunda relação com a visualidade, a ilustração como um todo desempenha o papel de imergir o jogador em sua experiência. Tendo isto em mente, este estudo se propõe a investigar a utilização da arte como ferramenta essencial na interação com o jogo, seja através de suas peças, tabuleiro ou livro.

Será utilizado como ponto de partida o procedimento de levantamento bibliográfico de exemplares históricos e modernos como “*Thousand Year Old Vampire*”, “*Mörk Borg*” entre outros materiais. A análise deste conteúdo tem como intenção compreender como a fronteira de jogo e arte se mesclam, tentando suprir em parte a necessidade crescente da investigação neste campo pouco pesquisado.

Este trabalho se propõe a dar os primeiros passos em direção ao entendimento do impacto da visualidade na experiência do jogador e analisar sua influência determinante em todas as fases do desenvolvimento dos jogos de tabuleiro. Desde a concepção inicial, onde a arte conceitual se mescla com temática e mecânica, até os estágios finais, nos quais a ilustração de cartas, livros e demais elementos visuais, assume um papel primordial na compreensão do produto em sua totalidade.

No campo prático, ao ilustrar um módulo de jogo utilizando como referência os elementos visuais estudados ao longo desta pesquisa, busca-se não só validar a hipótese, mas também demonstrar de forma prática a relevância da ilustração na concepção de experiências de jogos envolventes.

A pesquisa possui como justificativa a busca de ampliar os saberes teóricos e práticos, proporcionando uma visão mais abrangente e aprofundada sobre o papel da visualidade na criação de jogos de tabuleiro, ao contribuir inicialmente para o entendimento dos processos de criação visual no âmbito destes materiais, tenta-se enriquecer tanto o campo do game design quanto das artes visuais.



## 1. JOGOS, JOGAR E VISUALIDADE.

O jogo se apresenta antes mesmo do início da trajetória humana, precedendo a religião, arte e linguagem, uma vez que os animais já engajavam em brincadeiras entre seus semelhantes, neste sentido a presença da cultura e existência humana não acrescentou a formação básica do jogo, assim como dito por Huizinga (2000, p. 07), no entanto, o jogo como fenômeno influenciou de diversas formas a humanidade em sua formação.

Antes de pensarmos os jogos em suas manifestações históricas ou pré-históricas devemos antes compreender o que é o jogo, para isso partiremos da noção do significado do mesmo, semanticamente a palavra jogo foi concebida diversas vezes, no entanto, sempre manteve uma proximidade em seu significado, este sentido constante pode ser definido da seguinte forma:

“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 cotidiana". (Huizinga ,2000, p. 28)

Esta definição engloba tanto as práticas de jogo humanas quanto às brincadeiras dos animais, formando assim uma base sólida para a exploração dos primeiros jogos presentes na existência humana, para além dos jogos físicos e de destreza praticados já na pré-história, possuímos registros históricos de jogos de tabuleiros extremamente elaborados desde 3000 AEC, como apontado pelo autor Donovan (2017, p. 17).

**Figura 01** - Tabuleiro de Senet datado entre 1391–1353 AEC



**Fonte:** Wikipédia, a enciclopédia livre.

Este jogo conhecido originalmente como Senet possuía grande valor para o povo do Egito antigo, arqueólogos especulam que o jogar com este tabuleiro era imbuído com uma carga de significância religiosa “O jogo é também registrado no Livro dos Mortos criado para o escriba tebano Ani em cerca de 1250 AEC. Neste livro Ani e sua esposa são representados jogando o jogo juntos enquanto seus espíritos com corpos de pássaro se apresentam em seus sarcófagos.” (DONOVAN, 2017, p. 17, Tradução livre).

Por este jogo ocupar um espaço entre o entretenimento e a religiosidade, os tabuleiros de Senet eram comumente adornados e os jogos direcionados a figuras importantes possuíam refinada construção, o tabuleiro encontrado na tumba de Tutancâmon é um bom exemplo disto, suas peças são produzidas com um material vidrado e seu tabuleiro com marfim, ouro e ébano como descrito por Donovan (2017, p. 17).

**Figura 02** - Tabuleiro de Senet encontrado na tumba de Tutancâmon.



**Fonte:** [www.archeokids.it/wp/wp-content/uploads/2018/04/tut.jpg](http://www.archeokids.it/wp/wp-content/uploads/2018/04/tut.jpg)

Esta interação entre produção artística e jogos de tabuleiro perdura para além do Egito antigo, a evolução do Chaturanga até o Xadrez é um bom exemplo desta coexistência. A manufatura das peças possuía uma intencionalidade em sua criação, tanto na presença de seus designs quanto na ausência dos mesmos como observável durante a proibição da representação humana em peças de jogo durante o califado islâmico.

**Figura 03** - Peças de Xadrez abstratas datadas do século XI a XII.



**Fonte:** Museu Metropolitano de Arte

Na atualidade podemos observar a interação entre a arte e os jogos de tabuleiro com os jogos de interpretação, neste tipo de mídia a ilustração possui papel essencial na construção dos mundos fantásticos, a forma como a arte é utilizada sempre se comunica diretamente com o tipo de cenário que ela representa.

O principal ancestral destes jogos de interpretação também já possuía como marca a interação entre jogabilidade e visualidade, o jogo de guerra criado na Prússia conhecido como *Kriegsspiel* se utilizava de mapas dos cenários de combate como tabuleiro, característica a qual ainda se apresenta em jogos modernos, paisagens sobrepostas por grades (*grids*) são utilizados como mapa em diversos sistemas de jogo.

**Figura 04** - *Kriegsspiel* em jogo.



**Fonte:** Fotografia por SoCal Krieg.

**Figura 05** - Tabuleiro de *Kriegsspiel*.



**Fonte:** Fotografia por Matthew Kirschenbaum.

Os mapas normalmente utilizados nos jogos de interpretação funcionam como a materialização dos mundos imaginários criados pelos jogadores, sendo uma representação visual interativa da história narrada pelo mestre de jogo. Em um primeiro momento estes mapas eram impressões em papel ou até mesmo desenhos, no entanto, com o avanço tecnológico a utilização de mapas digitais vem ganhando cada vez mais espaço no cenário dos jogos de tabuleiro.

**Figura 06** - Mapa tradicional de D&D.



**Fonte:** Fotografia por Nicole Hill.



Outra forma na qual estes jogos alcançam uma materialidade é através de suas miniaturas, este artifício por mais que se apresente como opcional, em diversas mesas de jogo em que se faz presente ainda possui grande importância, o uso de miniaturas nos jogos de interpretação se comunica diretamente com a cultura de manipulação de miniaturas (*kitbashing*) e dioramas, muitas vezes demandando mais tempo para se montar, pintar e finalizar um tabuleiro e suas miniaturas do que para engajar com o cenário jogando o jogo.

**Figura 07** - Miniatura de D&D pintada a mão em jogo.



**Fonte:** Fotografia por Ryan Devoto.

Enquanto os mapas representam o universo criado pelo mestre de jogo, as miniaturas são seus heróis e vilões, podemos pensar nestas peças como um desdobramento da intencionalidade já vista, desde os tabuleiros de Senet ou Chaturanga já que cada miniatura é única a um tipo de criatura ou personagem. Com o advento da impressão 3D esta customização se tornou ainda maior, além da pintura e *kitbashing* agora as miniaturas podem ser modificadas desde sua concepção.

**Figura 08** - Plataforma de Impressão de miniaturas em 3D.



Fonte: Captura de tela do site em 02/05/2023 .

Jogos de aventura colaborativa também costumam se utilizar das miniaturas para representar seus jogadores, neste tipo de jogo este artifício é um de seus pontos centrais, um exemplo disto é a segunda edição do jogo de tabuleiro “*Zombicide*” criado pela editora “CMON”, sacrificando a complexidade dos mapas de diorama por cenários modulares planos de papelão duro, a empresa pode investir em uma grande gama de miniaturas, um conjunto básico de jogo que contém 88 miniaturas de alta qualidade como ponto atrativo.

**Figura 09** - Miniatura do personagem Doug do jogo Zombicide.



Fonte: Imagem promocional da editora CMON.

## 1.1 O JOGO DE INTERPRETAÇÃO.

Os jogos de interpretação na atualidade possuem um funcionamento herdado desde a criação do *Kriegsspiel*, este funcionamento é a existência de um “Juiz” que toma um papel absoluto interpretando o cenário, monstros e personagens secundários. Enquanto esta figura central comanda o universo, os jogadores assumem a função de protagonistas destes espaços interagindo com os elementos apresentados pelo mestre de jogo.

Os manuais de jogos de interpretação funcionam para criar normas gerais entre estes mestres de jogo e seus *Players* (jogadores), sendo o conjunto de regras compilado comumente no formato de livros que contextualizam o sistema e o cenário de jogo. Este sistema por sua vez é pensado desde sua concepção para se encaixar junto a um mundo fantástico, e é este espaço entre sistema e cenário o qual é primariamente ocupado pela ilustração de fantasia nos jogos de interpretação.

Os livros de regras normalmente se separam em diversos capítulos, cada um destes cobrindo um tema específico do sistema ou do cenário, certos jogos como a quinta edição de “*Dungeon and Dragons*” o que normalmente seriam somente capítulos em sistemas mais compactos se separam em longos livros, dando assim a oportunidade para a expansão da ilustração e criação de mundo (*worldbuilding*).

**Figura 10** - Capas dos três principais livros de “*Dungeons and Dragons*”.



**Fonte:** Capas oficiais fornecidas por *Wizards RPG Team*.

Não podemos ignorar que essa expansão dos livros de "*Dungeons and Dragons*" possuem uma motivação financeira, uma vez que cada volume é comercializado individualmente. No entanto, essa escolha também se dá devido à necessidade de construir uma complexa identidade visual do cenário, familiarizando os mestres e jogadores com monstros, deuses e personagens completamente novos.

