



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CAMPUS AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE DESIGN

MARIA LETÍCIA MENESES NUTELS

**ATTO, GUIADOS POR VENTURA: DESENVOLVIMENTO DE  
ILUSTRAÇÃO PARA LIVRO DE TTRPG**

**Caruaru, PE  
2025**

**MARIA LETÍCIA MENESES NUTELS**

**ATTO, GUIADOS POR VENTURA: DESENVOLVIMENTO DE  
ILUSTRAÇÃO PARA LIVRO DE TTRPG**

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

**Orientador:** Prof. Dr. Clecio José de Lacerda Lima

**Caruaru, PE**

**2025**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Nutels, Maria Leticia Meneses.

ATTO, Guiados por Ventura: Desenvolvimento de ilustração para livro de TTRPG / Maria Leticia Meneses Nutels. - Caruaru, 2025.  
90 p. : il., tab.

Orientador(a): Clecio José de Lacerda Lima  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2025.  
Inclui referências, apêndices.

1. TTRPG. 2. Tabletop Role-playing game. 3. Ilustração. 4. Design de personagem. 5. Fantasia Medieval. I. Lima, Clecio José de Lacerda. (Orientação). II. Título.

740 CDD (22.ed.)

**MARIA LETÍCIA MENESES NUTELS**

**ATTO, GUIADOS POR VENTURA: DESENVOLVIMENTO DE  
ILUSTRAÇÃO PARA LIVRO DE TTRPG**

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco– UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

**Aprovado em: 11/08/2025.**

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof. Dr. Clecio José de Lacerda Lima (Orientador)**  
**Universidade Federal de Pernambuco**

---

**Prof. Dra. Maria Teresa Lopes Ypiranga de Souza Dantas (Examinador Interno)**  
**Universidade Federal de Pernambuco**

---

**Prof. Dra. Rosimeri Franck Pichler (Examinador Interno)**  
**Universidade Federal de Pernambuco**

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente à minha mãe, cujo todo apoio e incentivo durante a minha vida, toda carreira acadêmica e artística não pode ser descrito em palavras. Sem sua dedicação nada seria possível, eu espero um dia conseguir te retribuir ao menos parte disso.

Agradeço aos meus amigos por terem me apoiado no começo de tudo, por todo o incentivo na criação desse mundo, por fazerem parte dessa história, por terem jogado meus RPGs por anos, por opinarem nas minhas escolhas, lerem meus textos e por virarem noites em call comigo enquanto eu fazia este projeto. Espero poder entregar um livro real para vocês no futuro.

Agradeço a Dante, meu gato, por estar sempre ao meu lado e por deitar nos meus desenhos.

Agradeço também ao meu orientador pelo apoio e paciência ao longo dessa jornada, e por confiar sempre no meu trabalho e capacidade. Agradeço aos membros da banca por me darem seu tempo e por criticarem meu trabalho, assim como a todos os professores e membros dessa instituição, por terem me ensinado, me preparado para este momento.

Obrigada a todos que estão lendo este trabalho.

## RESUMO

Este memorial descritivo possui o objetivo de documentar o processo de desenvolvimento de ilustrações de personagens para um RPG de mesa, ou TTRPG, de autoria própria nomeado "ATTO: Guiados por Ventura". Estas ilustrações representam as dez classes de personagens que o jogador pode escolher ao jogar com o sistema, e estes designs buscam seguir a estética de "fantasia medieval" presente no TTRPG em questão, caracterizando personagens que representam bem as classes e que sejam capazes de cativar os usuários. Este memorial também aborda todas as pesquisas que envolveram a coleta de informações preparatórias sobre o assunto em questão, como uma história breve do gênero de RPGs de mesa, o comportamento de mercado, o seu público-alvo e a importância que as ilustrações têm para este gênero. Para este projeto foi utilizada a metodologia de Seegmiller (2008), para a criação e ilustração digital de personagens, adaptada por Alves (2023). O projeto também possui os objetivos de disseminar conhecimento sobre a criação de personagens de fantasia em RPGs de mesa e proporcionar a este público uma experiência de design de personagens, a fim de fortalecer a compreensão de aspectos culturais para o desenvolvimento de personagens neste meio.

**Palavras-chave:** TTRPG; *Tabletop Role-playing game*; Ilustração; Design de personagem; Fantasia Medieval.

## ABSTRACT

This descriptive memorial aims to document the illustration development process of original characters for a tabletop RPG, or TTRPG, created by the author, called "ATTO: Guiados por Ventura." These illustrations represent the ten character classes that players can choose when playing with the system, and these designs seek to follow the style of "medieval fantasy" featured in the TTRPG in question, creating characters that can well represent the classes and are able to captivate the users. This memorial also addresses all the research involved in gathering preparatory information on the subject, including a brief history of the TTRPG genre, the market behavior, its target audience, and the importance that illustrations have to this genre of game. For this project, it was used Seegmiller's methodology (2008), for creation and digital illustration of characters, adapted by Alves (2023). The project also aims to disseminate knowledge about creating fantasy characters in tabletop RPGs, and provide its audience an experience in character design, with the goal of strengthening the understanding of cultural aspects of character development in this medium.

**Keywords:** TTRPG; Tabletop Role-playing game; Illustration; Character Design; Medieval Fantasy.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Ilustração de D&D, 1983	12
Figura 2 –	Artes de personagens	14
Figura 3 –	Mapa-múndi ATTO	18
Figura 4 –	Moodboard “Executor”	20
Figura 5 –	Moodboard “Exorcista”	21
Figura 6 –	Moodboard “Caçador”	22
Figura 7 –	Moodboard “Herbalista”	23
Figura 8 –	Moodboard “Médico”	24
Figura 9 –	Moodboard “Ferreiro”	25
Figura 10 –	Moodboard “Lutador”	26
Figura 11 –	Moodboard “Arqueiro”	26
Figura 12 –	Moodboard “Ladrão”	27
Figura 13 –	Moodboard “Bardo”	28
Figura 14 –	Rascunhos tradicionais, Oficiais e Curandeiros	33
Figura 15 –	Rascunhos tradicionais, Mercenários	33
Figura 16 –	Exemplo do processo, Executor	34
Figura 17 –	Rascunhos, Oficiais e Curandeiros	34
Figura 18 –	Rascunhos, Mercenários	35
Figura 19 –	Respostas do formulário	36
Figura 20 –	Opções de cor “Executor”	37
Figura 21 –	Opções de cor “Exorcista”	38
Figura 22 –	Opções de cor “Caçador”	38
Figura 23 –	Opções de cor “Herbalista”	39
Figura 24 –	Opções de cor “Médico”	40
Figura 25 –	Opções de cor “Ferreiro”	40
Figura 26 –	Opções de cor “Lutador”	41
Figura 27 –	Opções de cor “Arqueiro”	42
Figura 28 –	Opções de cor “Ladrão”	43
Figura 29 –	Opções de cor “Bardo”	43
Figura 30 –	Rascunhos modificados 1	45
Figura 31 –	Rascunhos modificados 2	45
Figura 32 –	Rascunhos finais com cores, Oficiais e Curandeiros	46
Figura 33 –	Rascunhos finais com cores, Mercenários	46
Figura 34 –	Executor, Exorcista e Caçador Finalizados	47
Figura 35 –	Herbalista e Médico Finalizados	48
Figura 36 –	Ferreiro, Lutador e Arqueiro Finalizados	48
Figura 37 –	Ladrão e Bardo Finalizados	49

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>09</b>
1.1	OBJETIVO GERAL .....	10
1.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	10
<b>2</b>	<b>O QUE SÃO TTRPGS .....</b>	<b>10</b>
2.1	HISTÓRIA E RELAÇÃO COM ILUSTRAÇÕES .....	11
<b>3</b>	<b>O MERCADO .....</b>	<b>15</b>
<b>4</b>	<b>PROJETO .....</b>	<b>16</b>
4.1	METODOLOGIA DE SEEGMILLER .....	16
4.2	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO .....	17
<b>4.2.1</b>	<b>Etapa 1: Identificar qual o estilo e o público pretendido .....</b>	<b>18</b>
<b>4.2.2</b>	<b>Etapa 2: Entender as características físicas e psicológicas dos personagens e os contextos em que estão inseridos .....</b>	<b>20</b>
<b>4.2.3</b>	<b>Etapa 3: Perceber as características dos personagens conforme o público indicado .....</b>	<b>28</b>
<b>4.2.4</b>	<b>Etapa 4: Esboçar uma prévia dos personagens e suas características, assim como do ambiente e acessórios caso se apliquem .....</b>	<b>32</b>
<b>4.2.5</b>	<b>Etapa 5: Apresentar os esboços ao solicitante e/ou público consumidor, e analisar se as alternativas se referem à proposta .....</b>	<b>35</b>
<b>4.2.6</b>	<b>Etapa 6: Selecionar as alternativas escolhidas .....</b>	<b>44</b>
<b>4.2.7</b>	<b>Etapa 7: Iniciar as artes conceituais .....</b>	<b>46</b>
<b>4.2.8</b>	<b>Etapa 8: Apresentar as alternativas finalizadas .....</b>	<b>47</b>
<b>5</b>	<b>RESULTADO E DISCUSSÕES .....</b>	<b>49</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>51</b>
	<b>APÊNDICE A – TRANSCRIÇÃO QUESTIONÁRIO DE OPINIÃO. ....</b>	<b>53</b>
	<b>APÊNDICE B – IMAGENS DO PROCESSO .....</b>	<b>71</b>
	<b>APÊNDICE C – ILUSTRAÇÕES FINALIZADAS .....</b>	<b>81</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Design é um elemento de grande importância na criação e na publicação de livros, o layout do texto, o uso de elementos gráficos e o posicionamento das imagens moldam a maneira como os leitores consomem as informações, assim como o uso de ilustrações. Artes que ilustram o mundo e os personagens da história são muito utilizadas, principalmente em livros direcionados a um público que valoriza a criatividade, a imaginação e o escapismo, que geralmente estão associados a gêneros de fantasia. Segundo Seegmiller (2008, p. 6), a arte de um bom design de personagens é criar alguém ou algo que, no contexto de seu ambiente, despertará uma crença, reação ou expectativa do público sobre a constituição física, disposição e personalidade desta criação. Estas ilustrações auxiliam o usuário a visualizar os membros deste mundo de fantasia, observando elementos como características físicas e vestimentas que indicam suas personalidades e os ambientes onde eles vivem, assim alimentando a criatividade do leitor.

TTRPG (*Tabletop role-playing game*) é um gênero de jogo que utiliza um livro de regras para guiar os jogadores a criar seus próprios personagens e construir narrativas de forma coletiva. Neste tipo de livro, as ilustrações possuem uma série de papéis fundamentais: Ao apresentar as formas arquetípicas das classes, estes personagens criam uma linguagem visual que não só exemplifica o texto, mas que também acrescenta valores que são subjetivos e que não podem ser tão facilmente passados com apenas textos. Elas ajudam os leitores a compreender rapidamente o papel da determinada classe no jogo, auxiliando o jogador não só na compreensão do mundo, mas também a criar seu próprio personagem, pois o jogador pode escolher jogar com um personagem similar à ilustração ou também apenas tomá-la como inspiração, se baseando na arte para roupas ou físico, ou não se basear em nada da ilustração, mas conseguir visualizar outros personagens do mundo de forma melhor, graças a ela.

Sendo assim, as ilustrações de personagens desempenham um papel fundamental na formação da experiência do usuário. Em livros de TTRPG, os jogadores frequentemente dedicam um grande tempo à criação de personagens, pensando em suas características físicas, vestimentas e acessórios, fazendo escolhas que representam e definem seu papel no jogo e como seu personagem vai ser visto por outros. A qualidade e a clareza das ilustrações pode não apenas auxiliar neste processo, mas também consolidar o vínculo emocional derivado deste processo, pois muitas vezes jogadores utilizam um determinado sistema de jogo por anos, mas raramente utilizam os designs de personagens presentes nele como referência porque o personagem não ressoa com ele, não representa bem os valores da classe ou não se encaixa bem no mundo que

o jogador imagina. Em outro exemplo, um design de personagem criativo e cativante pode inspirar um jogador a adotar uma classe que, de outra forma, poderia ter sido negligenciada ou mal interpretada. Por isso é de extrema importância criar bons designs de personagens, que não só exemplificam bem o texto, mas que também conversem bem com o público e deixem o suficiente aberto para imaginação do mesmo.

Este projeto também possui um aspecto social, pois um conjunto de ilustrações diversificadas também tem a capacidade de contribuir para representatividade e identificação dos usuários, ao retratar personagens de diversas etnias, tipos físicos e expressões de gênero, os ilustradores têm a capacidade de promover um senso de pertencimento, permitindo que uma quantidade maior de jogadores se visualize dentro do mundo do jogo e se inspire a sair de estereótipos geralmente relacionados às classes, assim como incentivar inclusão na comunidade, retratando todos os personagens como capazes e valorizados igualmente.

### **1.1. OBJETIVO GERAL**

Registrar o processo de elaboração das ilustrações de personagens para a área de “classes” de um livro guia de RPG em desenvolvimento, denominado “ATTO: Guiados por Ventura”.

### **1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Difundir a cultura e o processo de criação de personagens do universo de TTRPGs de fantasia;
- Proporcionar ao público de TTRPG uma experiência de criação do design de personagens;
- Fortalecer a compreensão de aspectos culturais do meio de TTRPG que são relacionados à criação de personagens.

## **2. O QUE SÃO TTRPGS**

Os RPGs de mesa são um gênero de jogos relacionado aos jogos de tabuleiro tradicionais, eles se baseiam em um sistema de regras predefinidas para criar uma narrativa compartilhada entre seus jogadores. Nesses jogos, os jogadores assumem o papel de personagens, criados por eles mesmos, que habitam um mundo fictício, e ao jogar eles atuam seus personagens, tomam decisões e interagem entre si e com personagens controlados por um

jogador que atua como narrador ou "Mestre" dessa história. Por meio dessas interações, os jogadores moldam de forma colaborativa o enredo de seus avatares e vivenciam a aventura planejada pelo Mestre, tomando decisões livres e escolhendo seus próprios caminhos. Esse tipo de jogo é fortemente associado a comunidades "geek" e possui uma forte dimensão social, pois promove o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e interpessoais dentro e fora do grupo de jogadores, assim como estimula a imaginação e habilidades narrativas dos envolvidos. (COVER, 2010, p. 16).

O principal elemento necessário para jogar uma partida de TTRPG é o livro de regras, que contém todas as informações necessárias para o jogo, informações sobre o mundo, regras do universo, regras de jogo e ações, classes e seus atributos, assim, combinando elementos de narrativa de fantasia com conjuntos de regras que frequentemente têm uma forte base matemática. Diferente de jogos similares de caráter digital, os TTRPGs são muito mais interativos, devido à sua natureza social, e seus jogadores possuem muito mais liberdade, como dito por Cover, uma pessoa real tem maior capacidade de interpretar ações que não podem ser padronizadas, assim como possíveis mecânicas complexas de jogo podem ser dialogadas e os jogadores possuem a capacidade de questionar e alterar essas regras caso seja necessário, assim permitindo maior flexibilidade. (COVER, 2010, p. 32)

Sendo assim, este tipo de produto tem a capacidade de estabelecer fortes conexões emocionais com seu público. Em uma entrevista de 2004 à BBC, Angus MacDonald, um jogador de Dungeons & Dragons de 45 anos da região de São Francisco, que joga esporadicamente desde 1975, declarou: "O jogo é social, é uma forma de contar histórias e me permitiu desenvolver amizades profundas com as pessoas ao longo dos anos" (WATERS, 2004). Assim, o mercado dos RPGs de mesa possui uma grande ligação com a ideia de "comunidade", atualmente, vem ocorrendo um crescimento do gênero, e isto é graças a popularidade do jogo em plataformas e comunidades online, se observa uma grande participação de *influencers* e *streamers*, que se demonstram cada vez mais interessados em divulgar este tipo de conteúdo, trazendo este tipo de mídia para o *mainstream*. Da mesma forma que a popularidade de jogos eletrônicos atuais que são diretamente ligados a sistemas de TTRPG, ou se baseiam de forma direta no gênero, pode ser considerada tanto como um ponto que colabora com a sua divulgação quanto como uma prova de sua influência.