A ilustração de fantasia dentro desses e de muitos outros livros de RPG aspira comunicar visualmente os elementos de seus mundos. Essas ilustrações servem como ponte entre o jogador e o cenário, contribuindo para a suspensão da descrença em relação aos elementos fantásticos. Podemos compreender essa função através das palavras de Howe: 'As imagens de fantasia envolvem "*glamour*" (em seu sentido arcaico de encantamento), implicando uma suspensão da racionalidade' (HOWE, 2007, p. 18, Tradução livre).

## **1.2 A ILUSTRAÇÃO NOS JOGOS DE INTERPRETAÇÃO.**

Com o objetivo de aprofundar a compreensão sobre a ilustração nos jogos de interpretação e examinar seu papel na construção dos cenários, este estudo analisará três produções pertencentes ao gênero de fantasia: "Mörk Borg", "*Veins Of The Earth*" e "*Thousand Years Old Vampire*". Tendo isto em vista apresentarei descrições do processo e arte empregada nessas obras.

### **1.2.1 VEINS OF THE EARTH.**

O cenário e micro sistema "*Veins Of The Earth*" possui como ponto base de sua concepção a ideia de lugares profundos, cavernas, ravinas e formações subterrâneas esquecidas pelo tempo. O título do livro é uma alusão a estas "veias" que atravessam o corpo da terra, este cenário é alimentado exatamente pelo medo desses lugares que o autor nutria durante a infância, como podemos notar no seguinte trecho:

“O que me aterrorizava quando criança me fascina agora como adulto. O medo se dissipou um pouco, mas a força atrativa do medo, aquela coisa que te leva até a beira do penhasco para olhar por cima, que te faz querer enfiar a mão na jaula do tigre, não como um desejo de morrer, mas sim de



experimental algo totalmente além do seu entendimento. Isso permanece.”  
(STUART, 2017, p. 10, Tradução livre)

Devido a este caráter subterrâneo e sombrio, a ilustradora Scrap Princess se utilizou de tons escuros e métodos tradicionais de ilustração para capturar o caráter orgânico do espaço durante a elaboração da arte do livro. A primeira criatura ilustrada, o “Alkalion” captura perfeitamente a identidade deste mundo profundo que o autor estava tentando construir. Marcado em seu design por pernas longas, retorcidas e uma juba composta por fungos Scrap Princess torna exatamente estes os pontos de interesse da obra.

**Figura 11** - “Ilustração do monstro Alkalion”.



**Fonte:** Ilustração de “Scrap Princess” retirada do livro “*Veins Of The Earth*”.

É importante notar nas ilustrações de “*Veins Of The Earth*” que a artista estava partindo das descrições fornecidas pelo autor para construir os designs das criaturas de forma original. O escritor inclusive mantém a descrição original dos monstros no livro, como podemos observar ainda no bloco de informações do Alkalion:

“O Alkalion tem seu corpo longo, branco e parece um leão sob efeito de metanfetamina. Suas garras pingam lentamente com alkahest, o solvente universal. Ele pode, em última instância, abrir caminho através de qualquer coisa com suas garras. Vive em vastas cavernas alcalinas formadas a partir

da rocha decomposta que escavou para construir sua toca. Sua morada branca como uma mina de sal é sua teia de caça. Crescendo lentamente, se infiltrando pelo mundo em um trabalho aracnídeo e multidirecional e desértico.” (STUART, 2017, p. 16, Tradução livre)

Outra besta que possui uma identidade visual extremamente impactante no cenário de “*Veins Of The Earth*” é o “*Spotlight Dogs*”, caminhando diretamente para o oposto da escuridão dos outros monstros, este animal possui a luz como ponto de interesse. O autor descreve essas criaturas como “Estes cachorros, por meio de alguma alquimia bioluminescente desconhecida, são mais brilhantes do que uma dúzia de tochas e mais branco do que um céu de inverno. A luz que eles emitem é reta como um laser, direcionada para um único ponto.” (STUART, 2017, p. 124, Tradução livre).

**Figura 12** - “Ilustração de um *Spotlight dog*”.



**Fonte:** Ilustração de Scrap Princess retirada do livro “*Veins Of The Earth*”.

Para capturar essa luminosidade, a ilustradora Scrap Princess se utiliza do branco puro em um suporte semelhante desconhecido aplicado em um fundo preto. Podemos observar a iluminação desses animais com intensidade impressionante, ressaltada pelo contraste dentre

essas duas cores. O efeito que contribui para essa ilustração funcionar é a utilização de um suporte semelhante à tinta a óleo, proporcionando uma textura rica e detalhada para o que seria somente um foco de luz. Na segunda aparição desses monstros, Scrap Princess faz uma escolha consciente de sacrificar a textura em favor de um impacto visual mais focado no contraste e na integração dessas criaturas com o cenário.

**Figura 13** - “Ilustração de um *Spotlight dog*”.



**Fonte:** Ilustração de Scrap Princess retirada do livro “*Veins Of The Earth*”.

Segundo a ilustradora estes suportes são selecionados após a exploração das ideias no papel, seguindo um processo intencional de escolha. Na entrevista fornecida para esta pesquisa, a artista afirma que a identidade da criatura capturada tem que se comunicar diretamente com o material que a representa.

### 1.2.2 MÖRK BORG.

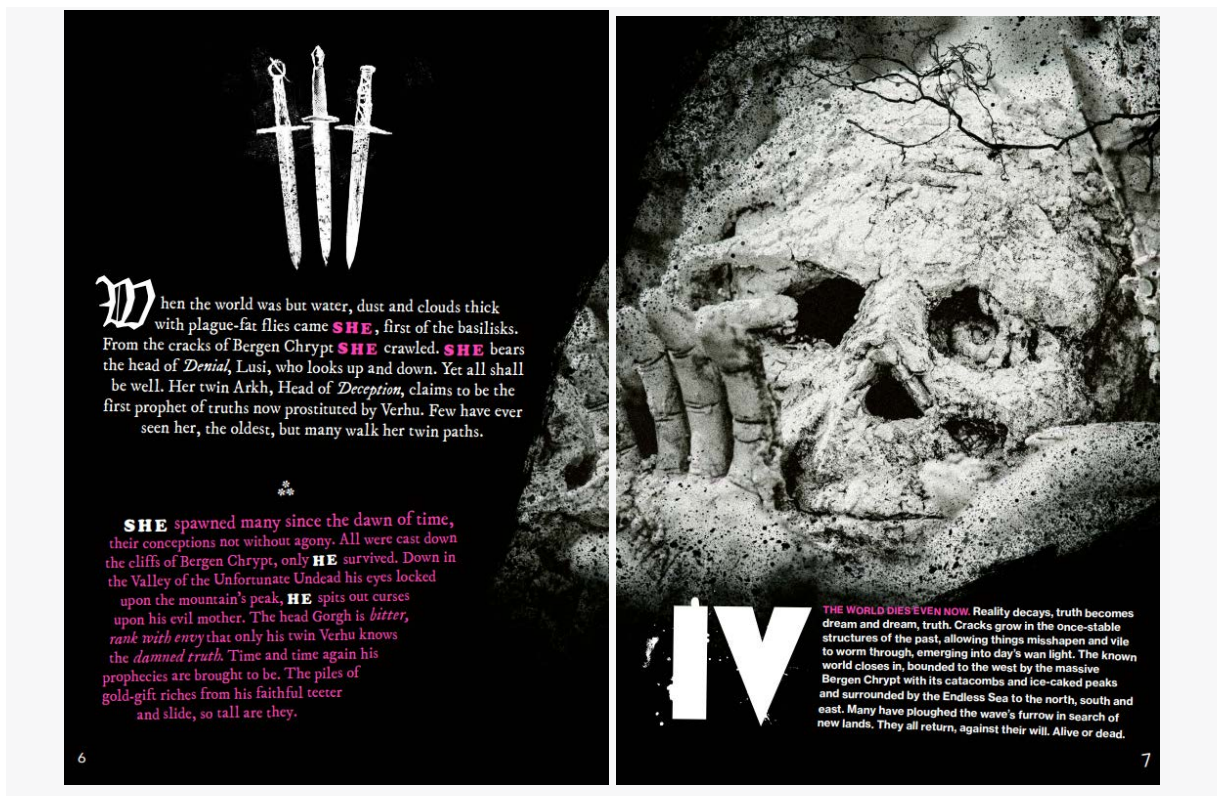
Outro jogo que compartilha o mesmo gênero de fantasia sombria construído em “*Veins Of The Earth*” é o sistema sueco “*Mörk Borg*”. Nesse caso, tanto a arte quanto o *worldbuilding* do jogo é diretamente influenciada pela estética do *Death Metal* e das zines dos anos 80, resultando em um estilo de ilustração único aplicado por Johan Nohr. O ponto

principal de atração deste sistema é a utilização do design gráfico em conjunto com a ilustração para construir páginas que capturam o olho do leitor.

Neste sistema os jogadores são colocados em um papel de sofrimento constante para representar um mundo próximo do *Death Metal*, podemos observar esta característica do cenário se fazendo presente na introdução do livro “Quem é você? O ladrão de covas com um brilho prateado entre as unhas lascadas? O místico que dobraria o miserável coração do mundo para longe do seu inevitável fim? Possivelmente isso faz pouca diferença. Ninguém enxerga o sol em anos” (NILSSON, 2019, p. 3, Tradução livre)

Observando o cenário construído em “*Mörk Borg*” podemos começar a compreender as escolhas realizadas por Johan Nohr, por mais que as ilustrações não possuam um suporte padronizado todas contribuem para o tema central do cenário. O jogo se passa em um mundo pré-apocalíptico, apocalíptico ou pós-apocalíptico dependendo da escolha do mestre de jogo, por este motivo uma textura semelhante à sujeira é aplicada na maioria das imagens e fontes presentes no livro.

**Figura 14** - “Página dupla do livro de jogo”.



Fonte: Ilustração de Johan Nohr retirada do livro “*Mörk Borg*”.



A arte utilizada em “*Mörk Borg*” é um caso único dentro do gênero de fantasia sombria se diferenciando do padrão da indústria de jogos de tabuleiro. Enquanto livros como “*Dungeon and Dragons*”, “*Pathfinder*” e até mesmo “*Veins Of The Earth*” constroem o sentimento de unidade através da estética empregada para representar o sistema, “*Mörk Borg*” tem em vista acumular uma variedade de técnicas para contribuir em sua aparência de zine e explorar as múltiplas facetas da arte inspirada pelo *Death Metal*.

As páginas do livro são pensadas como blocos de estilos diferentes, a cada três ou quatro páginas tanto a paleta de cores quanto a técnica utilizada se altera, observando este livro no seu formato digital esta transição entre páginas se torna ainda mais nítida.

**Figura 15** - “Páginas do livro em sequência apresentando essa transição”.



**Fonte:** Ilustrações de Johan Nohr retirada do livro “*Mörk Borg*”.

O livro se utiliza de colagem, pintura e desenho digital alternando e misturando essas técnicas em sua construção de imagens. Por exemplo, a criatura apresentada no livro como “*Lady Porcelain*” possui sua ilustração construída através da pintura digital sobre a fotografia de uma boneca de porcelana antiga, a vinheta ao redor invoca novamente a textura de sujeira destacada anteriormente.

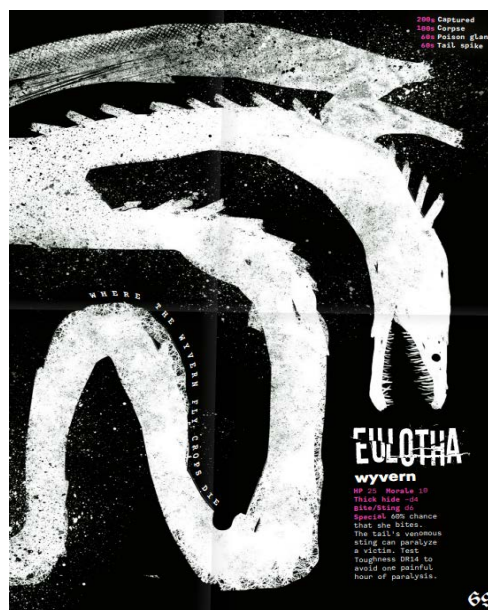
Figura 16 - “Ilustração de Lady Porcelain”.



Fonte: Ilustrações de Johan Nohr retirada do livro “Mörk Borg”.

Outra ilustração de criatura interessante de ser analisada é o monstro “Eulotha”, nesta página são utilizadas texturas aplicadas sobre uma silhueta de dragão. O único outro elemento visual presente nesta folha é a tipografia, aparecendo como complemento as texturas e movimento da ilustração, as letras contornam o corpo do dragão com a frase “Aonde ele voa as plantações morrem” (NILSSON, 2019, p. 69, Tradução livre) tendo assim tanto um caráter de interesse estético quanto de *worldbuilding*.

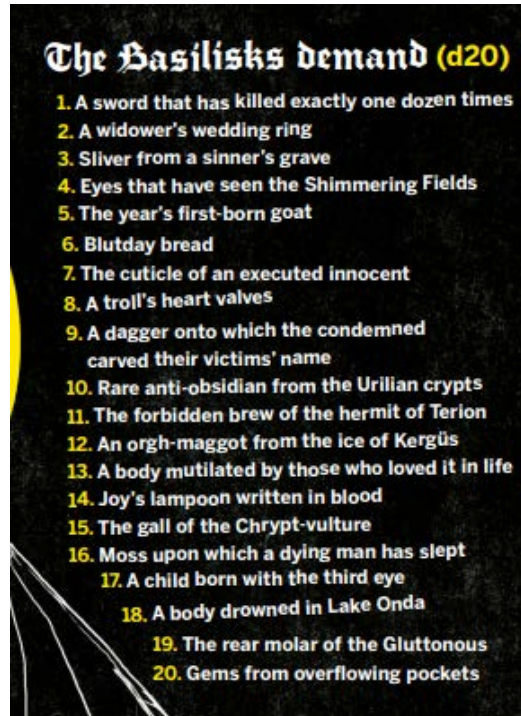
Figura 17 - “Ilustração de Eulotha”.



Fonte: Ilustrações de Johan Nohr retirada do livro “Mörk Borg”.

A criação de universo em "*Mörk Borg*", além das ilustrações, incorpora várias tabelas e blocos de texto. Essa abordagem de transmitir conteúdo é diretamente influenciada pelo movimento velha guarda (Old School), o qual utilizava as tabelas aleatórias como suporte ao mestre de jogo.

**Figura 18** - “Ilustração tabela de sacrifícios ao basilisco”.



Fonte: Tabela retirada do livro "*Mörk Borg*"

### 1.2.3 THOUSAND YEARS OLD VAMPIRE.

Em contraste com os jogos citados anteriormente, os quais se voltavam a múltiplos jogadores, possuímos "*Thousand Year Old Vampire*", um sistema e cenário projetado por Tim Hutchings para acomodar um único jogador. A proposta deste jogo é imergir este *player* na trajetória de um vampiro, desde sua transformação até seus últimos momentos de não vida, além disso, este livro explora a luta deste ser imortal para preservar suas memórias em um pequeno diário.

A arte deste jogo se comunica exatamente com esta proposta, Tim Hutchings preenche as páginas de recortes, tickets, selos e até mesmo manchas e respingos de sangue, fazendo a mecânica de jogo se mesclar com a estética de diário.

Figura 19 - “Páginas semelhantes a diário do jogo”.



Fonte: Páginas retirada do livro “*Thousand Year Old Vampire*”

A ilustração deste livro também tenta dar utilidade aos recortes, além de ser uma imagem evocativa da fantasia deste jogo, os papéis inseridos nas páginas também contam pequenas histórias, trazem pensamentos sobre mecânicas ou localizam o jogador no universo fictício criado pelo autor.

Figura 20 - “Capa de um capítulo dando uma nota com resumo das mecânicas de jogo”.

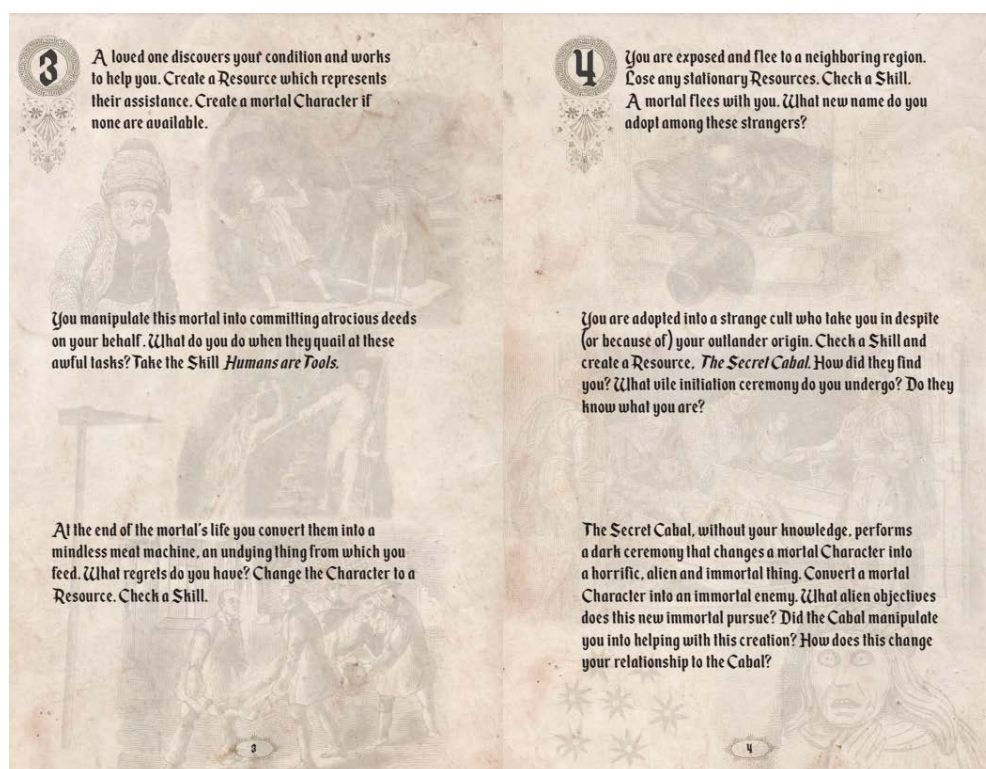


Fonte: Página retirada do livro “*Thousand Year Old Vampire*”



Este tipo de ilustração é comumente usada na criação de jogos de interpretação, no entanto, Hutchings a utiliza de forma exemplar aproveitando ao máximo cada espaço da página para inserir mais algum detalhe sobre o mundo em que seus jogadores estarão inseridos. Podemos observar isto além das páginas do sistema, o segundo capítulo do jogo onde é proposto as possíveis cenas registradas no diário do vampiro também possui diversas ilustrações evocativas que de certa forma exemplificam cada entrada.