## 2.1. HISTÓRIA E RELAÇÃO COM ILUSTRAÇÕES

A história dos jogos de RPG de mesa começa com a criação de “Dungeons & Dragons”, popularmente conhecido como D&D, em 1974, cuja ideia surgiu quando Dave Arneson, inspirado na obra “O Senhor dos Anéis (1937)”, decidiu modificar seus jogos de estratégia de guerra, transformando o comando de exércitos no controle de um único personagem (MACKAY, 2001, p. 15). Ao mesclar estratégia e números com elementos de fantasia e narrativa, Arneson e Gygax, criadores do jogo, remodelaram a relação entre jogos e literatura, permitindo que narrativas florescessem dentro de estruturas mecânicas de jogo, assim abrindo portas para incontáveis outros jogos (COVER, 2010, p. 15).

D&D foi o primeiro de um novo gênero de jogos e, embora a “fantasia medieval” dele tenha rapidamente se tornado o cenário mais prevalente, é apenas uma das centenas de gêneros de mundo que surgiram ao longo dos anos, e hoje os RPGs abrangem uma vasta variedade de narrativas e histórias. No primeiro livreto de jogo de D&D (1974) já estavam presentes as ilustrações, “Dungeons & Dragons, Art & Arcana: A visual history” fala que tudo começou com esboços amadores e caseiros que eram utilizados para ilustrar conceitos simples, como mapas, aparência de monstros, personagens e armas, e depois, à medida que o jogo alcançava públicos mais amplos, sua arte rapidamente se tornou uma ferramenta essencial para ilustrar conceitos para um público menos familiarizado, tanto com seus mecanismos quanto suas estéticas, algo que podemos ver exemplificado na figura 1 abaixo, retirada de uma de suas primeiras edições publicadas. (WITWER *et al.*, 2018, p. 2)

**Figura 1 - Ilustração de D&D, 1983**



Fonte: Dungeons&Dragons: Primeira edição, Acessório.

Os TTRPGs chegaram ao Brasil no início da década de 1980, quando estudantes de intercâmbio trouxeram livros de regras ainda em inglês e jogadores locais circularam versões fotocopiadas desses materiais. Saldanha e Batista (2009) chamam este período de “Geração Xerox” dos TTRPGs e foi somente em 1989 que uma edição em português de D&D foi

publicada, juntamente com outros TTRPGs, que já começaram a introduzir gêneros adicionais ao hobby em ascensão na comunidade geek. Em 1991, o lançamento de “*Vampire: The Masquerade*” no Brasil foi um grande sucesso, alcançando grande número de vendas e introduzindo uma nova onda de jogadores ao hobby. “Vampiro: A Máscara”, como é traduzido, ganhou bastante destaque na época por sua estética, temática e ilustrações que se relacionavam muito bem entre si.

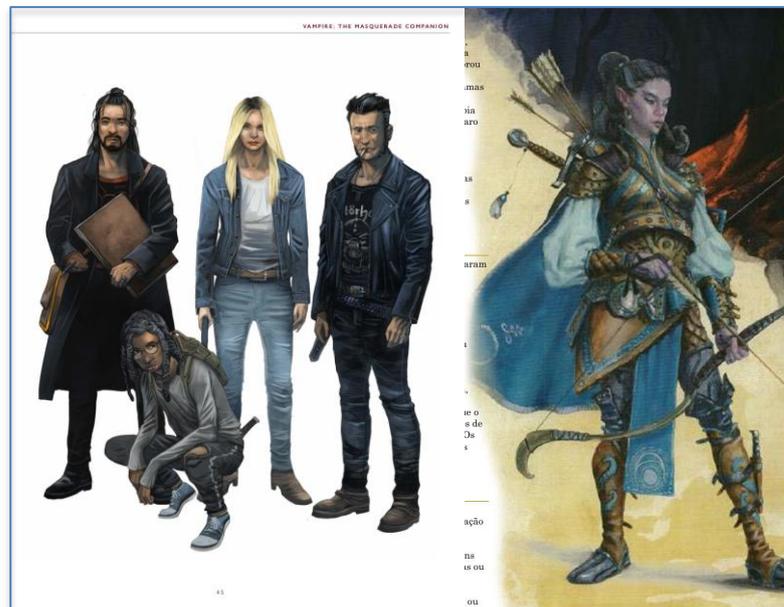
No final da década, no Brasil, também foi lançado “Tormenta” (1999), jogo que ganhou grande popularidade, superando até mesmo o sucesso da quarta edição de D&D que foi lançada na mesma época, apesar das vantagens significativas desta última em termos de publicidade, acessórios e reconhecimento global, e até hoje se mantém como um dos TTRPGS nacionais mais populares. Sistemas variados possuem divergências em narrativa, regras, temáticas e estilos, mas sendo parte do mesmo gênero de jogo e possuindo um antecedente em comum, é fácil apontar as semelhanças entre eles. No texto introdutório de seu livro, Witwer *et al.* (2018) falam que:

Nada transmite a história de D&D melhor do que seus visuais. Em uma época em que fantasia e ficção científica eram, na melhor das hipóteses, diversões marginais, D&D estava criando uma cultura de fantasia do tipo "faça você mesmo" construção de mundos por meio de seus ambientes narrativos imersivos, vivificados por suas ilustrações e artes em constante evolução. Representava monstros, magia, espadas e feitiçaria de uma forma que ensinava aos fãs um vocabulário visual do irreal, consolidando na mente de toda uma geração como imaginar o fantástico. A relação entre Dungeons & Dragons e suas artes vai além da simbiose, mas à dependência absoluta — um simplesmente não poderia existir sem o outro. A arte inspirou o jogo, e o jogo inspirou a arte (WITWER *et al.*, 2018, p.1).

Segundo Ferreira e Quental (2009, pg.7, tradução própria) o senso comum frequentemente define a ilustração como um elemento visual que explica ou esclarece um texto, como um acessório subordinado ao texto, mas que esta perspectiva foi mudando quando a ilustração assumiu uma função primordialmente didática (MAREIS, 2006), visando democratizar acesso ao conhecimento, especialmente para aqueles com alfabetização limitada. Ainda segundo eles, as imagens ilustrativas hoje evoluíram para além de um papel meramente descritivo ou didático, atualmente tendo a capacidade de comunicar além do texto, onde buscam construir novas relações semânticas e transmitir significados poéticos e simbólicos, sem se limitar à fidelidade da representação, prosperando em sua capacidade de se desviar do literal. Nesta liberdade ela encontra sua forma mais verdadeira: o poder de narrar um mundo como este é criado, de forma diferente. (FERREIRA; QUENTAL, 2006)

Em um livro, principalmente em uma obra de fantasia, é necessário que o conjunto texto e ilustração permita que o leitor tenha uma brecha para interagir, agindo como produtor de sentido, sendo isto especialmente importante em livros de TTRPG, que são obras interativas, ferramentas para os usuários imaginarem personagens e histórias (FIORIN, 1999, p.117). Portanto, é necessário que o leitor consiga compreender o que está sendo escrito no texto e sendo buscado passar através da imagem, mas que ele também seja incentivado a imaginar mais, se sinta cativado e seja levado a preencher os espaços com sua imaginação. Através da leitura das imagens, o usuário precisa ser capaz de construir um sentido objetivo e novo, criativo, para o que vê. Podemos ver um exemplo disso abaixo, na figura 2, onde temos ilustrações de personagens de dois livros de TTRPG, o primeiro de “Vampiro: A Máscara” que se passa no mundo moderno e da edição atual, 5ª edição 2024, de D&D.

**Figura 2 – Artes de personagens**



Fonte: A autora (2025)

Segundo Witwer *et al.* (2018, p.13), quando D&D estava surgindo, o público não conseguia visualizar claramente a aparência do mundo ou dos personagens, portanto foram utilizadas ilustrações históricas para auxílio da imaginação, porém, isso logo se tornou insuficiente, e os criadores iniciaram uma busca por uma oportunidade de comentar sobre a aparência geral das criaturas, auxiliando o público a visualizar o fantástico. Através de uma carta em 1973, Gygax falou sobre como ele e Dave Arneson estavam trabalhando em um livreto de regras que seria ilustrado e que teria uma "fantasmagoria de criaturas estranhas", e essas

ilustrações seriam as primeiras desenvolvidas especificamente para D&D, assim dando início a uma estética que está presente no meio até hoje (WITWER *et al.*, 2018, p.19).

Como foi comprovado acima, o público geek possui uma grande conexão e apreço pelo gênero de fantasia. Como é trazido por Grollemond e Keene, no livro "*The Fantasy of the Middle Ages: An Epic Journey through Imaginary Medieval Worlds*" este é um gênero literário e visual incrivelmente abrangente, que oferece aos criadores possibilidades ilimitadas para conceber um mundo único, e que está muitas vezes associado ao medieval, como é o caso do primeiro TTRPG criado, D&D, e do projeto em questão. O "medieval" refere-se tipicamente a um período de mil anos situado entre a Antiguidade e o Renascimento (500-1500 d.C.) porém os autores afirmam que ele foi reinventado e reconstituído pela fantasia para novos públicos, através do gênero "fantasia medieval", já citado. Tais universos em grande parte baseiam-se em releituras fantásticas do período, na fantasia o termo "medieval" pode transmitir desde ideias realistas relacionadas a esse período histórico até a "Ordem Jedi dos cavaleiros espaciais", este sendo um universo completamente ficcional e com apenas inspiração em aspectos medievais (GROLLEMOND; KEENE, 2022, p. 20 - 21).

Uma ilustração que busca representar apenas a realidade, que não cria uma narrativa nem tenta transmitir nada, pouco provoca o leitor a investigá-la, ou explorar novos sentidos (GREIMAS; FONTANILLE, 1993). A literatura fantástica busca convidar o leitor a ingressar em um novo mundo, a ilustração deve auxiliar neste processo, e como vimos acima, isto se mostra principalmente relevante em um TTRPG de fantasia medieval.

### **3. O MERCADO**

Em uma pesquisa prévia de autoria própria, foi estudado o mercado de TTRPGs e sua conexão com a comunidade e mercado *geek*, e foi visto que ambos vem apresentando um grande crescimento e valorização nos últimos anos, segundo a empresa "Wizards of the Coast", "D&D" possui atualmente mais de 20 milhões de jogadores pelo mundo, e é estimado que os jogadores tenham gasto mais de US\$1 bilhão apenas em equipamentos de jogo e livros oficiais, o novo "Player's Handbook" (livro base para os jogadores) do sistema, que foi lançado em setembro de 2024, se tornou o produto mais vendido em 50 anos da franquia (DOHM-SANCHEZ, 2024). Viu se também que no Brasil, segundo o Catarse, o RPG nacional "Tormenta" arrecadou cerca de R\$ 2,8 milhões na campanha de arrecadação para a publicação de uma nova edição para o livro guia, superando valor esperado em cerca de 2397% e se tornando a maior campanha de RPG de 2024. (NUTELS, 2025, p. 12)

Outro aspecto relevante que foi constatado na pesquisa, é que a popularização do RPG para o *mainstream* vem estabelecendo as campanhas de TTRPG tanto como uma ferramenta para a expressão criativa dos jogadores quanto como um meio de entretenimento do público. Mesas de RPG sempre tiveram histórias com conotações sociais, políticas e emocionais, porém, essas histórias raramente saíam do grupo de jogadores, contudo atualmente isso mudou, com a popularização de *livestreams* e até adaptação de jornadas de RPG para outras mídias, como a série animada “The Legend of Vox Machina” (2022) baseada em uma campanha do grupo de criadores de conteúdo “Critical Role”, ou “Dungeons & Dragons: Honra Entre Rebeldes” (2023) filme baseado em D&D. (NUTELS, 2025, p. 12).

Também foi constatado que o mercado dos RPGs de mesa é formado por produtos de diferentes gêneros, e que estas franquias buscam focar em seus próprios nichos de público e valorizar a ligação com suas comunidades. Nesta situação de mercado complexa, onde graças a este crescimento existem cada vez mais produtos e em que podemos ver competidores muito estabelecidos no mercado, de conhecimento geral do público, faz sentido compreender o que é priorizado e favorecido pelo público. Jogadores de TTRPG não são simples consumidores destes produtos, segundo Cover (2010, p. 46, tradução própria), “[...] poderíamos dizer que o TRPG é uma mídia, de forma que é uma ferramenta para criar e contar histórias.”, o que causa uma profunda imersão e conexão com o produto. (NUTELS, 2025, p. 12).

## **4. PROJETO**

As ilustrações feitas fazem parte de um projeto chamado “ATTO: Guiados por Ventura” e é um sistema de jogo e livro de RPG de autoria própria, ele se trata de um universo de fantasia medieval, similar a outros livros como “Tormenta” ou “Dungeons & Dragons”. Serão ilustradas as dez classes que o jogador pode escolher para jogar como, sendo elas divididas em três principais grupos de caráter social dentro do universo. Sendo elas os Oficiais: Executor, Exorcista e Caçador; Os Curandeiros: Herbalista e Médico; E os Mercenários: Ferreiro, Lutador, Arqueiro, Ladrão e Bardo. Como ferramentas auxiliares no processo de criação das concept arts, foram utilizados: o Google Forms (nas etapas de coleta de dados e testes com o público) e para o processo de ilustrações foram utilizados materiais tradicionais de desenho, grafite cinza e vermelho, lápis vermelho e papel de desenho, assim como o aplicativo de desenho digital PaintTool Sai.

### **4.1. METODOLOGIA DE SEEGMILLER**

Para este projeto foi utilizada uma adaptação da metodologia de Seegmiller (2008) para criação de personagens, presente no livro “Digital Character Painting Using Photoshop® CS3”, adaptada por Alves (2023 p. 17), onde as cinco etapas da metodologia original, foram transformadas em oito, vistas na tabela, com o objetivo de detalhar o processo de criação.

**Tabela 1 – Metodologia Seegmiller modificada por Alves**

<b>Identificar qual o estilo e o público destinado:</b> Analisar os estilos existentes de personagens voltados ao público escolhido.
<b>Entender as características físicas e psíquicas dos personagens e os contextos em que estão inseridos:</b> Descrever as características da personalidade e do físico dos personagens, também englobando o seu contexto dentro da história.
<b>Perceber as características do(s) personagem(ns) conforme o público indicado:</b> Observar conteúdos semelhantes e procurar por referências visuais que contribuam para a formação do seu design.
<b>Esboçar um preview do(s) personagem(ns) e suas características, assim como do ambiente e acessórios caso se apliquem:</b> Início do processo criativo, com esboços, baseados nas pesquisas feitas anteriormente.
<b>Apresentar os esboços ao solicitante e/ou público consumidor, e analisar se as alternativas condizem com a proposta:</b> Mostrar o resultado obtido para uma parte do público-alvo ou contratante, a fim de fazer-se o refinamento através do feedback obtido.
<b>Selecionar as alternativas escolhidas:</b> Após os testes, ver qual alternativa se encaixa melhor na proposta do personagem.
<b>Iniciar as concept arts:</b> Desenvolvimento das artes finais que serão apresentadas ao solicitante com base nas escolhas feitas durante o processo.
<b>Apresentar as alternativas finalizadas:</b> Por último, devem ser expostas as alternativas finalizadas ao solicitante com o resultado para o recebimento do feedback final.

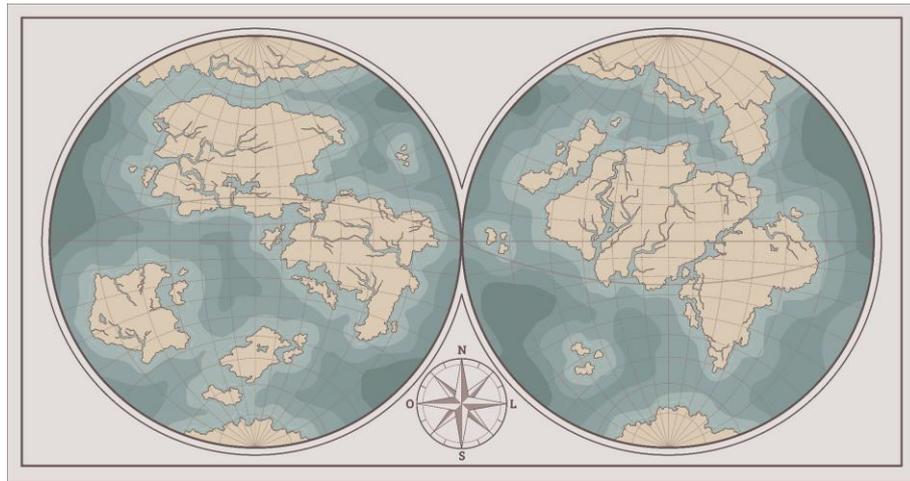
Fonte: Alves (2023)

## 4.2. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Como já dito, as ilustrações feitas fazem parte do projeto “ATTO: Guiados por Ventura”, que é um sistema de jogo e livro de TTRPG de fantasia medieval e autoria própria. Serão ilustradas as dez classes que o jogador pode escolher para jogar como, sendo elas divididas em três principais grupos de caráter social dentro do universo. Neste universo, existem criaturas mágicas referidas dentro dele com “demônios”, estes podendo às vezes serem uma ameaça para cidadãos comuns. Os Oficiais são pessoas treinadas especialmente para lutar e

proteger a população destas ameaças, assim, sendo respeitados e possuindo maior ranking social. Curandeiros são as duas variantes de classes médicas, uma utiliza ervas e medicina alternativa e a outra utiliza técnicas de medicina clássicas, ligadas à ciência. Os Mercenários são as classes que compõem trabalhos mais convencionais e estão associadas às pessoas mais comuns da sociedade, são classes geralmente mais versáteis e com um arco de crescimento maior. Abaixo, a figura 3 ilustra o mapa do mundo.