**Figura 21** - “Páginas do segundo capítulo do livro”.



**Fonte:** Páginas retiradas do livro “*Thousand Year Old Vampire*”

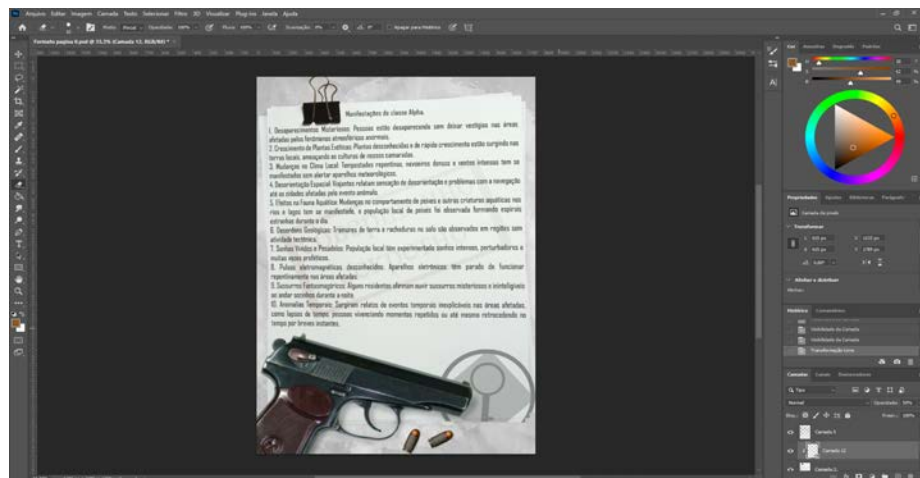
Tim Hutchings não realizou nenhum comentário direto sobre seu processo de ilustração, no entanto, podemos presumir que pela diversidade de estilos gráficos utilizados no livro seu método principal de ilustração é a colagem e manipulação de imagens em domínio público ou imagens licenciadas, mostrando assim outra possibilidade de exploração para os autores no campo da ilustração de jogos.

## 2.0 A CONSTRUÇÃO DO PROJETO PROVIDÊNCIA

Em meu trabalho prático construí o primeiro módulo de uma aventura para jogos de interpretação, tomando como inspiração os sistemas analisados ao longo do texto e alguns outros como “*Delta Green*” e “*Vampiro: A máscara 5e*”.

Além dos jogos, outra fonte de inspiração extremamente importante foi o gênero musical “*Sovietwave*”. Esse estilo de música possui como base de sua estética a nostalgia dos anos da União Soviética combinando elementos da eletrônica, “*synthwave*” e música tradicional russa. O “*Sovietwave*” no sentido da ilustração tenta capturar a estética retrofuturista tendo como base a corrida espacial. No caso do meu projeto prático me afasto dos projetos espaciais e me aproximo dos projetos militares e secretos como a misteriosa “*KGB*”.

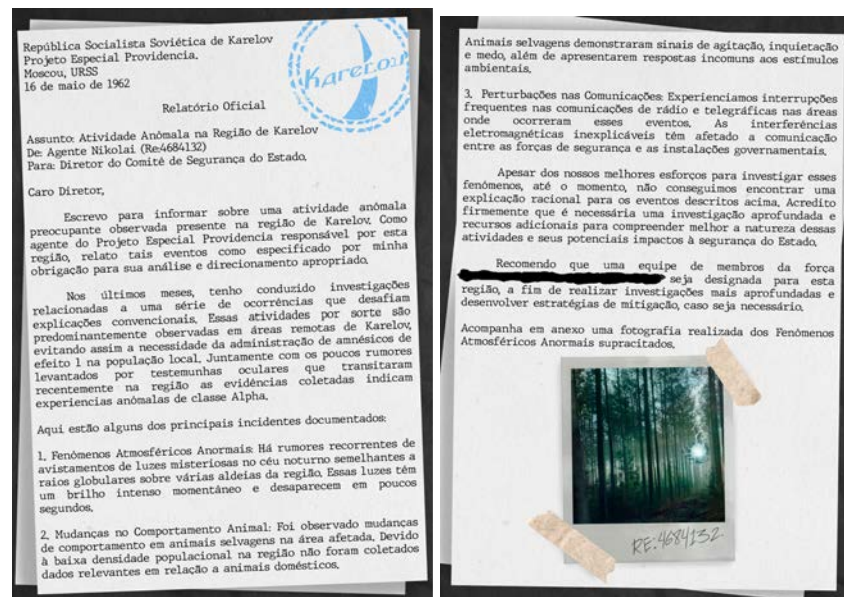
**Figura 22** - “Área de trabalho do Photoshop”.



**Fonte:** Captura de tela em 18/06/2023.

Para construção das páginas do livro selecionei o software Adobe Photoshop 2023 devido ao seu excelente suporte para a edição de imagens. O módulo de aventura, intitulado por mim como “*Na Mandíbula da Besta*”, se passa na U.R.S.S durante a década de 1960 e visa capturar a essência da investigação paranormal conduzida em uma república fictícia através da reprodução da aparência de documentos secretos, tento assim transmitir a narrativa realisticamente, contando com a eficiência do suporte de edição e ilustração fornecido pelo Adobe Photoshop para atingir este objetivo.

**Figura 23** - “Reprodução de documento para o projeto prático”.



Fonte: Páginas do projeto prático.

Outro método que utilizei para imergir o leitor no cenário fantástico foi a reprodução de mapas e peças de propaganda soviética. Penso as ilustrações sempre tentando atingir uma semelhança ao “*Sovietwave*” e criar consistência entre as páginas outros documentos criados anteriormente.

**Figura 24** - “Reprodução de propaganda política”.



Fonte: Página do projeto prático.

Por mais que nem todas as páginas exibidas aqui tenham entrado na edição final do livro, todas possuem importante influência no meu processo de criação, as páginas realizadas anteriormente me ajudaram a construir meu método de manipulação de imagem e ilustração em sua totalidade.

O meu processo de ilustração inclusive se inicia antes mesmo de eu abrir o Adobe Photoshop através da coleta de referências e imagens de domínio público para manipular e montar as páginas. Em casos onde necessito de uma precisão maior, por exemplo, no mapa com a república de Karelov, realizo um esboço em opacidade baixa utilizando uma mesa digitalizadora antes de partir para finalização da arte.

**Figura 25** - “Mapa da U.R.S.S com a república de Karelov”.

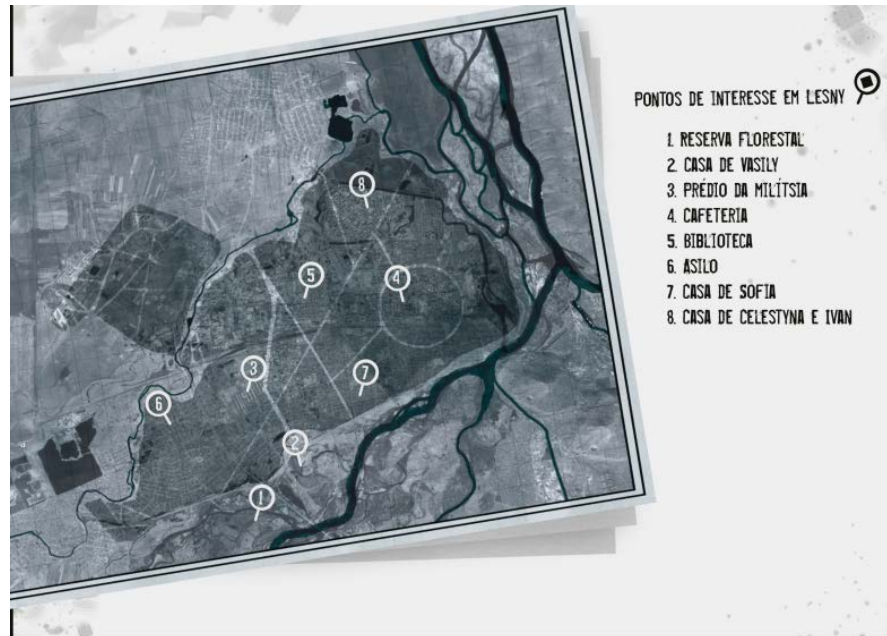


**Fonte:** Imagens do mapa finalizado para o livro digital.

A possibilidade de edição sem limites do Adobe Photoshop também me garante a chance de explorar diversas opções sem ter que refazer a arte como na ilustração analógica, o outro mapa apresentado no livro ilustrando a cidade de Lesny foi construído com pintura digital sobre uma imagem manipulada, o resultado obtido só foi possível devido aos filtros e opções de camadas fornecidas pelo programa.



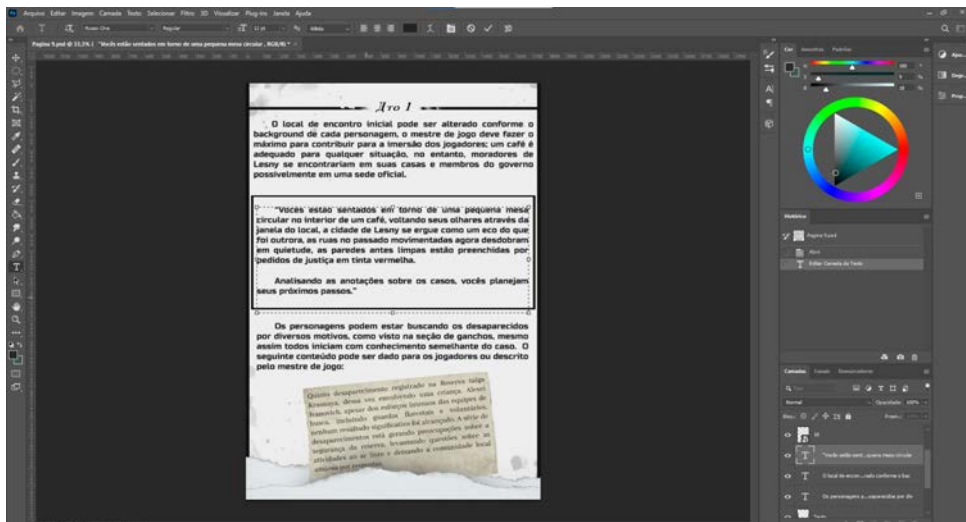
**Figura 26** - “Mapa da cidade de Lesny”.



**Fonte:** Imagens do mapa finalizado para o livro digital.

O Adobe Photoshop, por mais que extremamente eficiente na questão de ilustração, mostra suas falhas no quesito diagramação. Na etapa onde adicionei o texto tive dificuldades em conseguir formatar as caixas de texto de forma rápida e eficiente, realizando novamente o processo de diagramação deste livro optaria por um aplicativo semelhante ao Adobe InDesign o qual tem como foco lidar com estes problemas.

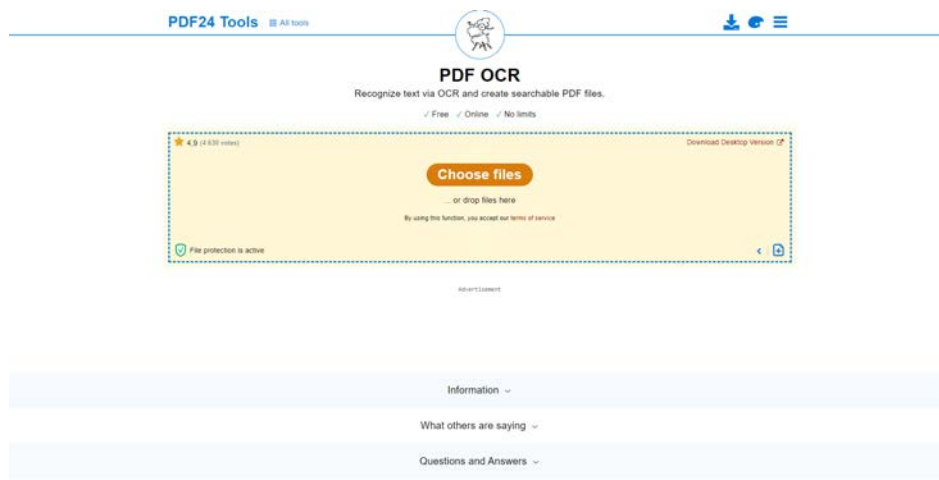
**Figura 27** - “Caixa de texto durante o processo de diagramação de uma Página”.



**Fonte:** Captura de tela retirada no programa Adobe Photoshop .

Outra dificuldade encontrada na criação das páginas no Adobe Photoshop foi a exportação, infelizmente o programa transforma as caixas de texto em imagem rasterizada, tornando os caracteres não selecionáveis. Tendo isso em mente disponibilizarei juntamente ao arquivo original uma versão somente em texto selecionável, evitando assim que pessoas com deficiências visuais fiquem dependentes de programas de Reconhecimento de Caractere Óptico (OCR) para engajar com o livro.

**Figura 28** - “Exemplo de Programa online de OCR”.



**Fonte:** Captura de tela retirada do site <https://tools.pdf24.org/>.

Planejo disponibilizar futuramente o livro “Na Mandíbula da Besta” através da plataforma Itch.io em sua forma de imagem e texto, além de deixar uma versão não selecionável neste trabalho de conclusão de curso. A plataforma foi selecionada devido seu amplo suporte para publicações independentes no campo de jogos de tabuleiro e de interpretação.

**Figura 29** - “Publicação independente disponibilizada no Itch.io”.



**Fonte:** Captura de tela retirada do site <https://tools.pdf24.org/>.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto em sua totalidade teve um impacto interessante na minha jornada como artista, através do seu desenvolvimento obtive experiências e contatos no mundo da produção de jogos de tabuleiro. Ao enfrentar os problemas que iam surgindo no processo de desenvolvimento do livro sinto que me tornei um artista e comunicador visual mais capaz.

Acredito que a produção artística e pesquisa realizada neste trabalho de conclusão de curso também contribuirá na minha futura produção, desejo me engajar mais profundamente na escrita e desenvolvimento de jogos de tabuleiro independentes utilizando o conhecimento adquirido neste projeto.

Meu entendimento quanto à trajetória histórica e universo da produção independente também se ampliou, agora compreendo que a produção em jogos de tabuleiro possui uma ligação ancestral com a visualidade e arte que se mantêm até os dias de hoje. Ligação esta que acredito ter comunicado claramente ao leitor desta pesquisa através das fontes históricas apresentadas durante a exploração das origens dos jogos Senet, Xadrez, “*Dungeons and Dragons*”, *Kriegsspiel* entre outros.

Também desejo comunicar que visualidade nos jogos de tabuleiro continua se desenvolvendo momento a momento, esta pesquisa é somente um pequeno passo na direção de desvendar esta complexa relação. Após a conclusão do meu projeto e com o passar do ano novas formas de se pensar a arte foram exibidas em prêmios de jogos como o “*Tabletop Awards*” e “*ENNIE Awards*” e mediante recentes publicações como “Lichoma”, “CBR+PNK” e “*When the Moon Hangs Low*”.

Futuramente pretendo inclusive submeter jogos e projetos pessoais às bancas de avaliação dos prêmios citados como parte do meu processo de desenvolvimento como artista, devido à grande comunidade de publicação independente estes prêmios possuem abertura a novos nomes e projetos facilitando a entrada neste circuito de arte.

## Referências Bibliográficas

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. London: Routledge, 2000.

DONOVAN, T. **It's all a game : the history of board games from Monopoly to Settlers of Catan**. New York: Thomas Dunne Books, 2017.

GILLIAM, T. **John howe fantasy art workshop**. Cincinnati, Ohio: Impact, 2007.

PRINCESS, S.; STUART, P. **Veins of the Earth**. [s.l.] Lamentations of the Flame Princess, 2017.

NILSSON, P. et al. **Mörk Borg**. Livonia, Latvia: Free League Publishing, 2019.

HUTCHINGS, T. **Thousand Year Old Vampire**. [s.l.] TIM HUTCHINGS MAKES GAMES, 2020.

OSTRANDER, S. **Experiências Psíquicas além da cortina de ferro**. 3. ed. [s.l.] Cultrix, 1970.

S.T.A.L.K.E.R.: **Shadow of Chernobyl**. GSC Game World, 2007. 1 jogo eletrônico.



## APÊNDICE A - O Livro Projeto Providência

# NA MANDÍBULA DA BESTA



Um cenário agnóstico e uma aventura que imerge os jogadores em uma versão alternativa da União Soviética. Revele os sombrios segredos da cidade de Lesny e os mistérios da Republica de Karelov.







## *Introdução*

**Este livro foi concebido como uma aventura agnóstica completa se passando no em uma versão alternativa da União Soviética, nele você irá encontrar toda a preparação necessária para narrar uma aventura para quatro ou cinco jogadores. Além disto, este volume introduz o leitor ao universo sombrio do Projeto Providência e possibilita a construção de uma campanha própria ao fim da aventura fornecida.**

## *Narrando o cenário*

**O Projeto Providência se passa em uma versão distorcida, mas ainda semelhante da realidade, sendo inspirado por outros cenários de fantasia moderna como “Delta Green” e “World of Darkness”. A aventura “Na mandíbula da Besta” é ambientada em uma reserva florestal na República de Karelov onde misteriosos desaparecimentos vêm se tornando comum.**

**Uma visão geral deste mundo é fornecida neste livro através das pequenas informações sobre a aventura, no entanto, é impossível cobrir tudo que o mestre de jogo possa precisar em poucas páginas, sendo assim tanto jogadores e mestres devem se sentir livres para criar qualquer coisa não coberta pelo livro baseado na sua experiência pessoal e criatividade.**



## O jogo

O cenário no qual a aventura se passa assim como o mundo real é extremamente sombrio, a dicotomia política e suas tensões, a violência explícita contra populações fragilizadas, a utilização de substâncias ilegais e outros assuntos adultos podem se fazer presentes durante suas aventuras, por este motivo é necessário estabelecer consentimento e algumas regras entre mestre de jogo e jogadores.

## Alguns guias para o mestre de jogo

**Uma história compartilhada:** Dê liberdade criativa a seus jogadores e faça questão de que as ações destes tenham impacto na história como um todo.

**Autonomia:** Como mestre de jogo você já possui controle absoluto sobre o cenário e seus personagens; logo você deve valorizar e fazer questão de não retirar o controle de seus jogadores sem o consentimento deles.

**Consentimento é chave:** Deixar seus jogadores confortáveis é o seu principal papel como mestre de jogo, converse com seus jogadores e utilize ferramentas como Consent in Gaming por Sean K. Reynolds e Shanna Germain para ter certeza de que todos estão de acordo com os temas abordados.





**Em caso de dúvida improvise: Projeto Providência é um cenário baseado no mundo real, por este motivo o mestre de jogo já possui experiência prática nas situações que podem acontecer durante uma sessão, não deixe o preço de uma lata de atum atrapalhar o ritmo da aventura, estime um valor e continue progredindo.**

**Consistência: Seja consistente quanto a suas decisões, não trate a mesma regra ou situação de duas formas diferentes, isso evitará conflitos e deixará o ritmo de suas sessões ainda melhor.**

**Torne este mundo seu: As paginas do livro fornecem uma aventura rápida, no entanto, é completamente possível construir uma longa campanha somente com este módulo, escreva seus próprios detalhes sobre a cidade de Lesny e seus habitantes.**

## *Overview*

**A aventura “Na mandíbula da Besta” ocorre em três partes, o primeiro ato localiza os jogadores na cidade de Lesny e os bota na frente de uma teia investigativa, a população clama por justiça aos desaparecidos e espalha rumores de um assassino em série ou até mesmo uma besta sobrenatural se escondendo em meio as árvores, a responsabilidade e estresse antes colocado sobre Anatoly Kuznetsov agora cai também sobre os ombros dos jogadores.**

**No segundo ato da aventura começa a se revelar os segredos da população local, nem toda pista leva a uma nova informação dos desaparecidos, mas toda pista revela a sombra que se espalha sobre os investigadores e os moradores de Lesny.**

**O ato três conclui o ciclo investigativo, o mistério da Reserva taiga Krasnaya vem a tona ou é ocultado para sempre, tudo depende do caminho que os jogadores irão seguir.**





# ПРАВДА

• 25 DE JULHO DE 1962 •

## Tomam início discussões de paz pelo lado soviético.

Em um movimento histórico, os líderes de nossa amada União Soviética expressaram hoje sua disposição em buscar uma resolução pacífica para os conflitos e tensões da Guerra Fria. Nikita Khrushchev enviou uma mensagem ao presidente dos Estados Unidos, John F. Kennedy, propondo um diálogo construtivo para evitar um conflito direto entre as duas superpotências.