**Figura 3 – Mapa-múndi ATTO**



Fonte: A autora (2025)

#### **4.2.1. Etapa 1: Identificar qual o estilo e o público pretendido**

Na pesquisa de autoria própria já mencionada, também foi analisado o público-alvo dos TTRPGs. Compreender esse público envolve examinar seus valores pessoais e sociais, desejos e como eles se envolvem com este tipo de produtos. De acordo com a Teoria da Cadeia de Meios e Fins de Olson e Reynolds (OLSON; REYNOLDS, 2001), o valor de um produto reside tanto nos benefícios tangíveis quanto nos intangíveis, emocionais, que ele oferece ao usuário. Sendo assim, uma marca deve atender não apenas às necessidades práticas, mas também se conectar aos valores e ideais dos usuários e, para isso, é necessário um entendimento bem definido do público-alvo, incluindo seus interesses, características sociais e valores essenciais (NUTELS, 2025, p. 7).

Embora o público de TTRPGs seja multifacetado, ele mantém uma forte conexão com a subcultura geek. Como observa Konzack (2006, p. 7, tradução própria), “A cultura geek emana da sociedade da informação e tem sua base na internet e nas novas culturas de jogos, como RPG, LARP, jogos de cartas colecionáveis e videogames.”. Uma pesquisa nacional realizada por Andrade e Vargas (2016-2017), envolvendo 1.473 entrevistados, mostrou que a

maioria dos jogadores de RPG de mesa no Brasil eram jovens adultos de 21 a 30 anos, predominantemente do sexo masculino. No entanto, com a crescente popularidade do gênero na última década, especialmente em ciclos online, estima-se que a presença de jogadores mais jovens e do sexo feminino tenha crescido significativamente. As pesquisas sugerem uma concentração de indivíduos com níveis de escolaridade médio a alto, Konzack (2006, p. 6, tradução própria) observa que esse grupo demográfico tende a buscar aprendizado acadêmico após os 20 anos ou mais, desenvolvendo bastante conhecimento especializado e pensamento crítico. Isso se alinha à forte presença do público de TTRPGs em áreas criativas e tecnológicas, como design, programação, artes visuais, literatura, cinema e disciplinas acadêmicas relacionadas. TTRPGs exigem grande engajamento intelectual e emocional, e isso promove habilidades de criatividade, empatia e imersão, fazendo com que elementos detalhados, com aspectos fantásticos e escapistas sejam particularmente eficazes para envolver esse público. (NUTELS, 2025, p. 8)

Para Izidoro (2020) os geeks frequentemente se envolvem profundamente em assuntos específicos, o que pode levar a comportamentos como colecionismo ou até mesmo pesquisas de nível acadêmico. Sua paixão por universos ficcionais impulsiona hábitos de consumo mais intensos em comparação com o público em geral (IZIDORO, 2020, p. 13). Da mesma forma, Matos (MATOS, 2012, p. 4) argumenta que a cultura geek, como uma base de consumidores fundamental para a cultura pop, tornou-se um segmento extremamente lucrativo, que impulsiona a indústria do entretenimento. Hábitos de consumo desse público estão intimamente ligados a plataformas digitais, como mídias sociais, fóruns e serviços de streaming. Comunidades formadas no Reddit, Discord e X servem como grupos para o compartilhamento de experiências e opiniões sobre produtos de TTRPG, e essas interações não apenas fortalecem comunidades, como também geram marketing de conteúdo orgânico, reforçando a relevância cultural e comercial dos RPGs de mesa. (NUTELS, 2025, p. 9)

Partindo para o estilo deste projeto, como uma obra de "Fantasia Medieval", a sua estética não busca trazer uma interpretação literal do período histórico, mas sim se basear nele e em outras obras do mesmo gênero para criar personagens de um universo conciso e coerente, com aspectos da nossa realidade atual. Como já foi dito, a fantasia medieval possui um estilo estético próprio, muitas vezes associado à mistura dos elementos fantásticos com o realismo histórico de diferentes eras, relacionadas ao medieval. O estilo de ilustração almejado neste projeto, é um que se adeque ao semi-realismo relacionado ao gênero, trazendo detalhes realistas e fantasiosos que juntos consigam transmitir a estética deste mundo, retratando personagens que possuam narrativas visuais e que representem bem a classe de jogo, ciclo social e seu meio.

#### 4.2.2. Etapa 2: Entender as características físicas e psicológicas dos personagens e os contextos em que estão inseridos

Como mencionado, o objetivo é criar ilustrações que representam as classes de jogo de um sistema e livro de TTRPG de fantasia medieval, portanto é importante compreender o que estas classes representam e quais suas características físicas e semióticas comuns, assim como o seu papel no jogo. Então, foi feito um resumo das principais características das classes, comparando as mesmas à classes similares de outros TTRPGs, e também uma coleta de referências de similares. Os moodboards ilustrativos foram feitos tentando englobar elementos estéticos e conceituais que transmitissem características da classe abordada, de forma que fossem catalogadas não apenas referências estéticas objetivas, mas também visuais de caráter mais geral de personagens similares.

Os Oficiais são o grupo de personagens ligados à sedes, equivalentes a agentes da lei. Com a identificação de seus uniformes, eles podem pedir suporte em qualquer sede ou serem convocados para ajudar civis a qualquer momento. Eles se dividem em três classes: “Executores”, “Exorcistas” e “Caçadores”.

Executores são guerreiros de elite nascidos em famílias com longas linhagens de caçadores, treinados desde a infância para seguir um caminho tradicional de força e honra. Ao atingir a maioridade, eles passam por um rito de passagem, ganhando sua primeira peça de armadura dourada abençoada e uma arma única, forjadas especialmente para eles. Os Executores são altamente respeitados na sociedade e frequentemente assumem cargos de liderança ou se tornam grandes heróis. Abaixo, figura 4, podemos ver o moodboard da classe.

**Figura 4 – Moodboard “Executor”**



Fonte: A autora (2025)

Esta é uma classe de combate que evolui ao longo da jornada para combate pesado, podendo ser comparada a guerreiros, paladinos e cavaleiros, mais diretamente com os paladinos de D&D e Tormenta e possui um papel similar a classe de “witcher” do The Witcher. Seus equipamentos refletem seu alinhamento espiritual, com armas e armaduras capazes de manifestar mudanças físicas com base no estado moral do personagem. Executores carregam uma versão dourada e abençoada da arma tradicional de sua família, geralmente espadas longas, e uma armadura sagrada cujo nível de estado de completude indica a experiência do portador. Seus itens iniciais incluem um uniforme padrão, provisões básicas e ferramentas de sobrevivência. No moodboard é possível ver referências visuais das classes similares de D&D, Tormenta e Pathfinder, assim como do jogo de cartas de The Witcher, personagens da franquia League of Legends, referência às armaduras douradas de Cavaleiros do Zodíaco e obras históricas e artísticas que retratam cavaleiros medievais e armaduras similares.

Exorcistas são estudiosos do místico, escolhidos na infância por seu potencial intelectual e treinados para dominar inscrições e conhecimento divino. Sua principal função é manter as barreiras mágicas que protegem as cidades das forças demoníacas, tornando-os essenciais para qualquer sede. Após passarem por um rigoroso exame aos dezoito anos, eles podem assumir papéis de liderança, partir em jornadas ou serem realocados para áreas necessitadas. São a principal classe de magia do sistema, podendo ser comparados à classes como clérigo, bruxo ou mago em D&D, arcanista ou clérigo em Tormenta ou magos e sacerdotes em The Witcher. Abaixo (figura 5) podemos ver o moodboard da classe.

**Figura 5 – Moodboard “Exorcista”**



Fonte: A autora (2025)

Cada Exorcista carrega um livro de feitiços desenvolvido ao longo de seu treinamento, simbolizando sua perícia mágica em evolução. Seus equipamentos incluem materiais de escrita, objetos sagrados que indicam sua classe, equipamentos de sobrevivência, rações e suprimentos médicos básicos. No moodboard abaixo (figura x) há referências visuais das classes similares de D&D, mas principalmente referências de obras artísticas e ilustrações que retratam mulheres clássicas ligadas à alta sociedade, a era medieval, a idade moderna e de universos de fantasia, assim como elementos ligados a religião, magia e luz.

Caçadores podem ser vistos como a classe base padrão, eles são indivíduos motivados que, independentemente de sua origem, se dedicam a proteger a sociedade por meio de perseverança e força de vontade. O treinamento começa entre os doze e os quinze anos, culminando na graduação aos dezoito. Seu caminho é flexível, permitindo que o jogador construa o personagem mais livremente ao longo de sua jornada, da mesma forma que eles são livres para escolher suas armas e são recompensados por meio de missões aceitas em todas as sedes. Como dito acima, são uma classe de combate mais versátil, podendo ser comparados aos guerreiros de Tormenta, D&D e Pathfinder e ao homem de armas do The Witcher. Eles começam sua jornada com um uniforme padrão, rações básicas, materiais de primeiros socorros e equipamentos gerais de sobrevivência, proporcionando-lhes a flexibilidade necessária para qualquer missão. No moodboard abaixo (figura 6) existem referências visuais de classes similares de Tormenta, The Witcher e Baldur's Gate, assim como obras artísticas e peças de reprodução histórica, que representam como este personagem poderia se vestir e se portar.

**Figura 6 – Moodboard “Caçador”**



Fonte: A autora (2025)

Curandeiros estudam para curar e ajudar pessoas, podem ou não ter filiação a grupos maiores e se dividem entre Herbalistas e Médicos. Herbalistas são curandeiros alinhados à natureza, e eles a utilizam para tratar ferimentos e doenças, frequentemente combinando magia básica com remédios feitos a partir de plantas. Seu treinamento informal, normalmente guiado por um mestre, enfatiza a cura prática por meio de poções, chás, pomadas e improvisação. Embora habilidosos em cuidados intensivos, como neutralizar venenos ou aliviar dores, eles têm capacidades limitadas em tratamentos cirúrgicos. Sua prática reflete um profundo respeito pela natureza e uma abordagem não intrusiva à medicina. A classe é voltada para cura e magia, e pode ser comparada aos druidas de D&D e Pathfinder ou aos alquimistas de Tormenta. Os herbalistas carregam uma bolsa de coleta cheia de ferramentas, plantas e ingredientes essenciais para a preparação de poções e curas naturais. Seus equipamentos também podem incluir um livro de referências e pequenos vasos de plantas e ervas regionais, permitindo-lhes criar remédios em campo. No moodboard abaixo (figura 7) há referências visuais das classes similares de D&D e do jogo de cartas de The Witcher, assim como personagens do jogo Hades que se encaixam nas características ligadas a natureza, e ilustrações de temas similares.

**Figura 7 – Moodboard “Herbalista”**



Fonte: A autora (2025)

Os médicos representam a contraparte científica e metódica dos herbalistas, possuindo amplo conhecimento técnico e aderindo à estratégias formais. Treinados em sedes ou em hospitais, eles são proficientes em diagnósticos, cirurgias e no tratamento de doenças graves. A preparação é fundamental para sua eficácia em campo, onde são capazes de realizar procedimentos complexos mais invasivos, desde que carreguem o equipamento necessário. Sua

expertise lhes garante amplo respeito social e indica sua inclinação acadêmica, sendo uma classe de cura muito similar a do doutor em *The Witcher* e comparável à classe de *meister* no RPG *Game of Thrones*. Esta classe é equipada com uma maleta médica contendo instrumentos cirúrgicos, materiais de sutura, antissépticos e medicamentos adequados para doenças regionais comuns. Eles podem carregar um livro de referências para auxiliar no diagnóstico e tratamento. No moodboard abaixo (figura 8) são exibidas referências de classes “*homebrew*”, conteúdo extra oficial criado por fãs para a comunidade, de diferentes sistemas de TTRPG, do jogo de cartas de *The Witcher*, de personagens da série *Arcane* de *League of Legends*, e do jogo *Vampyr*, além de referências de obras artísticas que retratam médicos, principalmente da era vitoriana.

**Figura 8 – Moodboard “Médico”**



Fonte: A autora (2025)

Os Mercenários aprenderam seus ofícios sozinhos ou foram treinados por mestres, não possuem nenhuma filiação específica e podem ou não ganhar dinheiro com seus trabalhos. São os Ferreiros, Lutadores, Arqueiros, Ladrões e Bardos.

Ferreiros possuem grande força física e habilidade em seu trabalho, especializados na forja e manutenção de armas e ferramentas. Suas contribuições são vitais para o crescimento de seu grupo e, com os materiais e o ambiente certos, eles podem criar, aprimorar e consertar equipamentos. Seu trabalho também se estende a situações de combate que exigem força bruta e muitos ganham dinheiro oferecendo seus serviços a aventureiros ou sedes. Estes personagens normalmente empunham ferramentas pesadas, como marretas, que podem servir como armas, sendo a combinação de classes focadas em força, como bárbaros, com a inteligência e

habilidade de classes de criação como artífice em D&D e inventor em Tormenta. Seu inventário inclui materiais de metalurgia, vários metais básicos e diversas ferramentas de trabalho. No moodboard abaixo (figura 9) há referências visuais das classes similares de D&D e Tormenta, assim como um personagem similar do jogo Hades II. Também vemos ilustrações de representações clássicas de ferreiros deste gênero.

**Figura 9 – Moodboard “Ferreiro”**



Fonte: A autora (2025)

Lutadores são especialistas em combate corpo a corpo, treinados sob um mestre ou filosofia que molda sua disciplina e ética. Identificados por suas bandagens nas mãos, eles frequentemente buscam o confronto justo, e personagens avançados também podem canalizar energia vital em seus golpes, afetando não apenas o corpo, mas também a alma de seus oponentes. Priorizando a mobilidade e a simplicidade em seus equipamentos para permanecerem ágeis durante o combate, os lutadores são uma classe que depende dos seus punhos, dispensando armas. Esta classe é muito similar aos lutadores de Tormenta e aos monges de DnD e Pathfinder. Seus equipamentos geralmente são poucos e consistem no que podem carregar consigo, como bandagens extras, itens básicos de sobrevivência e inscrições ou símbolos pessoais relacionados à sua filosofia de combate. Seu equipamento minimalista é projetado para maximizar a agilidade e a eficiência no combate corpo a corpo. No moodboard a seguir (figura 10) foram agrupadas referências visuais das classes similares de D&D, Tormenta e Pathfinder, assim como de personagens da franquia League of Legends. Também são apresentados personagens que se encaixam no perfil e valores da classe.

**Figura 10 – Moodboard “Lutador”**



Fonte: A autora (2025)

Arqueiros são especialistas em combate à distância, precisos e discretos, que frequentemente vivem perto de áreas selvagens ou operam como contratados independentes em cidades. Embora possam ser treinados dentro da sede, muitos optam pela autonomia, distanciando-se de afiliações formais. Abaixo (figura 11) podemos ver o moodboard da classe.

**Figura 11 – Moodboard “Arqueiro”**



Fonte: A autora (2025)

Habilidosos na criação e manutenção de seus próprios equipamentos, os arqueiros dependem fortemente de percepção para rastrear e eliminar alvos à distância. Esta classe é a classe básica de arco e flecha, estando presente em muitos outros sistemas, como Ranger em



Bardos são artistas carismáticos que confiam na música e na narrativa em vez do combate para influenciar o mundo ao seu redor, acreditando no poder de conexão espiritual do som, os bardos usam seus talentos para inspirar aliados, manipular eventos e encantar o público. Embora não sejam lutadores por natureza, sua versatilidade e aptidão social os tornam membros valiosos de qualquer grupo. Eles nunca são vistos sem seu instrumento, que serve tanto como ferramenta quanto como símbolo de sua arte, sendo uma classe muito comum em diversos RPGs, como em D&D, Tormenta, The Witcher e Pathfinder, todos com o mesmo nome. Seus equipamentos incluem ferramentas de manutenção para o instrumento, materiais de escrita e um repertório de canções e melodias regionais. No moodboard abaixo (figura 13) estão exibidas referências visuais das classes similares de D&D e Tormenta, assim como do jogo de cartas de The Witcher e também ilustrações atuais e históricas que retratam diferentes conceitos de bardos e músicos.