A mensagem foi entregue à embaixada dos Estados Unidos e enfatizou a importância de evitar uma guerra nuclear, que traria consequências catastróficas para toda a humanidade. Khrushchev argumentou que ambos os lados deveriam trabalhar juntos para encontrar um terreno comum e estabelecer um diálogo significativo para resolver suas diferenças.

As tensões entre os Estados Unidos e a União Soviética aumentaram significativamente nos últimos anos, com eventos como a crise dos mísseis em Cuba e a corrida armamentista colocando o mundo à beira de uma guerra total. No entanto, esse movimento de nossos líderes pode indicar um desejo genuíno de evitar um conflito e buscar uma solução diplomática.



Fotografia de Nikita Khrushchev

## Estabelecido novo posto militar em Karelov.

As autoridades governamentais anunciaram hoje a criação de um novo posto militar na República de Karelov. Esta iniciativa faz parte de um esforço contínuo para expandir as defesas da região. O estabelecimento desse posto militar visa promover a estabilidade e a segurança para a população, além de evitar qualquer escalada de conflitos entre as nações próximas.

O anúncio foi feito pelo Diretor do Comitê de Segurança do Estado, que enfatizou a necessidade de medidas preventivas na região. Karelov foi selecionado estrategicamente devido à sua localização geográfica e papel que pode desempenhar na manutenção da paz regional.



**\*Registro de rádio.\***

**[Vinheta de abertura]**

**Locutor: Camaradas e cidadãos, aqui é a Rádio Karelov. Trazemos um relatório especial diretamente de minha cidade natal. Hoje, algumas notícias angustiantes da Reserva Taiga Krasnaya próxima a Lesny. Alguns de nossos camaradas desapareceram abalando a comunidade, mais informações a seguir.**

**[Música suave mesclada com estática ao fundo]**

**Locutor: Neste dia fatídico, 8 de novembro de 1959, uma nuvem de mistério paira sobre a nossos irmãos e irmãs. Esta reserva remota, situada nas profundezas de nossa república, tem sido um santuário para a natureza e a vida selvagem por gerações de famílias da região, inclusive a minha.**

**[Música suave continua]**

**Locutor: No entanto, estes recentes eventos mancham tal refúgio tranquilo. Hoje cedo, uma equipe de guardas florestais sobre o comando de Anatoly Kuznetsov partiu para uma patrulha de rotina, apenas para descobrir um acampamento abandonado perto do coração da reserva.**

**[Pausa solene]**

**Locutor: As barracas, que pertenciam a dois moradores de Lesny, foram descobertas em desordem. Além das tendas rasgadas e pertences espalhados, nada mais foi encontrado.**

**[O tom do locutor se torna melancólico]**

**\*Inaudível\***

**[Podemos ouvir o locutor limpando sua garganta e enxugando algumas lágrimas]**

**Locutor: As barracas pertenciam a um casal, meu irmão Igor Semyonovich e sua namorada Sara Grigorievna.**



**КД ЯСЛОУ**



**O ESCUDO DO POVO**



## *Background*

**A Reserva taiga Krasnaya é uma floresta que se expande por quilômetros, a população local costuma realizar trilhas e eventos nas regiões próximas às entradas do bosque, no entanto, este panorama tem mudado, com os recentes desaparecimentos o parque tem visto cada vez menos movimento.**

**A cidade de Lesny sendo a mais próxima da reserva natural, tem sua anteriormente pacata rotina quebrada por este conflito, rumores circulam entre os moradores e protestos desabrocham entre as ruas.**

**O Esquadrão florestal de taiga Krasnaya tem investigado constantemente os casos, porem sem sucesso, a população pede a retirada do atual capitão da unidade, a pressão dos habitantes da cidade se tornou grande o suficiente para atrair a atenção governamental.**

**Desaparecimentos tiveram um salto nos últimos meses, quatro outros campistas sumiram dentro do parque em dois acidentes isolados, no entanto, o quinto e recente sumiço do menino Alexei parece ter sido a gota d'água para a população local.**

**Anatoly Kuznetsov é o atual capitão do esquadrão florestal, frustrado com sua situação atual este tem utilizado de favores de seus camaradas do governo para manter sua posição e possivelmente conseguir reforço militar nas buscas.**

**A besta de Krasnaya se tornou uma lenda urbana entre os adolescentes da cidade de Lesny, uma criatura nefasta que tomou gosto pelo sangue humano, invisível aos olhos nus e que preda sobre os desavisados campistas de taiga Krasnaya.**

# **GANCHOS EM POTENCIAL**

**1- Os jogadores foram enviados por uma agência governamental a pedido de Anatoly Kuznetsov para investigar os misteriosos desaparecimentos.**

**2- Os jogadores são habitantes da cidade de Lesny e foram puxados em meio a este conflito pelo resto da população, agora eles tentam encontrar novas pistas para poder retornar a suas vidas normais.**

**3- Uma das pessoas desaparecidas era próxima de um dos jogadores, por este motivo ele junta uma pequena equipe de busca para investigar os recentes acontecimentos.**

**4- Os jogadores são um grupo de adolescentes tentando provar a existência da besta de Krasnaya.**

**5- Os jogadores são uma unidade subordinada de Anatoly Kuznetsov e estão investigando em nome do esquadrão ambiental.**

**6- Os jogadores são agentes do projeto providência enviados para conter uma possível anomalia.**

## *O Projeto providência*

**O Projeto Providência foi concebido como um plano de contingência para lidar com anomalias. Essa agência com profundo conhecimento do paranormal foi formada logo após a obtenção dos primeiros resultados positivos nos experimentos psíquicos soviéticos.**

**Embora tenham surgido outros projetos semelhantes ao redor do mundo, um dos epicentros de atividade anômala neste cenário é a República Socialista Soviética de Karelov. Por este motivo a aventura “Na mandíbula da besta” se passa neste lugar.**

**A tecnologia deste cenário é pesada, difícil de se transportar e falha comumente, no entanto, ocupa papel importante na atuação dos jogadores ajudando coletar informações ou até mesmo conter certas anomalias temporariamente, cabe ao mestre ser consistente com seu julgamento quanto ao uso de certos equipamentos. Mesmo não sendo extremamente eficiente, a tecnologia de controle de anomalias URSS está alguns anos a frente de outros países, tendo como único competidor significativo os Estados Unidos.**

**Essa dicotomia entre a força soviética e a força americana deve ser explorada pelo mestre de jogo mesmo que como objeto secundário nas cenas, a competição para o domínio do paranormal também não é limitada a este escopo, agências de espionagem rivais, cultos sombrios, organizações clandestinas e indivíduos sedentos por poder buscam o anômalo para alcançar seus próprios objetivos.**



## *ДТО 1*

O local de encontro inicial pode ser alterado conforme o background de cada personagem, o mestre de jogo deve fazer o máximo para contribuir para a imersão dos jogadores; um café é adequado para qualquer situação, no entanto, moradores de Lesny se encontrariam em suas casas e membros do governo possivelmente em uma sede oficial.

“Vocês estão sentados em torno de uma pequena mesa circular no interior de um café, voltando seus olhares através da janela do local, a cidade de Lesny se ergue como um eco do que foi outrora, as ruas no passado movimentadas agora desdobram em quietude, as paredes antes limpas estão preenchidas por pedidos de justiça em tinta vermelha.

Analisando as anotações sobre os casos, vocês planejam seus próximos passos.”

Os personagens podem estar buscando os desaparecidos por diversos motivos, como visto na seção de ganchos, mesmo assim todos iniciam com conhecimento semelhante do caso. O seguinte conteúdo pode ser dado para os jogadores ou descrito pelo mestre de jogo:

Quinto desaparecimento registrado na Reserva taiga Krasnaya, dessa vez envolvendo uma criança, Alexei Ivanovich, apesar dos esforços intensos das equipes de busca, incluindo guardas florestais e voluntários, nenhum resultado significativo foi alcançado. A série de desaparecimentos está gerando preocupações sobre a segurança da reserva, levantando questões sobre as atividades ao ar livre e deixando a comunidade local ansiosa por respostas.





Dais de Alexei

Dor mais que fragilizados. Celestyna e Ivan ainda podem ter informações valiosas para a investigação.

Lider da militsia 

Todos os olhos estão no capitão da guarda-florestal, no entanto, Volkov também é responsável pelas investigações. Existem motivos pessoais por sua falta de atuação?

culpado?

Eremita

Vasiliy é o morador de Lesny mais próximo da reserva florestal, por mais que ele esteja perdido devido ao seu vício em álcool ainda é possível que ele tenha visto algo.

Ex-Lider da unidade popular de busca

A atuação da unidade de busca popular foi extremamente importante em um primeiro momento, no entanto, após o acidente de Serily, Sofia decidiu abandonar a liderança e com isso a unidade acabou se desfazendo.

↓ Amigo próximo de Sofia

Serily é um senhor de idade que participava como figura central ao lado de Sofia na unidade de busca popular, após um estranho acidente sua saúde física e mental começou a se deteriorar e que o levou a ser internado permanentemente, conseguir alguma informação dele pode ser difícil, mas não impossível.