**Figura 13 – Moodboard “Bardo”**



Fonte: A autora (2025)

#### **4.2.3. Etapa 3: Perceber as características do(s) personagem(ns) conforme o público indicado**

Como dito previamente, os moodboards foram feitos tentando capturar tanto elementos estéticos quanto conceituais das classes abordadas, portanto a análise das características dos personagens irá se basear nestes moodboards.

No moodboard da classe “Executor” (figura 4) é possível observar a relevância da armadura em seu design, e com ela a presença de formas angulares e composições de aspecto pesado, principalmente devido às ombreiras geralmente de tamanho exagerado, presentes neste

tipo de personagem, de maneira que sua força e musculatura são enfatizadas por estas formas. Podemos ver na obra do artista J.C. Leyendecker, presente na composição, como o uso da cor dourada enfatiza os aspectos de "divindade" e de "nobreza" do personagem. Nos outros exemplos presentes, pode-se ver como o dourado é utilizado como uma cor auxiliar, balanceando o prata das armaduras. As formas angulares não estão presentes apenas nas armaduras dos personagens, mas também em sua construção facial, rostos mais quadrados são predominantes, assim como aparências mais tradicionalmente masculinas e robustas.

Há muito brilho do metal, geralmente enfatizado por linhas decorativas na armadura, que também trazem o aspecto de luz. Estas linhas e decorações tendem a ser a parte mais detalhada dos personagens, contrapondo suas aparências físicas mais simples e "genéricas". Cores neutras como marrom, branco e cinza ajudam a balancear estas cores de mais destaque, criando um moodboard que enfatiza as combinações de: cor metálica, cor primária e cor neutra, como combinações essenciais de paleta para este personagem.

O moodboard da classe "Exorcista" (figura 5) busca focar principalmente nos aspectos de alta sociedade, religião e magia, e para fazer contraposição com a representação tradicionalmente masculina da classe "Executor", foi decidido focar em uma figura mais tradicionalmente feminina. Assim pode-se observar a grande influência de formas fluidas e tecidos finos, principalmente nos longos vestidos formais, assim como o uso de camadas e sobreposições de elementos, principalmente joias e faixas. A fluidez se mantém nas silhuetas, elementos como mangas longas que caem ao lado dos personagens, cintos e acessórios pendurados na área da cintura cooperam para alongar as formas e trazer delicadeza e contraste. Podemos observar nas artes de D&D, no canto inferior esquerdo, como mesmo em classes diferentes, estes tecidos, silhuetas e texturas cooperam entre si, de formas diferentes mas visivelmente relacionadas. Mais uma vez, podemos observar a presença de brilho, não apenas vindo do metal, mas também de jóias, pérolas, da radiância do sol nestes personagens e da magia que eles portam. Adereços, símbolos e jóias se mostram muito importantes na composição destes personagens, não só evidenciando os aspectos de alta sociedade e tradição, mas também de delicadeza e feminilidade.

Já no moodboard da classe "Caçador" (figura 6) nós vemos a predominância de designs com elementos mais simples, armaduras leves de metal menos extravagante ou couro. No fundo da colagem nós podemos ver soldados caracterizados de forma ainda mais comum, que possuem a mesma função geral desta classe. As formas são simples e mais neutras em comparação às vistas até então. As texturas predominantes são do metal, do couro e de tecidos mais grossos, todos desgastados levemente do uso, mas mantendo a aparência de resistência e

formalidade de um "uniforme", algo importante para passar a ideia de um "soldado". Formas neutras também estão presentes no físico dos personagens, que demonstram força e capacidade mas que não são enfatizadas, e as cores predominantes são tons de marrom e cinza, com detalhes em azul ou vermelho.

O moodboard da classe "Herbalista" (figura 7) enfatiza a suavidade, a fluidez e a harmonia orgânica, concentrando-se em elementos de design associados à natureza, cura e misticismo. São muito presentes formas fluidas, tecidos drapeados e contornos arredondados que sugerem leveza e movimento, assim como a adaptabilidade da classe e sua gentileza. Podemos observar que apesar da variedade de referências, frequentemente vemos elementos como vestidos, togas, faixas, lenços ou cabelos longos, em alguns casos pesos fora do alcance do rosto, enfatizando a praticidade. Podemos observar também muitos elementos "pendurados" e sobrepostos nos personagens, bolsas, cintos, acessórios decorativos e elementos botânicos contribuem com a estética de abundância, complexidade e coleta assim como implicam preparação, tradição e uma relação próxima com o meio ambiente. Nas cores vemos uma abundância de tons de verde, seguidos de outras naturais como marrons terrosos, cremes e amarelos.

O moodboard da classe "Médico" (figura 8) é construído com grande inspiração na estética médica vitoriana, com o objetivo de transmitir um personagem enraizado na formalidade, precisão e intelectualidade, se afastando da ideia de falta de técnicas científicas e estrutura a qual médicos medievais estão associados. Portanto, o moodboard reflete um arquétipo histórico e profissional que enfatiza dever, estrutura e status social. As formas são definidas por vestimentas estruturadas como gravatas, coletes, camisas formais e principalmente sobretudos longos, criando uma silhueta reta e sólida, contrastando com a outra classe de cura (Herbalista) e enfatizando a oposição entre as duas classes. As cores são majoritariamente tons escuros como marrons, cinzas e azul-marinho, comuns na moda masculina e historicamente associados à sobriedade e formalidade, sendo balanceadas por detalhes de branco e creme. As texturas dos tecidos são densas e de alta qualidade, destacando a funcionalidade e o profissionalismo. Mais uma vez, ao contrário dos Herbalistas, a linguagem visual do médico é baseada no realismo e em ferramentas de seu ofício.

No moodboard da classe "Ferreiro" (figura 9) vemos personagens que demonstram força, criação e funcionalidade, o papel do ferreiro é de tanto um artesão quanto um guerreiro, por isso, além de literais ferreiros, vemos referências a bárbaros e similares. As silhuetas presentes são firmes e visualmente pesadas, definidas por massa física e solidez, sendo fisicamente robustas, com ombros largos e braços fortes. O uso de roupas simples e práticas,

aventais, cintos de ferramentas, luvas e elementos de proteção, realçam estas formas e adicionam aspectos de utilidade e durabilidade para o personagem. O moodboard apresenta uma paleta dominada por tons escuros e terrosos, tons metálicos, principalmente prata, e muitas imagens são iluminadas pela luz vermelha da forja, trazendo um tom quente para as cores. Os materiais e texturas são muito importantes para a identidade visual do ferreiro, sendo eles principalmente couro pesado, tecidos grossos e metal. Também podemos observar a junção entre poder físico e habilidade técnica, juntando a força que os personagens representam aos detalhes que estes são capazes de criar.

No moodboard da classe “Lutador” (figura 10) podemos ver a grande influência visual de diferentes tradições de artes marciais, combinando movimento visual dinâmico, diferentes referências culturais e uma estética simples que passa disciplina, precisão, agilidade e força interior. As silhuetas presentes enfatizam a fluidez dos movimentos e o atletismo dos personagens, grande parte das roupas são simples e deixam a parte superior do corpo à mostra, enfatizando a musculatura dos personagens, vemos uma variação de partes inferiores curtas e justas ou longas e folgadas, também conseguimos notar a presença de bandagens nos braços, mãos e em alguns casos pernas. Elementos como faixas, cintos e braçadeiras adicionam detalhes de caráter cultural, em alguns casos fazendo referência aos uniformes tradicionais de Kung Fu ou às vestimentas dos monges Shaolin. O moodboard utiliza uma paleta de cores contida mas variada, os personagens apresentam uma mistura de tons sóbrios e cores vibrantes. Em sua maioria vemos exemplos de personagens sérios e focados, que passam a ideia de determinação e dedicação à luta.

O moodboard da classe “Arqueiro” (figura 11) cria uma identidade visual que mescla arquétipos do soldado treinado no arco com o rastreador e caçador da floresta, combinando mobilidade, versatilidade e precisão. As silhuetas dos personagens mesclam elementos suaves e naturais com formas mais retas e "pontilgadas", os físicos das referências são em sua maioria esguios e tonificados. Suas vestimentas são práticas, sendo compostas por mantos, capuzes ou peles, cintos sobrepostos, bolsas e equipamentos pendurados e principalmente seus arcos e aljavas. As suas paletas de cores ecoam os seus ambientes, ajudando os personagens a se camuflarem, sendo compostas de muitos marrons, verdes e cores neutras. Os materiais apresentados no moodboard também enfatizam mobilidade, durabilidade e artesanato, com ênfase em couro, pele de animal, linho e fibras naturais.

O moodboard da classe “Ladrão” (figura 12) traz uma estética baseada fortemente em furtividade, destreza e disfarces noturnos. As formas presentes no moodboard são muito orientadas pela presença do manto com capuz, elemento típico da classe, que gera uma silhueta

de aspecto disforme e que enfatiza seu papel de figura furtiva e funciona de forma técnica para encobrir sua figura. Suas vestimentas buscam priorizar bolsos ou bolsas de fácil acesso, próximas a cintura, e elementos que não causem ruídos, principalmente de couro e tecido. Os materiais e texturas presentes também refletem a necessidade de movimento silencioso, versatilidade e sagacidade, e a presença de armas como adagas, sacolas de couro e itens roubados fazem que o tipo de classe seja facilmente reconhecido. O uso de paletas geralmente escuras e em tons neutros guia os personagens para a atmosfera noturna, evocando o submundo da cidade e o anonimato do personagem.

No moodboard da classe “Bardo” (figura 13) nós podemos observar silhuetas moldadas por teatralidade, composições chamativas, trajes incomuns e acessórios expressivos, que contribuem para o destaque destas figuras. Os estilos dos personagens variam bastante entre si, mas em todos podemos observar a predominância de um estilo próprio, às vezes clássico e às vezes caricato, mas que independentemente destacam o carisma e a emoção dos personagens. As texturas são variadas e distintas entre si mas enfatizam o refinamento artístico e a performance destes personagens, as paletas de cores são ricas em tons vibrantes e saturados, geralmente possuindo uma cor de destaque. Os instrumentos dos bardos são elementos visuais centrais, frequentemente com algum tipo de adorno, e devem ser sempre colocados em local de destaque. Embora se busque retratar um personagem de um universo de fantasia, o moodboard também se inspira na estética de trovadores, menestrelis, artistas da commedia dell'arte e até poetas românticos, alinhando a classe ao papel do artista itinerante, músico da corte ou contador de histórias.

A Partir dessas análises, pode-se concluir que cada classe possui sua própria estética e elementos específicos que, para o público, levam ao reconhecimento automático das características das classes. Os rascunhos a serem feitos na etapa seguinte irão seguir as referências presentes nos moodboards, criando personagens únicos que representam estas características.

#### **4.2.4. Etapa 4: Esboçar uma prévia do(s) personagem(ns) e suas características, assim como do ambiente e acessórios caso se apliquem**

Partindo das informações coletadas e referências reunidas, vieram os primeiros rascunhos dos dez personagens, seguindo as estéticas de seus respectivos moodboards e priorizando retratar características que representassem bem as classes, assim como criar uma narrativa interessante para os personagens, deixando o suficiente aberto para a imaginação do público. Os rascunhos foram feitos com materiais de desenho tradicionais e escaneados. Nesta

etapa do processo foram feitas inúmeras modificações, recebendo ajustes e correções onde se via necessário, e as versões apresentadas são os rascunhos finais, que foram julgados adequados para passar para a próxima etapa. Na figura 14 abaixo nós podemos ver os rascunhos dos “Oficiais” e dos “Curandeiros”, e na figura 15 vemos os rascunhos do grupo de “Mercenários”.

**Figura 14 – Rascunhos tradicionais, Oficiais e Curandeiros**



Fonte: A autora (2025)

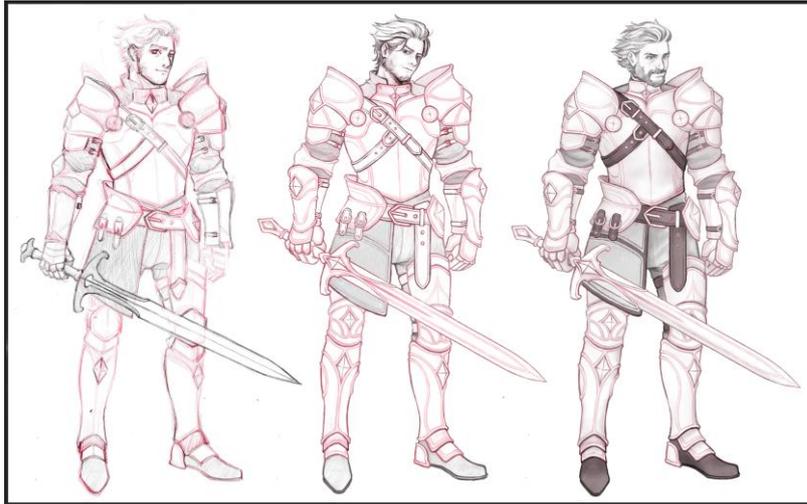
**Figura 15 – Rascunhos tradicionais, Mercenários**



Fonte: A autora (2025)

Após serem digitalizados, os rascunhos passaram pelo processo de limpeza e refinamento, onde foram parcialmente preenchidos em escala de cinza para simular volume. Nesta etapa os rascunhos sofreram modificações e ajustes, a seguir, na figura 16, nós podemos observar um exemplo deste processo de aprimoramento do rascunho da classe de “Executor”.

**Figura 16 – Exemplo do processo, Executor**



Fonte: A autora (2025)

Nas imagens abaixo, figuras 17 e 18, nós podemos observar as versões finais dos rascunhos, já corrigidas e em escala, prontas para serem apresentadas ao público na etapa seguinte.

**Figura 17 – Rascunhos, Oficiais e Curandeiros**



Fonte: A autora (2025)

**Figura 18 – Rascunhos, Mercenários**

Fonte: A autora (2025)

Estas versões também receberam os exemplos dos esquemas de cores, feitos digitalmente sobrepondo as cores ao rascunho, e que serão apresentados no tópico seguinte e no apêndice A do documento. Da mesma forma, todas as imagens individuais referentes a cada classe presente nestes conjuntos podem ser encontradas em escala maior nos apêndices do documento, assim como a imagem completa de todas as dez classes juntas, para propósito de visualização das proporções.

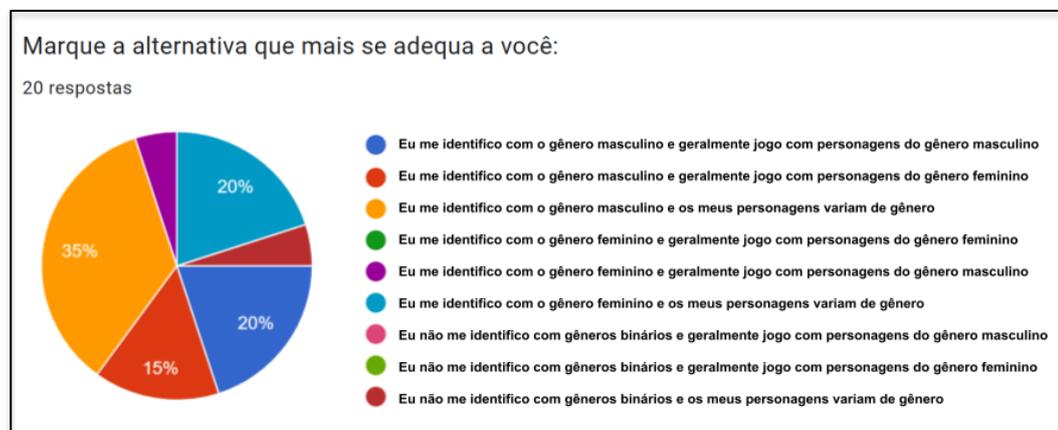
#### **4.2.5. Etapa 5: Apresentar os esboços ao solicitante e/ou público consumidor, e analisar se as alternativas se referem à proposta**

Após concluir os primeiros rascunhos e criar as variações de paleta de cores para cada personagem, passamos para a etapa de apresentar os rascunhos a serem analisados pelo público. A consulta foi feita com um grupo de vinte possíveis usuários do produto, assim buscando focar em um grupo direcionado e que pudesse trazer análises mais detalhadas. O questionário foi feito através da plataforma Google Forms (formulário completo inserido no apêndice A), e foi composto por perguntas gerais de opinião do público e por perguntas detalhadas sobre as características de cada personagem individualmente.