**PONTOS DE INTERESSE EM LESNVY**



1. RESERVA FLORESTAL
2. CASA DE VASTLY
3. PRÉDIO DA MILÍTSIA
4. CAFETERIA
5. BIBLIOTECA
6. ASILO
7. CASA DE SOFIA
8. CASA DE CELESTVNA E IVAN



# PONTOS DE INTERESSE

A biblioteca de Lesny contem um exemplar chamado “Os mitos de Karelov”, o livro escrito por Alexander Korolenko retrata diversas criaturas folclóricas da região. Analisando o livro, os jogadores podem perceber uma de suas páginas faltando, esta folha pode ser encontrada na casa do recluso Vasiliy e detalha a aparência e comportamento de uma das criaturas que supostamente ocupam Krasnaya.

Mesmo longe de sua melhor condição, Serily ainda mantém seu bom gosto, sua bebida favorita é vodca, mais especificamente uma garrafa gelada de “Metel”, os jogadores podem encontrar uma garrafa fechada na casa de Sofia Grigorievna, talvez servir um copo ao velho Serily traga algumas memórias a tona.

O uniforme de Yolkin Dridrik possui um pequeno broche de margarida, os jogadores podem investigar a conexão dele com essa flor ou simplesmente presentear o chefe da milítsia para talvez ganhar seu favor.

Sofia continua sua investigação sozinha, talvez um senso de moralidade a impeça de colocar outras pessoas em sua frente e correr o risco do caso de Serily, conseguir sua confiança pode ser uma chave para desvendar os desaparecimentos na região.



## *Celestyna e Ivan*

**“A casa de Ivan e Celestyna está em desarranjo, após o desaparecimento de seu filho as luzes não se apagam mais, o cenário antes familiar agora se torna sufocante, vocês podem sentir no ar a tensão entre o casal.**

**A aparência de ambos também não é das melhores, Ivan esta com olheiras profundas e consideravelmente magro, Celestyna está extremamente pálida e aparenta ainda estar um pouco desnorteada.”**

**Aparecendo sem aviso os jogadores serão recebidos se informarem que estão realizando uma busca por Alexei. Por mais que fragilizados, tanto Ivan quanto Celestyna tentarão auxiliar o máximo possível respondendo às perguntas dos jogadores.**

**A última memória de Celestyna e Ivan com Alexei é do menino estar brincando com um pequeno avião de madeira e correndo poucos metros a frente dos dois, segundo Ivan a criança teria somente virado uma curva no parque e passado menos de dois minutos fora de suas vistas antes de desaparecer sem deixar rastros.**

**Insistindo quanto a esta memória, Celestyna revela ter ouvido um som estranho enquanto procuravam e chamavam por Alexei, o som era próximo a uma interferência de rádio quebrada por estalos secos.**



## *Celestyna e Ivan*

**Questionando sobre as buscas realizadas anteriormente, Ivan e Celestyna demonstrarão insatisfação com os resultados dados pela milítsia e revolta quanto a atuação de Anatoly Kuznetsov, no entanto, ambos ainda possuem esperança de que Alexei seja encontrado pelas autoridades, mesmo que sem vida.**

**Acusar ou insinuar que Celestyna e Ivan teriam planejado ou possuído algum envolvimento no desaparecimento de Alexei fará Celestyna começar a chorar e Ivan escoltará os jogadores para fora de sua casa utilizando de violência caso seja necessário.**

**O trauma deixado pelo desaparecimento do jovem Alexei é grande, os jogadores podem perceber ferimentos de faca nos pulsos de Celestyna os quais ela tenta esconder com mangas longas, e diversas garrafas de álcool espalhadas pela casa.**

**Auxilio dado pelos jogadores pode impactar a vida de Ivan e Celestyna positivamente, deixe os personagens serem ajudados mesmo que de forma pequena, é possível que ambos permaneçam juntos e lutem para lidar com o luto de uma forma saudável devido ao impacto dos jogadores.**





## *Yolkin d'ridrik*

**“Yolkin é um homem de porte grande, seus olhos são extremamente afiados e parecem analisar e julgar a todo momento, sua barba para fazer contrasta com o cuidado que o homem parece ter com seu uniforme de trabalho.**

**Em sua gola um pequeno broche de margarida reluz em dourado ao lado do brasão de lesny bordado no tecido.”**

**Conversar com Yolkin não é uma tarefa fácil, os jogadores terão que ganhar o favor do homem ou conseguir alguma informação para utilizar de alavanca contra o mesmo, qualquer conteúdo incriminador ou que ameace a posição de Yolkin seria o suficiente para capturar sua atenção.**

**O Isolamento do homem se deu após o falecimento de sua esposa Elena, atualmente ele só possui contato com seus colegas de trabalho e seu gato Misha, por este motivo a investigação dos jogadores pode ser dificultada.**

**O Broche de Yolkin é uma de suas posses mais valiosas, sendo sua última lembrança de Elena.**

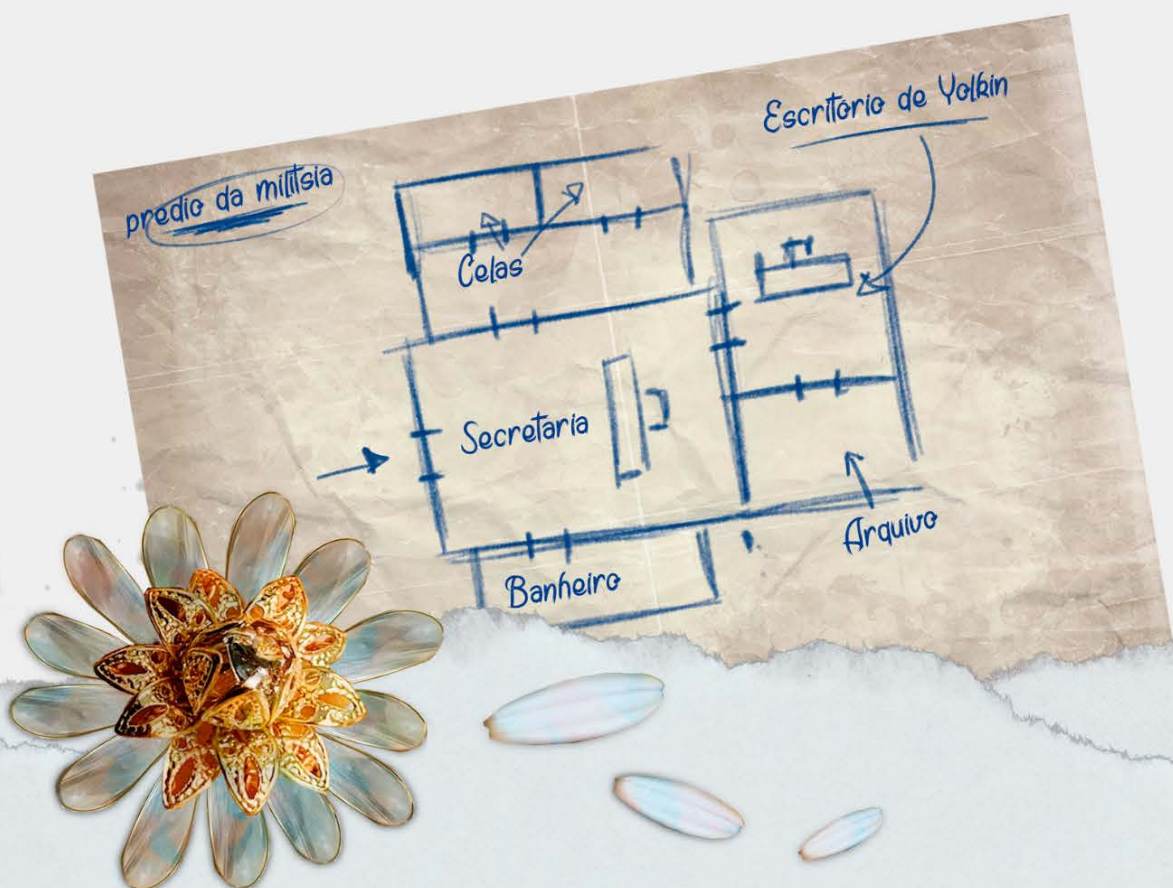


## Yolkin dritórik

O Conflito entre Yolkin e Anatoly Kuznetsov foi, em parte, precipitado pela influência de Elena. Anatoly, irmão de Elena, distanciou-se de ambos após o início da doença de sua irmã, causando assim um desentendimento entre os dois homens, essa raiva cultivada por Yolkin foi potencializada após a morte de Elena Kuznetsov.

A Vingança de Yolkin tem acontecido silenciosamente, estimulando a raiva da população contra Anatoly através da falta de resultado das buscas. Os jogadores podem encontrar ocultadas propositalmente na sala de Yolkin algumas pistas dos desaparecimentos.

O Avião que Alexei estava brincando no dia do seu desaparecimento está escondido junto a alguns outros objetos das vítimas perdidas na reserva florestal.