Inicialmente foi contextualizado o teor da pesquisa, o objetivo das ilustrações e o contexto básico do universo no qual estes personagens se encontram, também foi fornecida uma parte do livro guia para leitura opcional. Nesta primeira etapa foi catalogado que 55% dos entrevistados escolheu ler as informações extras opcionais, demonstrando o interesse previamente citado que a comunidade geralmente apresenta. Ainda falando sobre informações

gerais dos entrevistados, todos eles confirmaram familiaridade com TTRPGs e 65% joga com frequência. A idade dos entrevistados variou entre 19 e 31 anos, resultando em uma média etária na faixa dos 24 anos. Como visto na figura 19 abaixo, 70% dos entrevistados se identificam com o gênero masculino, 25% com o gênero feminino, e 5% não se identifica com o gênero binário, o que condiz com as informações previamente apresentadas sobre este público. Também foram questionadas as preferências em escolhas de personagens dos entrevistados, 60% dos entrevistados alegaram não ter uma preferência clara em relação ao gênero de seus personagens, variando de jogo para jogo, uma parcela de 25% alegou preferir jogar com personagens homens e 15% afirmou preferir jogar com personagens femininos. É interessante observar que a escolha de gênero dos personagens muitas vezes não é relacionada com a identificação de gênero do jogador, mas sim com preferências estéticas ou narrativas, sendo este apenas mais um aspecto variante na criação ou escolha do personagem.

**Figura 19 – Respostas do formulário**



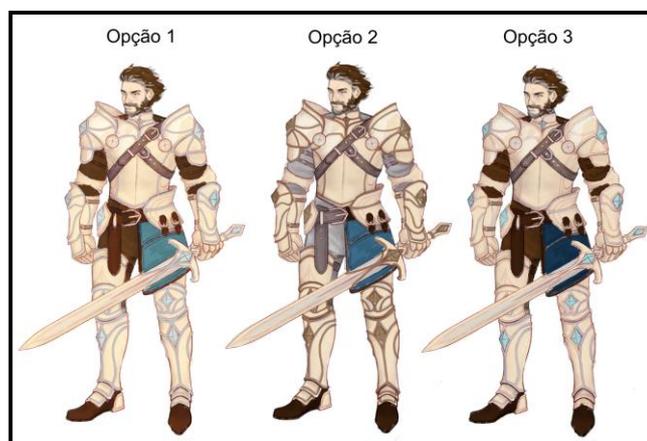
Fonte: A autora (2025)

Para cada personagem apresentado na pesquisa foram disponibilizados um resumo da classe, referências de classes similares de outros sistemas de TTRPG e o rascunho detalhado, como pode ser visto no apêndice A, com três variações de cores para escolha referente a sua respectiva classe. Foi questionado qual variação de cor o entrevistado acreditava se encaixar mais com a classe e o personagem, se o entrevistado acreditava que a ilustração condizia com a descrição da classe, se ele considerava que a ilustração se encaixava com três palavras-chave referentes à classe, e se ele acreditava que os elementos presentes no personagem pareciam adequados. Além disso, foi disponibilizado um espaço livre para comentários e sugestões do entrevistado. Seguem os resumos de cada personagem, apontando porém que questionamentos

relacionados à específicos da classe, como nomes e como a classe funcionaria em jogo, foram omitidos para simplicidade do resumo.

Para a classe de “Executor” as principais variações de cor vieram dos detalhes da roupa, já que de acordo com as características da classe era necessário manter a armadura dourada. A opção mais votada pelo público, com 65% dos votos, foi a opção 3, demonstrando uma preferência pelos elementos de suporte em cores mais escuras. Este rascunho obteve 100% de aprovação no quesito de representação apropriada da classe, 100% de aprovação na relação com as palavras-chave de “Força, Bravura e Autoridade” e 95% de aprovação em relação aos itens, o que se deve ao questionamento de um dos entrevistados, que sentiu falta de algum tipo de carga a mais, como bagagens de viagem. Os respondentes do questionário também trouxeram considerações em relação a armadura, apontando possíveis pontos fracos e sugestões sobre possíveis adições, como: adição de uma capa, capacete ou um escudo, assim como a inclusão de cicatrizes de batalha no personagem. A figura 20 a seguir ilustra as opções apresentadas.

**Figura 20 – Opções de cor “Executor”**

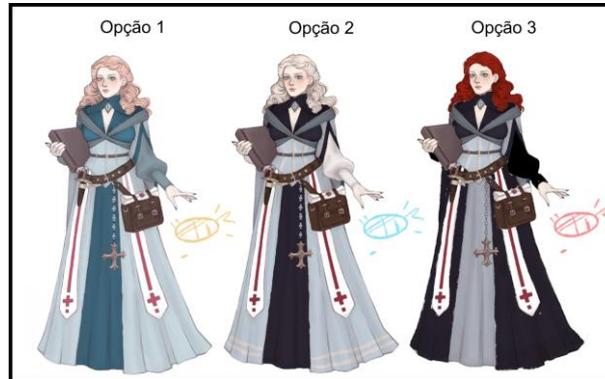


Fonte: A autora (2025)

Para a classe de “Exorcista” foram apresentadas variações de paletas mais perceptíveis, e as respostas em relação a isso se mostraram bem divididas, estando praticamente equilibradas entre as três opções, sendo 35% para a opção 1, 30% para a opção 2 e 35% para a opção 3. Nas respostas escritas, foi apontado pelos respondentes que as opções 1 e 2 são mais associadas ao celestial apresentado na descrição da personagem. Este rascunho obteve 100% de aprovação no quesito de representação apropriada da classe, 95% de aprovação na relação com as palavras-chave de “Inteligência, Magia e Nobreza”, por um adendo para aumentar referências a “magia” e 100% de aprovação em relação aos itens da personagem. Dois dos respondentes do questionário trouxeram sugestões de remover a “cruz vermelha” presente no design da

personagem, que foi associada à organização humanitária “Cruz Vermelha”, que não era a intenção. A figura 21 abaixo ilustra as opções apresentadas.

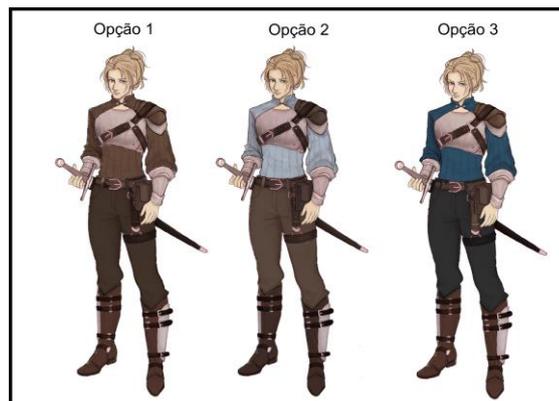
**Figura 21 – Opções de cor “Exorcista”**



Fonte: A autora (2025)

Para a classe de “Caçador”, foram apresentadas paletas que variam mais em tonalidade, buscando se manter majoritariamente em tons de marrom do couro com detalhes em azul. A opção 2 ganhou com 55% dos votos, e este rascunho obteve 100% de aprovação no quesito de representação apropriada da classe e 80% de aprovação na relação com as palavras-chave de “Determinação, Coragem e Lealdade”. Os respondentes apresentaram questionamentos em relação a palavra “lealdade”, com um deles opinando que a aparência física da personagem condizia com as palavras, mas que a pose escolhida podia estar prejudicando a percepção da mesma como leal. Em relação aos itens, o personagem recebeu 90% de aprovação, com um dos entrevistados levantando questionamento em relação à falta de bagagens de viagem, enquanto outro apresentou sugestões em relação a possivelmente adicionar uma outra arma no design. A figura 22 a seguir ilustra as opções apresentadas.

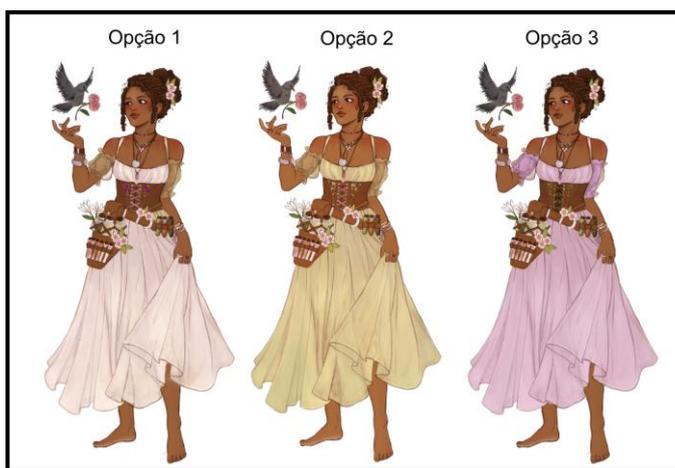
**Figura 22 – Opções de cor “Caçador”**



Fonte: A autora (2025)

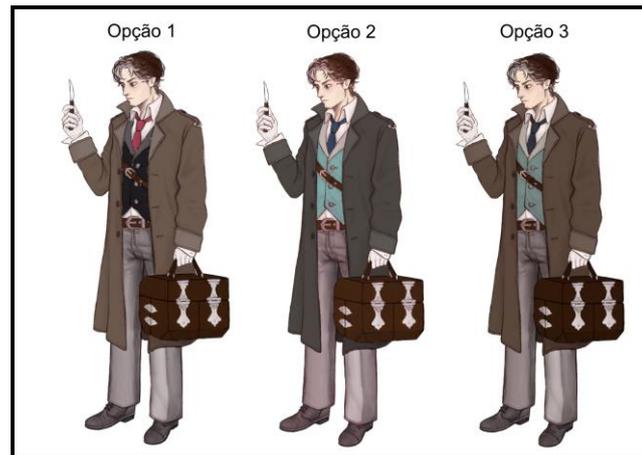
Para a classe de “Herbalista” as principais variações da paleta se encontram nas cores do vestido da personagem e nos pequenos bordados do seu corset, e com 75% dos votos a escolhida foi a opção 2 em amarelo. Este rascunho obteve 100% de aprovação no quesito de representação apropriada da classe, 100% de aprovação na relação com as palavras-chave de “Natureza, Liberdade e Cura” e 95% de aprovação em relação aos itens, devido a três respondentes citarem a necessidade de um aumento em sua bolsa de coleta, um deles sugerindo que parte dos frascos seja substituído por mais espaço de armazenamento. Também foram sugeridos mais acessórios e uma algibeira. A figura 23, abaixo, ilustra as opções apresentadas.

**Figura 23 – Opções de cor “Herbalista”**



Fonte: A autora (2025)

Para a classe de “Médico” as principais variações da paleta se encontram nas cores do colete, do sobretudo e da gravata do personagem, e as respostas dos entrevistados se mostraram divididas entre as opções 1 e 3, com 45% dos votos em cada. Este rascunho obteve 100% de aprovação no quesito de representação apropriada da classe, 100% de aprovação na relação com as palavras-chave de “Ciência, Formalidade e Técnica” e 100% de aprovação em relação aos seus itens, contudo, posteriormente na etapa final, surgiu um único comentário em relação a suas roupas talvez não se encaixarem bem com os outros, tendo um aspecto mais “moderno”. A figura 24, abaixo, ilustra as opções apresentadas.

**Figura 24 – Opções de cor “Médico”**

Fonte: A autora (2025)

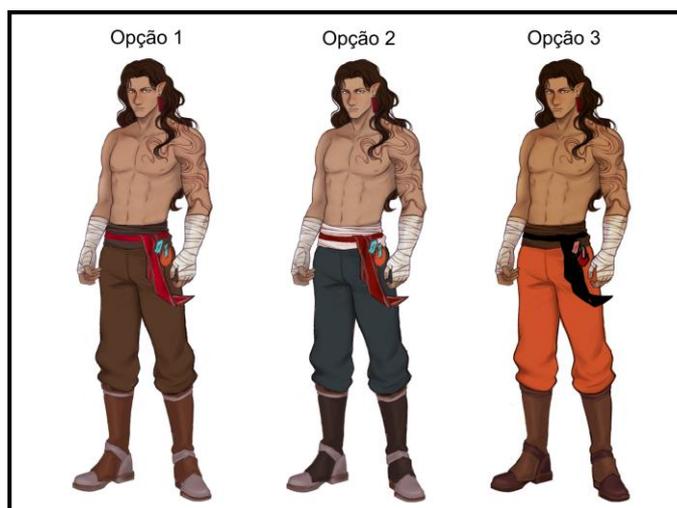
Para a classe de “Ferreiro” foram feitas duas variações com prata e uma com bronze como as cores principais, e, com 45% dos votos, a escolhida foi a opção 2 com a armadura prata e cores mais saturadas. Este rascunho obteve 100% de aprovação no quesito de representação apropriada da classe, 100% de aprovação na relação com as palavras-chave de “Força, Técnica e Criação” e 95% de aprovação em relação aos seus itens, pois foram sugeridas pequenas mudanças como uma roupa mais desgastada, a adição de mais armadura e a mudança de posições entre o machado e o escudo. Também foi pontuada a semelhança da personagem com uma bárbara, algo coerente com a classe, e uma pessoa sugeriu que ela deveria estar com alguma de suas criações, o que já era a intenção na ilustração apresentada, portanto foi planejada uma análise de como transmitir melhor estes pontos na ilustração final. A figura 25 a seguir ilustra as opções apresentadas.

**Figura 25 – Opções de cor “Ferreiro”**

Fonte: A autora (2025)

Para a classe de “Lutador” foram apresentadas uma versão majoritariamente em tons de marrom, uma com azul-escuro e uma com laranja, que remete mais a roupas de monges, e a versão escolhida foi a opção 2 com 75% dos votos. Este rascunho obteve 100% de aprovação no quesito de representação apropriada da classe, 100% de aprovação na relação com as palavras-chave de “Combate, Simplicidade e Habilidade” e 95% de aprovação em relação aos seus itens, sendo a principal reclamação dos entrevistados o cabelo solto do personagem, que não parecia eficiente para o combate, e outra pequena sugestão foi revisar os detalhes de aparência metálica na bota. A figura 26, abaixo, ilustra as opções apresentadas.

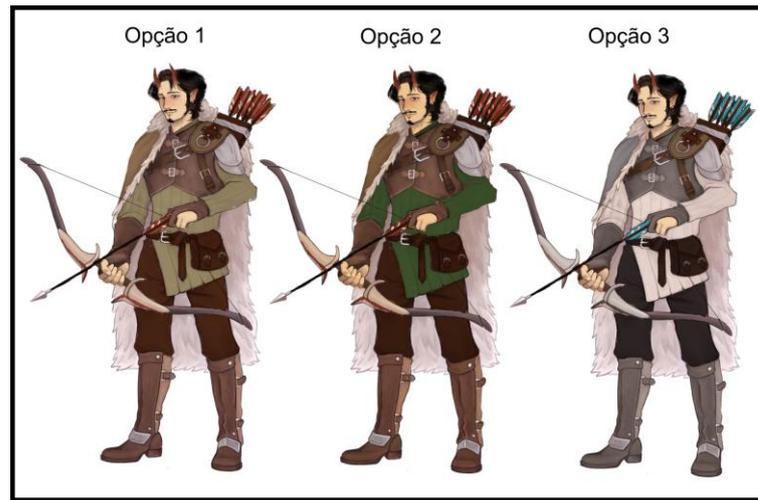
**Figura 26 – Opções de cor “Lutador”**



Fonte: A autora (2025)

Para a classe de “Arqueiro” foram apresentadas duas versões com verde e uma versão com uma paleta de cores de inverno, para ambientes com neve, e a opção 1 foi a escolhida com 60% dos votos, apesar do público ter entendido e apreciado a versão para neve. Este rascunho obteve 100% de aprovação no quesito de representação apropriada da classe, 100% de aprovação na relação com as palavras-chave de “Precisão, Caça e Pontaria” e 100% de aprovação em relação aos seus itens. Os respondentes não apresentaram sugestões nem reclamações do design, sendo este um dos mais bem recebidos pelo público. A figura 27 a seguir ilustra as opções apresentadas.

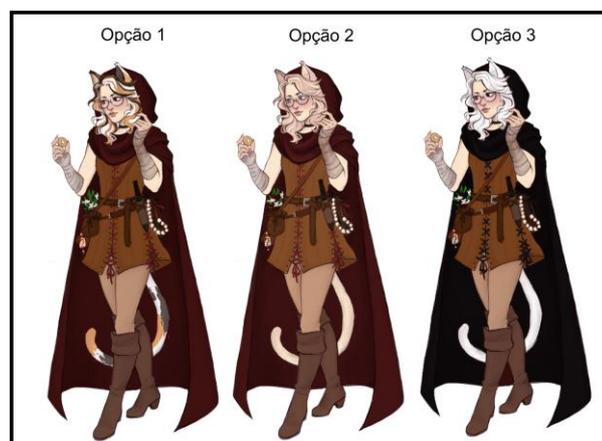
**Figura 27 – Opções de cor “Arqueiro”**



Fonte: A autora (2025)

Para a classe de “Ladrão” a principal variação na paleta de cores da personagem foi sua cor de cabelo e pelagem, devido a limitação que este tipo de personagem tem em relação a suas cores, e a opção escolhida foi a 1, com 45% dos votos, com os respondentes demonstrando apreciarem a referência ao tipo de pelagem presente em gatos da vida real. Este rascunho também obteve 100% de aprovação no quesito de representação apropriada da classe, 100% de aprovação na relação com as palavras-chave de “Furtividade, Destreza e Sagacidade” e 100% de aprovação em relação aos seus itens. Novamente, os respondentes não apresentaram nenhuma reclamação do design, e trouxeram apenas uma sugestão de adicionar mais um acessório na perna da personagem. A figura 28, encontrada abaixo, ilustra as opções apresentadas.

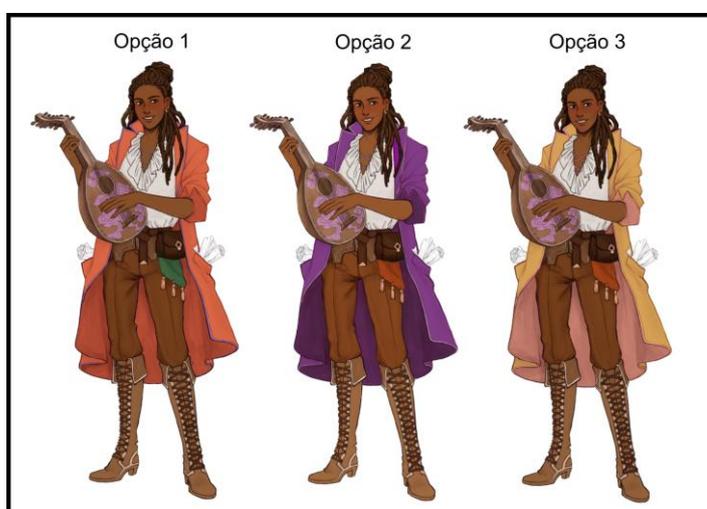
**Figura 28 – Opções de cor “Ladrão”**



Fonte: A autora (2025)

Para a classe de “Bardo” as principais variações da paleta se encontram nas cores do casaco do personagem, este sendo o principal elemento de cor de seu design, e com 80% dos votos a escolhida foi a opção 2, em roxo. Este rascunho obteve 100% de aprovação no quesito de representação apropriada da classe, 95% de aprovação na relação com as palavras-chave de “Carisma, Entretenimento e Criatividade” e 95% de aprovação em relação aos seus itens, possivelmente por um dos entrevistados ter considerado as cores muito “chamativas”, algo que não se aplica no padrão desta classe, como pode ser visto em seu respectivo moodboard. Foram também apresentadas sugestões de modificação das cores de alguns elementos, como o lenço em seu bolso e a pintura de seu alaúde, e a sugestão de adicionar um chapéu, mas, no geral o público pareceu apreciar a abordagem menos caricata e mais simples no design do personagem, em comparação a outros bardos da mídia. A figura 29 a seguir ilustra as opções.

**Figura 29 – Opções de cor “Bardo”**



Fonte: A autora (2025)

Em geral, os respondentes se mostraram satisfeitos com os designs apresentados, criticando poucos elementos e sugerindo adições interessantes. Ao final do questionário, os entrevistados foram perguntados sobre a coesão visual entre os personagens como um grupo, e 95% dos respondentes alegaram acreditar que os personagens são condizentes entre si e que parecem pertencer ao mesmo universo, apenas com uma exceção onde o respondente questionou sobre a classe “Médico” como mencionado anteriormente. Quando questionados sobre a identificação pessoal e a possibilidade de se ver como jogador de uma das classes apresentadas, 95% respondeu que poderia se ver jogando com um dos personagens elaborados, com apenas um respondente marcando “talvez”. Mesmo que esta não seja a principal intenção destas ilustrações em seu uso, uma recepção tão positiva indica que os personagens foram

capazes de interessar o público. Da mesma forma, grande parte dos entrevistados alegou se sentir cativado a jogar o sistema pelos personagens, e a grande maioria viu a necessidade de apontar um ou mais personagens preferidos que despertaram a vontade de jogar com a classe.

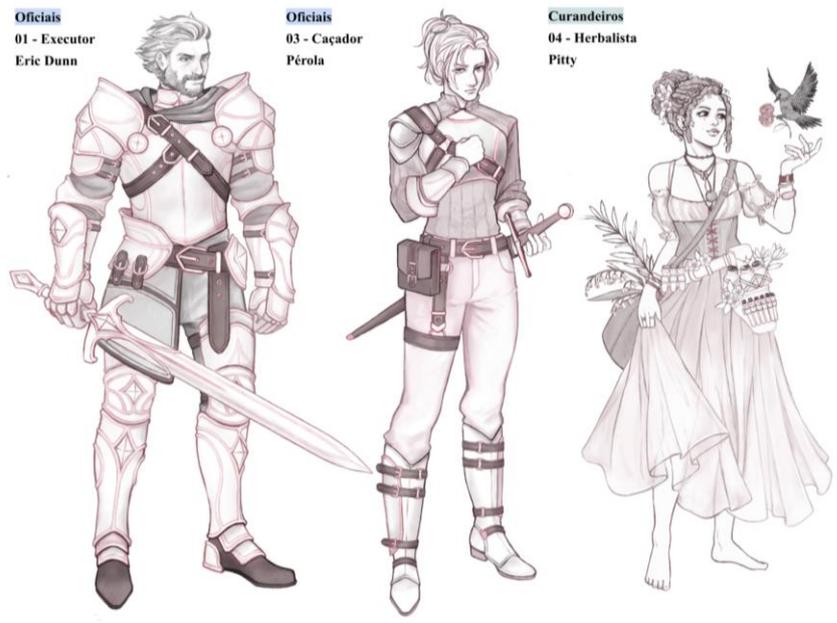
Um dos respondentes disse “Consegui imaginar uma *backstory* detalhada para cada um e poderia facilmente encaixar qualquer combinação deles em uma aventura, mesmo se fossem todos ao mesmo tempo”, já outro falou que “Sim, acredito que os personagens protótipos apresentam uma boa base para criação de personagens autorais no universo do RPG.”. Alguns dos respondentes também elogiaram questões relacionadas a representação de gênero dos personagens, como por exemplo em relação à Caçadora: “Gostei da simplicidade e de que ela não foi sexualizada, a roupa parece um uniforme que poderia ser utilizado por homens e mulheres.” e falando positivamente que a Ferreira “[...] parece forte e capaz.”. Alguns dos respondentes até entraram em contato para perguntar mais sobre o sistema, demonstrando interesse em jogar. Esta recepção positiva e o quanto os entrevistados se mostraram engajados ao responder o questionário provam o que já foi relatado em relação a comunidade e que estes personagens estão cumprindo seu papel de contar uma história, despertar a curiosidade e criatividade dos jogadores e incentivar o consumo do material em questão.

#### **4.2.6. Etapa 6: Selecionar as alternativas escolhidas**

Com base nas respostas, foram escolhidas as paletas de cores, que podem ser vistas no tópico abaixo, e foi concluído que cinco dos rascunhos deveriam passar por novas modificações, sendo eles: Executor, Caçador, Herbalista, Ferreiro e Lutador.

Na imagem seguinte, figura 30, podemos ver que a armadura do Executor recebeu uma leve alteração no “couter”, parte do cotovelo da armadura, para melhorar a noção de mobilidade, e foi adicionado um elemento remetente a uma capa na área do pescoço, com o objetivo de melhor balancear as cores e acatar sugestões de mudança do público, sem alterar os elementos que foram elogiados por outra parte do entrevistados. Na classe Caçador, ainda na figura 30, foram feitas modificações na pose e na expressão da personagem, com o objetivo de melhorar a percepção dos aspectos de lealdade, sem prejudicar a idéia de prontidão que a pose buscava passar. Na Herbalista apenas foi adicionada uma bolsa de coleta maior, algo comentado por alguns respondentes.

**Figura 30 – Rascunhos modificados 1**



Fonte: A autora (2025)

Já na figura 31, na classe de Ferreiro, apesar de não ter sido especificamente criticado, foi optado por remover o machado, substituindo pela outra luva do par, para simplificar a silhueta e melhorar o entendimento do personagem. Para o Lutador, a única alteração foi prender o cabelo do personagem, algo que tinha sido feito no rascunho, e que tinha sido citado por alguns respondentes.

**Figura 31 – Rascunhos modificados 2**



Fonte: A autora (2025)

#### 4.2.7. Etapa 7: Iniciar as artes conceituais

Utilizando os rascunhos que foram aprovados da etapa 5 e os rascunhos modificados da etapa 6, foram aplicadas as paletas de cores selecionadas pelo público no questionário. Nos casos onde o público não chegou em consenso, foi feita uma síntese dos comentários e, buscando respeitar as opiniões coletadas, foi criada uma nova opção de cores. Abaixo, figuras 32 e 33, podemos ver as versões finais dos rascunhos com suas paletas de cores aplicadas.

Figura 32 – Rascunhos finais com cores, Oficiais e Curandeiros



Fonte: A autora (2025)

Figura 33 – Rascunhos finais com cores, Mercenários



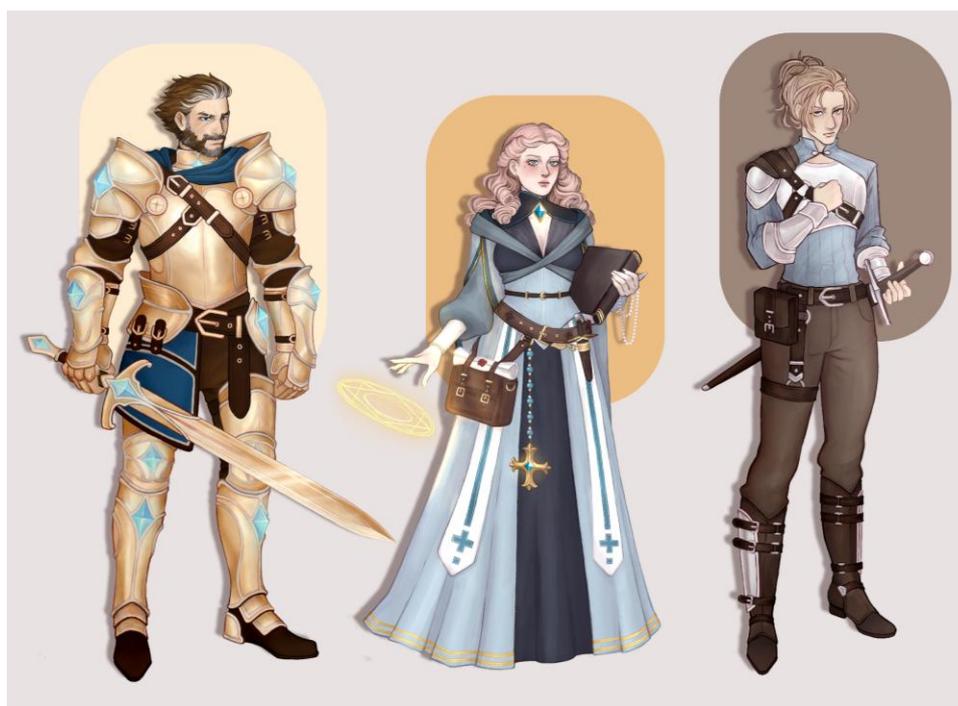
Fonte: A autora (2025)

Pode-se observar que o grupo dos Oficiais possui uma paleta de cores focada em tons de azul, cor que remete ao caráter de autoridade e a importância social que estes personagens possuem, da mesma forma que, com base em circunstâncias históricas reais, este seria um pigmento que apenas pessoas de maior poder aquisitivo teriam acesso. Nos outros personagens foram priorizadas cores terrosas, com poucos elementos de cores vibrantes, o mesmo aspecto de valor dos pigmentos também foi considerado, peças de cores fortes e artificiais teriam um valor maior. Partindo destas imagens, foi iniciado o rendering dos personagens para as ilustrações finais.

#### 4.2.8. Etapa 8: Apresentar as alternativas finalizadas

Abaixo podemos ver as versões finalizadas das ilustrações, na figura 34 vemos os Oficiais: Executor, Exorcista e Caçador. Para todas as ilustrações foi feita uma composição simples com uma forma de cor sólida, relacionada a classe e que compõe o esquema de cores do personagem, e um fundo cinza neutro para auxiliar na visualização.

**Figura 34 – Executor, Exorcista e Caçador Finalizados**



Fonte: A autora (2025)

Em seguida, podemos ver as versões finalizadas das ilustrações do grupo de Curandeiros: Herbalista e Médico (figura 35).

**Figura 35 – Herbalista e Médico Finalizados**



Fonte: A autora (2025)

Abaixo vemos parte dos Mercenários, Ferreiro, Lutador e Arqueiro na figura 36 e Ladrão e bardo em seguida na figura 37.

**Figura 36 – Ferreiro, Lutador e Arqueiro Finalizados**



Fonte: A autora (2025)

**Figura 37 – Ladrão e Bardo Finalizados**

Fonte: A autora (2025)

## 5. RESULTADOS E DISCUSSÕES.

Durante o desenvolvimento deste projeto, foi possível refletir sobre a importância de um processo de criação eficiente e de uma boa metodologia, com a capacidade de orientar o desenvolvimento de ilustrações, principalmente para a criação de personagens originais. A adaptação feita por Alves (2023) da metodologia de Seegmiller (2008) se mostrou efetiva, consistente e ideal para este design de personagens. A coleta de informações sobre produto, público e mercado, foi capaz de trazer dados necessários para entender qual o público consumidor dessas ilustrações, suas preferências e o contexto onde elas estão inseridas, aspectos que se mostram essenciais na compreensão desta subcultura como um todo, e para a criação de um produto adequado que atenda suas expectativas. Além disso, a etapa de pesquisa também se mostrou eficaz ao trazer informações que demonstram o mercado onde estas obras seriam consumidas, tanto na hipotética publicação de um livro, quanto no desenvolvimento de personagens para outras mídias do mesmo meio.

As etapas de busca e análise de referências também se mostraram cruciais para entender quais elementos visuais seriam capazes de passar as características almeçadas, fazendo com que

os atributos das classes fossem representados de forma clara, passando para o público uma compreensão do mundo onde estes personagens se encontram e transmitindo uma narrativa que deixasse o suficiente aberto para despertar a curiosidade e imaginação do consumidor, além de agradar e atrair o mesmo.

Considerando o que já foi dito, a avaliação e retorno dos entrevistados também foi essencial para este projeto. Apresentar os rascunhos para revisão do público-alvo permitiu um acesso direto a seus desejos, expectativas e percepções das classes e personagens. A coleta reuniu diversas perspectivas sobre o quão bem os personagens transmitiam os atributos pretendidos, e se os mesmos eram capazes de representar suas classes e cativar o público. As respostas do público confirmaram a eficiência dos designs em todos os aspectos citados, assim como em conquistar um público variado, de forma que todos os entrevistados alegaram ser capazes de se ver jogando com ao menos um dos personagens, fato que não é necessário para a validação do projeto, mas que se mostra um aspecto positivo adicional dos designs. As sugestões que foram recebidas durante essa etapa confirmaram e validaram as escolhas de design feitas, assim como influenciaram os ajustes e melhorias.

O projeto foi concluído com a finalização das artes, estas estando prontas para uma possível aplicação, sendo em um projeto editorial, material ilustrativo para jogo ou campanha, ou uso de possíveis jogadores deste sistema de TTRPG. Este trabalho foi capaz de concluir seus objetivos preestabelecidos com sucesso: registrou o processo de elaboração das ilustrações dos personagens, foi capaz de coletar informações necessárias para difundir aspectos da subcultura e o processo de criação de personagens dentro do universo dos TTRPGs de fantasia, proporcionando um guia com aspectos relacionados a criação para este público, sendo esta para meios mercadológicos, acadêmicos ou pessoais. Ao longo do projeto, o desenvolvimento das artes exigiu proficiência em design de personagens e ilustração, habilidades aprimoradas ao longo da formação acadêmica, assim como a capacidade de converter elementos literários em elementos imagéticos que representam as informações necessárias.