## Vasiliy

**“Vasiliy tem um ar desordenado, seus cabelos longos desgrenhados e sua barba engruvinhada não contribuem para uma aparência apresentável. Suas roupas, sempre manchadas pela bebida, possuem um cheiro pungente de álcool. No entanto, seus olhos castanhos apresentam um certo ar de gentileza e sensibilidade.”**

**A superstição local faz parte do pensamento de Vasiliy, sua casa é adornada com talismãs, ervas e quadros de diversas figuras religiosas, sua mesa de trabalho além de garrafas, possui diversos recortes de possíveis eventos sobrenaturais e mitos correspondentes ao perfil dos desaparecidos.**

### PISTAS DE VASILY

- 1. Durante a noite sons estranhos podem ser ouvidos da floresta (verdadeiro)**
- 2. Eu já vi Alexei parado na beira da mata, a polícia não acreditou, mas ele estava lá parado me observando (Incerto)**
- 3. Durante a noite as árvores se movem de uma forma estranha. (verdadeiro)**
- 4. As pessoas estão sendo mortas por algo ou alguém, já apontaram dedos para mim, mas eu não tenho nada com esses desaparecimentos. (verdadeiro)**
- 5. Eu já vi luzes voando sobre as árvores, talvez seja uma força de fora deste planeta (Falso)**
- 6. A besta de Krasnaya é real, eu acho que ela seja um Leshy que está protegendo sua casa. (Incerto)**



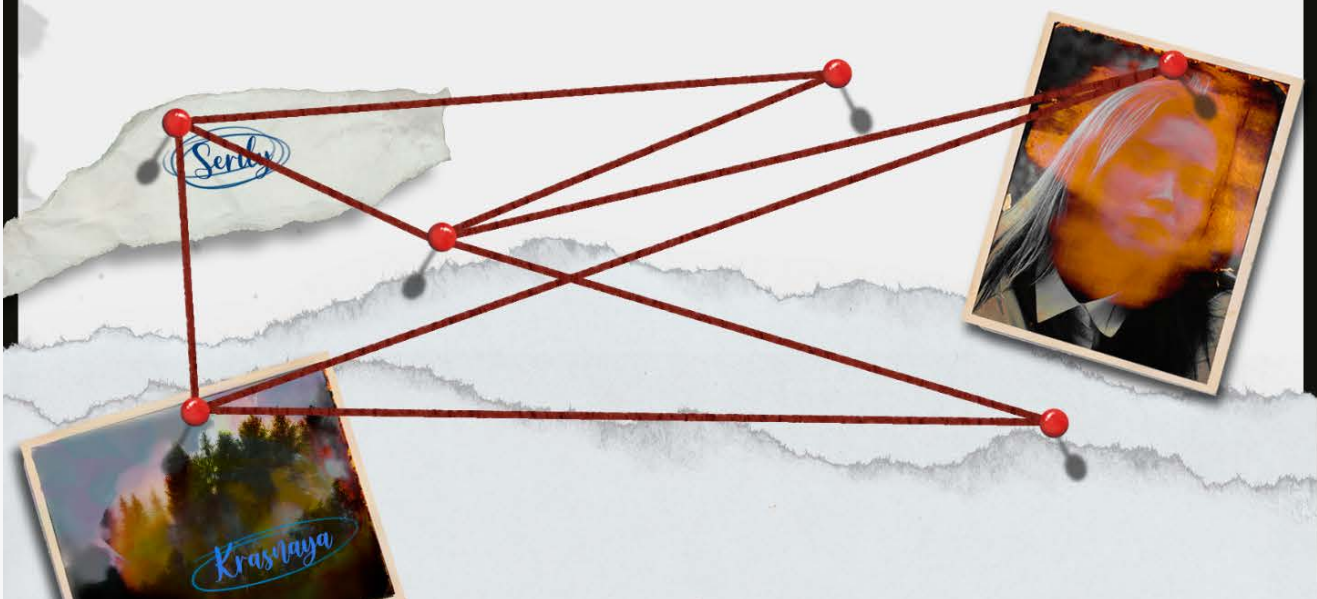
## *Sofia Grigorievna*

“Sofia é uma mulher alta e magra de longos cabelos brancos, sua idade não a atrapalha em nada, sua mente continua afiada como na sua juventude, sua voz doce esconde a sua personalidade sagaz perfeitamente.

Sua casa é bem organizada e ela parece saber perfeitamente onde tudo está. Algumas fotos de sua filha decoram as paredes e por mais que Sofia more sozinha, todos os moveis aparecem em pares como se esperassem que sua filha retornasse.”

O desaparecimento de sua filha Sara Grigorievna empurrou Sofia a esta vida investigativa e a colocou no centro desta teia, diversas pistas podem ser derivadas de uma investigação da vida particular de sofia, cabe ao mestre de jogo espalhar pequenas dicas sobre os outros personagens da trama.

A trama do incidente de Serily é um bom exemplo da conexão desta mulher, mesmo isto não sendo sua culpa o trauma não deixa de pesar em sua consciência, os jogadores podem descobrir o que realmente aconteceu com o Serily para conceder alguma forma de fechamento para sofia ou para utilizar como alavanca para adquirir novas informações.



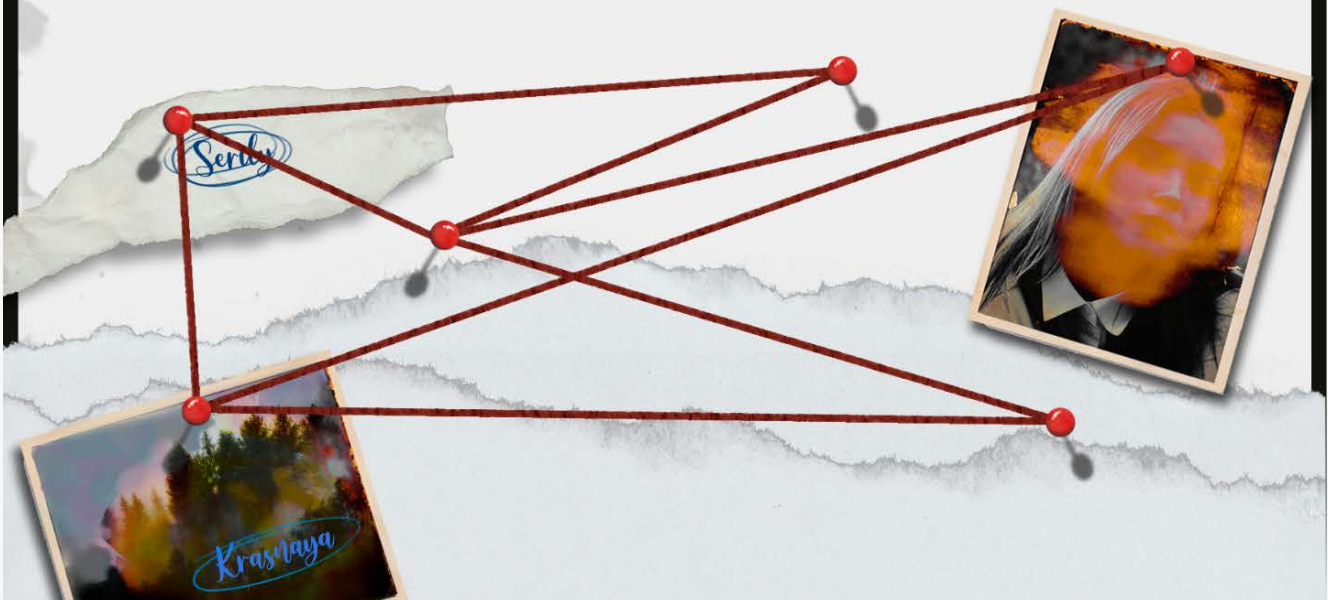


## *Sofia Grigorievna*

**As Pistas coletadas por Sofia constroem alibi para todos os suspeitos dos desaparecimentos, algo externo a população é a causa destes eventos, a investigadora suspeita de um animal selvagem habitando taiga Krasnaya, mas nenhum perfil natural bate com essa criatura.**

**As Teorias de Sofia podem ser descobertas de diversas formas, utilize essa lista como uma estrutura geral para se pensar a personalidade de cada uma das pessoas afetadas.**

- 1. Vasiliy sabe mais do que é aparente, é possível retirar informação útil em meio a loucura dele.**
- 2. Yolkin está sabotando de alguma forma a guarda-florestal, é possível que isso esteja atrasando ainda mais a investigação.**
- 3. Celestyna e Ivan não aparentam estar muito bem, mas talvez o desaparecimento de Alexei seja premeditado.**
- 4. Serily não está realmente insano, fingir insanidade é mais fácil do que encarar a realidade.**



## *Serily*

**“O velho Serily tem uma aparência bagunçada, sua camisa branca amassada reflete toda a energia do senhor, seu cabelo longo e grisalho tem diversos fios apontando para direções aleatórias em completo desarranjo, o mesmo acontece com sua barba.**

**Mesmo com essa aparência caótica, Serily ainda os recebe com um grande sorriso em seu rosto, se não fossem os rumores de sua insanidade vocês achariam que este homem só aproveita sua vida independente do desgoverno de sua apresentação.”**

**Sofia é a única pessoa que possui certeza da falsa insanidade de Serily, no entanto, interagir com o homem por muito tempo pode dar algumas pistas quanto ao fato de que ele está mentindo. Sua loucura suspeitamente só se manifesta ao mencionar o acidente, Sofia ou Sara Grigorievna.**

**O acidente de Serily foi basicamente um encontro frente a frente com a besta de Krasnaya e o corpo mutilado de Sara Grigorievna, a criatura acabou sendo atribuída ao trauma de Serily e sendo descontada do seu testemunho sobre a descoberta do corpo.**

**A falsa insanidade de Serily acabou sendo cultivada após a polícia desconsiderar seu testemunho, sua frustração e cansaço com o caso levou a um rompimento repentino com sua vida anterior, a morte de Sara foi considerada um ataque de urso e Serily nunca mais retornou a equipe de busca.**



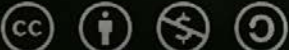
# CRÉDITOS

**ESCRITO POR @LUCCA\_MAIER**

**ILUSTRADO POR @LUCCA\_MAIER**

**REVISADO POR O PIMPOSO**

**Na Mandíbula da besta © 2023 by Lucca\_Maier is licensed under  
CC BY-NC-SA 4.0**

 CC BY-NC-SA 4.0

**Fonte:** Livro produzido pelo autor durante o desenvolvimento poético do TCC.