Olhando para o futuro, se busca continuar expandindo o projeto, possivelmente como uma dissertação de mestrado, desenvolvendo mais ilustrações que expandam o universo em questão e criando o projeto editorial completo do livro guia, onde estas ilustrações seriam aplicadas. Espera-se que este estudo possa servir como referência e guia para outros trabalhos em design, sejam relacionados a TTRPGs ou a criação de personagens e arte conceitual.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Urbano Junio Barros. **PATAS ASTR AIS: Desenvolvendo Concept arts para personagens de uma webcomic**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Graduação em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2023.
- COVER, Jennifer Grouling. **The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games**. McFarland & Company, Inc., Publishers Jefferson Editora, London, 2010.
- DOHM-SANCHEZ, Jeffrey. **2024 Players handbook becomes fastest selling ‘Dungeons & Dragons’ product ever**. Disponível em: <https://icv2.com/articles/news/view/57876/2024-play-ers-handbook-becomes-fastest-selling-dungeons-dragons-product-ever>. Acesso em: 10 mai. 2025.
- FIORIN, José Luiz. **Objeto artístico e experiência estética**. In: LANDOWSKI, Eric; DORRA, Raúl; OLIVEIRA, Ana Claudia de (Eds.). *Semiótica, estésis, estética* São Paulo: EDC/Puebla: UAP, 1999.
- GREIMAS, Algirdas Julien; FONTANILLE, Jacques. **A epistemologia das paixões**. *Semiótica das paixões* São Paulo: Ática, 1993. p. 21-100. HUISMAN, Denis. *A estética* Lisboa: Edições 70, 1994.
- GROLLEMOND, Larisa; KEENE, Bryan C. **The Fantasy of the Middle Ages: An Epic Journey Through Imaginary Medieval Worlds**. Getty Publications, 2022.
- IZIDORO, Franciele Araújo. **Hábitos de Consumo: Um Olhar Sobre o Público Geek**. São Cristovão, 2020.
- KONZACK, Lars. **Geek Culture: The 3rd Counter-Culture**. FNG2006, Preston, Inglaterra, 2006.
- MACKAY, Daniel. **The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art**. McFarland & Company, Inc., Publishers Jefferson Editora, London, 2001.
- MATOS, Patrícia. **De vergonha a orgulho: Consumo, capital simbólico e a ressignificação midiática da cultura nerd**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Fortaleza, CE. 2012.
- NUTELS, Maria Letícia Meneses. **Criando uma Campanha: Uma Análise Publicitária de Estratégias para Divulgação de um RPG de mesa**. 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Graduação em Publicidade e Propaganda) – Centro Universitário UniFavip Wyden, Caruaru, 2025.
- OLSON, Jerry C.; REYNOLDS, Thomas J. **Understanding Consumer Decision Making: The Means-End Approach to Marketing and Advertising Strategy**. Lawrence Erlbaum Associates, Inc. Editora, Mahwah, New Jersey, 2001.
- QUENTAL, Joana Maria Ferreira Pacheco. **A ilustração enquanto processo e pensamento: Autoria e interpretação**. Tese de Doutorado. Universidade de Aveiro, Portugal, 2009.

SEEGMILLER, Don. **Digital character painting using photoshop CS3**. Boston: Charles River Media, 2008.

WATERS, Daren. **What happened to Dungeons and Dragons?** Disponível em: [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/magazine/3655627.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/3655627.stm). Acesso em: 10 mai. 2025

WITWER, Michael *et al.* **Dungeons & dragons art & arcana: A visual history**. Ten Speed Press, 2018.

## APÊNDICE A – TRANSCRIÇÃO QUESTIONÁRIO DE OPINIÃO

### Avaliação de Design de Personagens

#### **Do que se trata esta pesquisa?**

As ilustrações feitas são designs de personagens que representam as dez classes de um sistema de RPG de mesa de autoria própria “ATTO: Guiados por ventura”.

Estes são os rascunhos das ilustrações, ao responder este questionário você irá avaliar se elas são adequadas para servirem de representação/exemplo das classes em um livro guia de jogo hipotético.

#### **Informações sobre o mundo**

Se trata de um universo de fantasia medieval, similar a outros livros como “Tormenta” ou “Dungeons & Dragons”. Neste universo existem criaturas mágicas referidas dentro dele com “demônios” e divindades relacionadas a “deuses” ou “anjos”.

As dez classes que o jogador pode escolher para jogar, são divididas em três principais grupos de caráter social dentro do universo:

- **Os oficiais:** Executor, Exorcista e Caçador;
- **Os curandeiros:** Herbalista e Médico;
- **E os mercenários:** Ferreiro, Lutador, Arqueiro, Ladrão e Bardo.

A leitura do guia de jogo é opcional, todas as classes e suas principais características serão explicadas neste questionário, junto às ilustrações. Caso tenha interesse nas informações completas, segue o link para leitura parcial do livro:

LINK OPCIONAL DO LIVRO

#### **Você realizou a leitura (opcional) do livro completo?**

- Sim
- Não

#### **Primeiro, três perguntas sobre você:**

#### **Você já jogou ou joga RPG de mesa?**

- Nunca joguei e não tenho interesse
- Nunca joguei mas tenho interesse
- Já joguei
- Jogo com certa frequência

### Qual sua idade? (Resposta escrita)

---

#### Marque a alternativa que mais se adequa a você:

- Eu me identifico com o gênero masculino e geralmente jogo com personagens do gênero masculino
- Eu me identifico com o gênero masculino e geralmente jogo com personagens do gênero feminino
- Eu me identifico com o gênero masculino e os meus personagens variam de gênero
- Eu me identifico com o gênero feminino e geralmente jogo com personagens do gênero feminino
- Eu me identifico com o gênero feminino e geralmente jogo com personagens do gênero masculino
- Eu me identifico com o gênero feminino e os meus personagens variam de gênero
- Eu não me identifico com gêneros binários e geralmente jogo com personagens do gênero masculino
- Eu não me identifico com gêneros binários e geralmente jogo com personagens do gênero feminino
- Eu não me identifico com gêneros binários e os meus personagens variam de gênero
- Outro: \_\_\_\_\_

#### Do que se trata esta pesquisa?

As ilustrações feitas são designs de personagens que representam as dez classes de um sistema de RPG de mesa de autoria própria “ATTO: Guiados por ventura”.

Estes são os rascunhos das ilustrações, ao responder este questionário você irá avaliar se elas são adequadas para servirem de representação/exemplo das classes em um livro guia de jogo hipotético.

#### Personagem 1 - “Eric” Executor

Executores são **guerreiros de elite** nascidos em famílias com longa linhagem de caçadores, treinados desde a infância para seguir um caminho tradicional de força e honra. Ao atingir a maioridade, eles passam por um rito de passagem, ganhando sua primeira peça de armadura dourada abençoada e uma arma única, forjadas especialmente para ele.

Os Executores são altamente respeitados na sociedade e frequentemente assumem cargos de liderança ou se tornam grandes heróis. Esta é uma classe de combate que evolui ao longo da jornada para **combate pesado**, podendo ser comparada a **guerreiros, paladinos e cavaleiros**, mais diretamente com os **paladinos de D&D e Tormenta e possui um papel similar a classe de “witcher” do The Witcher.**

Seus equipamentos refletem seu alinhamento espiritual, com armas e armaduras capazes de manifestar mudanças físicas com base no estado moral do personagem. Executores carregam uma versão dourada e abençoada da arma tradicional de sua família, geralmente espadas longas, e uma armadura sagrada que quanto mais completa, indica a experiência do portador. Seus itens iniciais incluem um uniforme padrão, provisões básicas e ferramentas de sobrevivência.

Opção 1, 2 e 3:



**Qual a opção de cor que você acredita que mais se encaixa com o personagem e sua classe?**

- Opção 1
- Opção 2
- Opção 3

**O personagem acima condiz com a descrição da sua classe?**

- Sim
- Não

**Caso tenha marcado “não”, porque? (Resposta escrita)**

---

**O personagem acima condiz com: Força, Bravura e Autoridade?**

- Sim
- Não
- Outro: \_\_\_\_\_

Os acessórios, itens e roupa do personagem parecem adequados?

- Sim
- Não

Você tem algum comentário ou sugestão para o design deste personagem? (Resposta escrita)

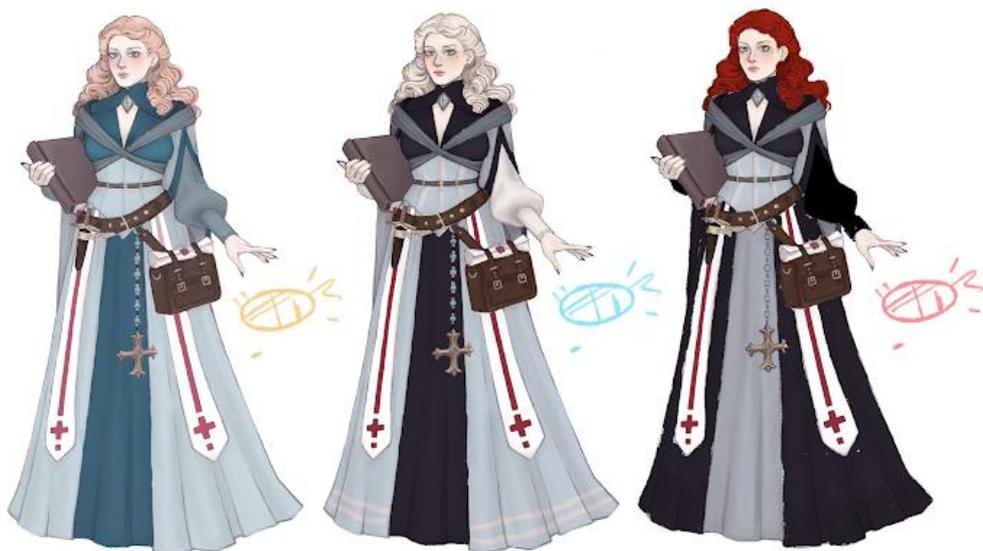
---

### Personagem 2 - “Lucie” Exorcista

Exorcistas são **estudiosos do místico**, escolhidos na infância por seu potencial intelectual e treinados para dominar **inscrições e conhecimento divino**. Sua principal função é manter as barreiras mágicas que protegem as cidades e as pessoas das forças demoníacas, tornando-os essenciais para qualquer sede. Após passarem por um rigoroso exame aos dezoito anos, eles podem assumir papéis de liderança, partir em jornadas ou serem realocados para áreas necessitadas. Assim como os executores, eles são respeitados e valorizados por suas habilidades e poder.

São a **principal classe de magia** do sistema, podendo ser comparados a classes como **clérigo, bruxo ou mago em D&D**, **arcanista ou clérigo em Tormenta** ou **magos e sacerdotes em The Witcher**. Cada Exorcista carrega um livro de feitiços desenvolvido ao longo de seu treinamento, simbolizando sua perícia mágica em evolução. Seus equipamentos incluem materiais de escrita, objetos sagrados que indicam sua classe, equipamentos de sobrevivência, rações e suprimentos médicos básicos.

Opção 1, 2 e 3:



Qual a opção de cor que você acredita que mais se encaixa com o personagem e sua classe?

- Opção 1

- Opção 2
- Opção 3

**O personagem acima condiz com a descrição da sua classe?**

- Sim
- Não

**Caso tenha marcado “não”, porque? (Resposta escrita)**

---

**O personagem acima condiz com: Inteligência, Magia e Nobreza?**

- Sim
- Não
- Outro: \_\_\_\_\_

**Os acessórios, itens e roupa do personagem parecem adequados?**

- Sim
- Não

**Você tem algum comentário ou sugestão para o design deste personagem? (Resposta escrita)**

---

### **Personagem 3 - “Pérola” Caçador**

Caçadores podem ser vistos como a **classe base padrão**, eles são indivíduos motivados que, independentemente de sua origem, se dedicaram a proteger a sociedade por meio de perseverança e força de vontade. O treinamento começa entre os doze e os quinze anos, culminando na graduação aos dezoito. **Seu caminho é flexível**, permitindo que o jogador construa o personagem mais livremente ao longo de sua jornada, da mesma forma que eles são livres para escolher suas armas e são recompensados por meio de missões aceitas em todas as sedes.

Como dito acima, são uma **classe de combate mais versátil**, podendo ser comparados aos **guerreiros de Tormenta, D&D e Pathfinder** e ao **homem de armas do The Witcher**. Eles começam sua jornada com um uniforme padrão, rações básicas, materiais de primeiros socorros e equipamentos gerais de sobrevivência, proporcionando-lhes a flexibilidade necessária para qualquer missão.

Opção 1, 2 e 3:



**Qual a opção de cor que você acredita que mais se encaixa com o personagem e sua classe?**

- Opção 1
- Opção 2
- Opção 3

**O personagem acima condiz com a descrição da sua classe?**

- Sim
- Não

**Caso tenha marcado “não”, porque? (Resposta escrita)**

---

**O personagem acima condiz com: Determinação, Coragem e Lealdade?**

- Sim
- Não
- Outro: \_\_\_\_\_

**Os acessórios, itens e roupa do personagem parecem adequados?**

- Sim
- Não

Você tem algum comentário ou sugestão para o design deste personagem? (Resposta escrita)

---

#### Personagem 4 - “Pitty” Herbalista

**Herbalistas são curandeiros alinhados à natureza**, eles utilizam a natureza para tratar ferimentos e doenças, frequentemente combinando magia básica com remédios feitos a partir de plantas. Seu treinamento informal, normalmente guiado por um mestre, enfatiza a cura prática por meio de poções, chás, pomadas e improvisação. Embora habilidosos em cuidados intensivos, como neutralizar venenos ou aliviar dores, eles têm capacidades limitadas em tratamentos cirúrgicos.

Sua prática reflete um profundo respeito pela natureza e uma abordagem não intrusiva à medicina. A classe é voltada para **cura e magia**, pode ser comparada aos **druídas de D&D e Pathfinder** ou aos **alquimistas de Tormenta**. Os herbalistas carregam uma bolsa de coleta cheia de ferramentas, plantas e ingredientes essenciais para a preparação de poções e curas naturais. Seus equipamentos também podem incluir um livro de referência, pequenos vasos de plantas e ervas regionais, permitindo-lhes criar remédios em campo.

Opção 1, 2 e 3:



Qual a opção de cor que você acredita que mais se encaixa com o personagem e sua classe?

- Opção 1

- Opção 2
- Opção 3

**O personagem acima condiz com a descrição da sua classe?**

- Sim
- Não

**Caso tenha marcado “não”, porque? (Resposta escrita)**

---

**O personagem acima condiz com: Natureza, Liberdade e Cura?**

- Sim
- Não
- Outro: \_\_\_\_\_

**Os acessórios, itens e roupa do personagem parecem adequados?**

- Sim
- Não

**Você tem algum comentário ou sugestão para o design deste personagem? (Resposta escrita)**

---

### **Personagem 5 - “Daniel” Médico**

Os médicos representam a contraparte **científica e metódica** dos herbalistas, possuindo amplo **conhecimento técnico** e aderindo a técnicas formais. Treinados em sedes ou em hospitais, eles são proficientes em diagnósticos, cirurgias e tratamento de doenças graves. A preparação é fundamental para sua eficácia em campo, onde são capazes de realizar procedimentos complexos como cirurgias e suturas, desde que carreguem o equipamento necessário.

Sua expertise lhes garante amplo **respeito social e inclinação acadêmica**, sendo uma **classe de cura** muito similar a **doutor em The Witcher** e **é comparável a classe de meister no rpg Game of Thrones**. Esta classe é equipada com uma maleta médica contendo instrumentos cirúrgicos, materiais de sutura, antissépticos e medicamentos adequados para doenças regionais comuns. Eles podem carregar um livro de referência para auxiliar no diagnóstico e tratamento.

Opção 1, 2 e 3:



**Qual a opção de cor que você acredita que mais se encaixa com o personagem e sua classe?**

- Opção 1
- Opção 2
- Opção 3

**O personagem acima condiz com a descrição da sua classe?**

- Sim
- Não

**Caso tenha marcado “não”, porque? (Resposta escrita)**

---

**O personagem acima condiz com: Ciência, Formalidade e Técnica?**

- Sim
- Não
- Outro: \_\_\_\_\_

**Os acessórios, itens e roupa do personagem parecem adequados?**

- Sim
- Não

Você tem algum comentário ou sugestão para o design deste personagem? (Resposta escrita)

---

### Personagem 6 - “Ava” Ferreira

Ferreiros possuem grande **força física e habilidade em seu trabalho**, especializados na forja e manutenção de armas e ferramentas. Suas contribuições são vitais para o crescimento de seu grupo, com os materiais e o ambiente certos, eles podem **criar, aprimorar e consertar equipamentos**. Seu trabalho também se estende a situações de combate que exigem **força bruta** e muitos ganham dinheiro oferecendo seus serviços a aventureiros ou sedes.

Estes personagens normalmente empunham **ferramentas pesadas**, como marretas, que podem servir como armas, sendo a **combinação de classes focadas em força, como bárbaros, com a inteligência e habilidade de classes de criação como artíficer em D&D e Inventor em Tormenta**. Seu inventário inclui materiais de metalurgia, vários metais básicos e diversas ferramentas de trabalho. Eles também recebem um cavalo para transportar seus equipamentos pesados, refletindo seu papel prático no grupo.

Opção 1, 2 e 3:



Qual a opção de cor que você acredita que mais se encaixa com o personagem e sua classe?

- Opção 1
- Opção 2
- Opção 3

O personagem acima condiz com a descrição da sua classe?

- Sim
- Não

Caso tenha marcado “não”, porque? (Resposta escrita)

---

O personagem acima condiz com: Força, Técnica e Criação?

- Sim
- Não
- Outro: \_\_\_\_\_

Os acessórios, itens e roupa do personagem parecem adequados?

- Sim
- Não

Você tem algum comentário ou sugestão para o design deste personagem? (Resposta escrita)

---

### Personagem 7 - “Orion” Lutador

Lutadores são especialistas em **combate corpo a corpo**, treinados sob um mestre ou filosofia que molda sua disciplina e ética. Identificados por suas bandagens nas mãos, eles frequentemente buscam o confronto justo, personagens avançados também podem canalizar energia vital em seus golpes, afetando não apenas o corpo, mas também a alma de seus oponentes. Eles priorizam a **mobilidade e a simplicidade em seus equipamentos** para permanecerem ágeis durante o combate, os lutadores são uma classe que depende dos seus punhos, **não necessitando de armas**.

Esta classe é muito similar aos **lutadores de Tormenta e aos monges de DnD e Pathfinder**. Seus equipamentos geralmente são poucos e consistem no que podem carregar consigo, como bandagens extras, itens básicos de sobrevivência e inscrições ou símbolos pessoais relacionados à sua filosofia de combate. Seu equipamento minimalista é projetado para maximizar a **agilidade e a eficiência** no combate corpo a corpo.

Opção 1, 2 e 3:



**Qual a opção de cor que você acredita que mais se encaixa com o personagem e sua classe?**

- Opção 1
- Opção 2
- Opção 3

**O personagem acima condiz com a descrição da sua classe?**

- Sim
- Não

**Caso tenha marcado “não”, porque? (Resposta escrita)**

---

**O personagem acima condiz com: Combate, Simplicidade e Habilidade?**

- Sim
- Não
- Outro: \_\_\_\_\_

**Os acessórios, itens e roupa do personagem parecem adequados?**

- Sim
- Não

Você tem algum comentário ou sugestão para o design deste personagem? (Resposta escrita)

---

### Personagem 8 - “Taro” Arqueiro

Arqueiros são especialistas em **combate à distância, precisos e discretos**, que frequentemente vivem perto de áreas selvagens ou operam como contratados independentes em cidades, embora possam ser treinados dentro da sede, muitos optam pela autonomia, distanciando-se de afiliações formais. Hábilitos na criação e manutenção de seus próprios equipamentos, os arqueiros dependem fortemente de percepção para rastrear e eliminar alvos à distância.

Esta classe é a **classe básica de arco e flecha**, estando presente em muitos outros sistemas, como **Ranger em D&D e Caçador em Tormenta e Pathfinder**. Esta classe começa com um arco e uma aljava de flechas, geralmente adaptados ao seu ambiente. Eles carregam materiais para caça de animais e manutenção do seu arco, cordas extras e roupas adequadas. Seus equipamentos enfatizam a sua mobilidade e precisão.

Opção 1, 2 e 3:



Qual a opção de cor que você acredita que mais se encaixa com o personagem e sua classe?

- Opção 1
- Opção 2
- Opção 3

**O personagem acima condiz com a descrição da sua classe?**

- Sim
- Não

**Caso tenha marcado “não”, porque? (Resposta escrita)**

---

**O personagem acima condiz com: Precisão, Caça e Pontaria?**

- Sim
- Não
- Outro: \_\_\_\_\_

**Os acessórios, itens e roupa do personagem parecem adequados?**

- Sim
- Não

**Você tem algum comentário ou sugestão para o design deste personagem? (Resposta escrita)**

---

### **Personagem 9 - “Marina” Ladrão**

Ladrões são personagens **furtivos cujas habilidades em agilidade e infiltração** os tornam úteis tanto em contextos legais quanto ilegais. Apesar da desconfiança da sociedade, nem todos os ladrões se envolvem em crimes, alguns trabalham como mercenários, buscando reconstruir sua reputação. Sua sobrevivência depende de discrição, mobilidade e anonimato, seus equipamentos normalmente incluem itens de ocultação e bens previamente roubados.

Esta classe é associada a **ladinos ou rogues, como em DnD, Tormenta e Pathfinder e como a classe de criminoso em The Witcher**. Ladrões costumam carregar punhais ou outras armas pequenas e ocultáveis, seus itens iniciais incluem uma máscara ou capuz para anonimato e uma bolsa reforçada para proteger seus itens. Seus equipamentos são compactos, permitindo fugas rápidas e viagens discretas.

Opção 1, 2 e 3:



**Qual a opção de cor que você acredita que mais se encaixa com o personagem e sua classe?**

- Opção 1
- Opção 2
- Opção 3

**O personagem acima condiz com a descrição da sua classe?**

- Sim
- Não

**Caso tenha marcado “não”, porque? (Resposta escrita)**

---

**O personagem acima condiz com: Furtividade, Destreza e Sagacidade?**

- Sim
- Não
- Outro: \_\_\_\_\_

**Os acessórios, itens e roupa do personagem parecem adequados?**

- Sim
- Não

Você tem algum comentário ou sugestão para o design deste personagem? (Resposta escrita)

---

### Personagem 10 - “Jacob” Bardo

Bardos são **artistas carismáticos** que confiam na música e na narrativa em vez do combate para influenciar o mundo ao seu redor, acreditando no poder de **conexão espiritual do som**, os bardos usam seus talentos para inspirar aliados, manipular eventos e encantar o público. Embora não sejam lutadores por natureza, sua versatilidade e **aptidão social** os tornam membros valiosos de qualquer grupo.

Eles nunca são vistos sem seu instrumento, que serve tanto como ferramenta quanto como símbolo de sua arte. Eles são uma classe muito comum em diversos rpgs, como em **D&D, Tormenta, The Witcher e Pathfinder, todos pelo mesmo nome**. Seus equipamentos incluem ferramentas de manutenção para o instrumento, materiais de escrita e um repertório de canções e melodias regionais.

Opção 1, 2 e 3:



Qual a opção de cor que você acredita que mais se encaixa com o personagem e sua classe?

- Opção 1
- Opção 2
- Opção 3

O personagem acima condiz com a descrição da sua classe?

- Sim
- Não

Caso tenha marcado “não”, porque? (Resposta escrita)

---

O personagem acima condiz com: Carisma, Entretenimento e Criatividade?

- Sim
- Não
- Outro: \_\_\_\_\_

Os acessórios, itens e roupa do personagem parecem adequados?

- Sim
- Não

Você tem algum comentário ou sugestão para o design deste personagem? (Resposta escrita)

---

Vendo os personagens juntos:



De maneira geral, você acredita que os personagens são condizentes entre si? Eles parecem pertencer ao mesmo universo?

- Sim
- Não
- Outro:

Você se veria jogando com algum dos personagens apresentados?

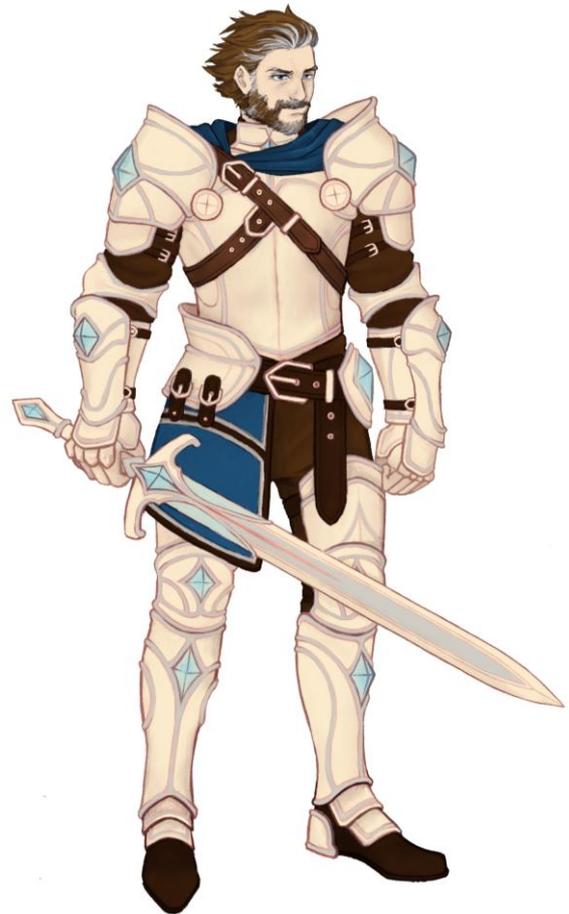
- Sim

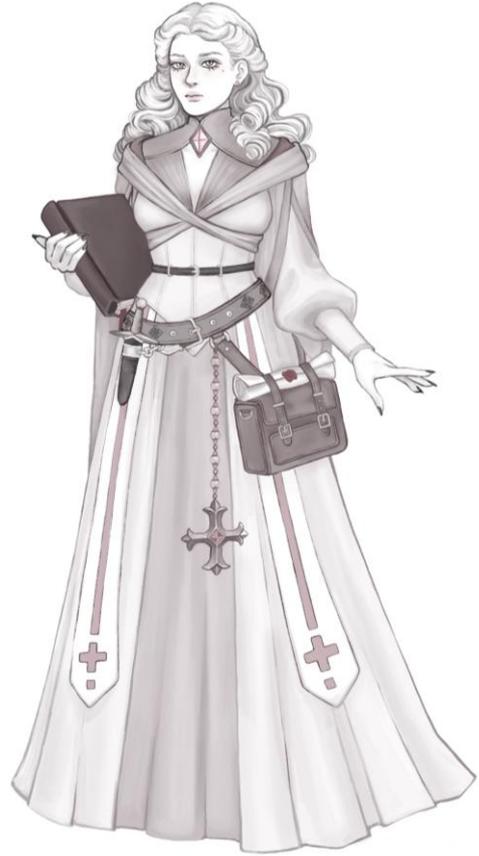
- Não
- Talvez

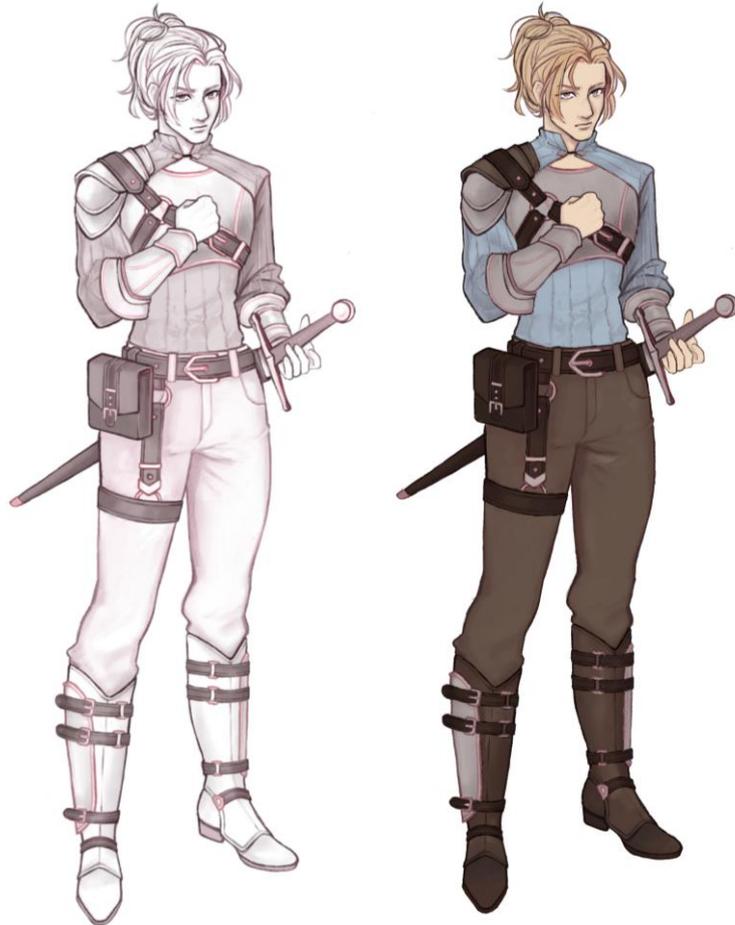
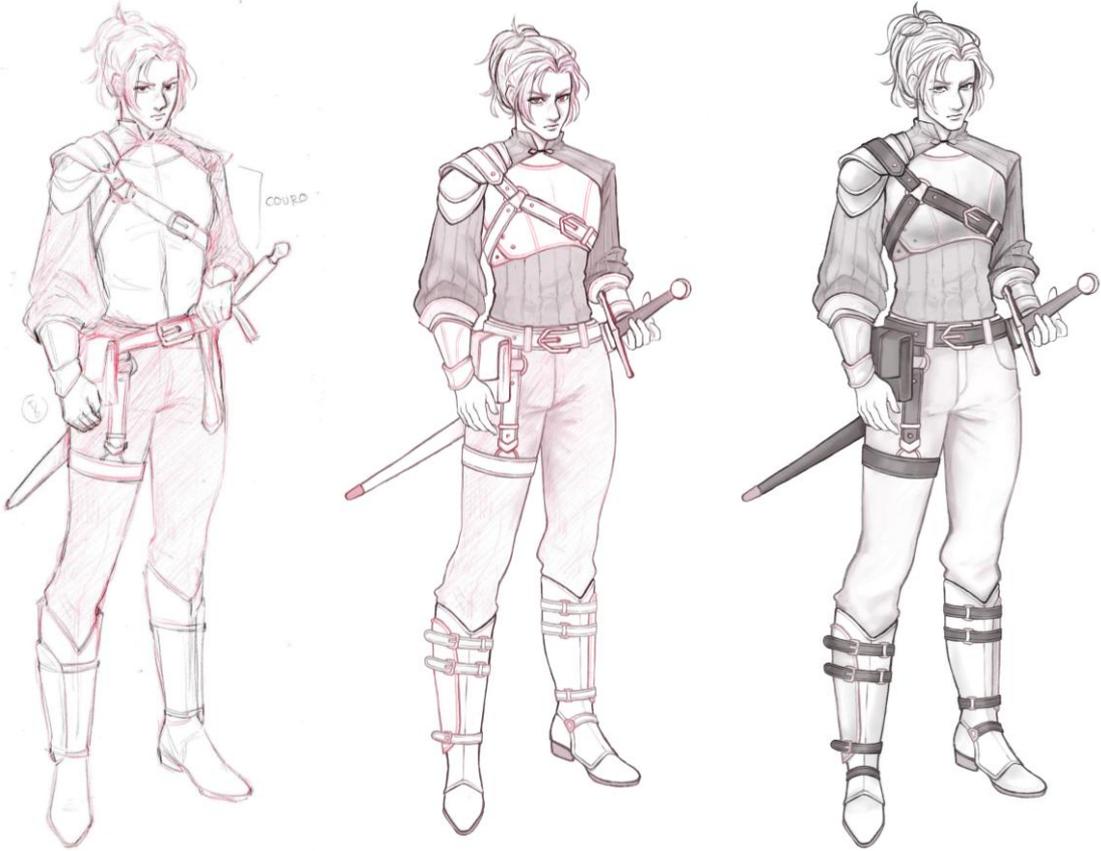
**Por fim, algum desses personagens consegue despertar sua criatividade de alguma forma? Você conseguiria imaginar uma aventura com algum deles?**

**Obrigada por participar desta pesquisa!**

## APÊNDICE B – IMAGENS DO PROCESSO





















**APÊNDICE C – ILUSTRAÇÕES FINALIZADAS****Executor - Eric**



**Exorcista - Lucie**



**Caçador - Pérola**



**Herbalista - Pitty**



**Médico - Daniel**



**Ferreiro - Ava**



**Lutador - Orion**



**Arqueiro - Taro**



**Ladrão - Marina**



**Bardo - Jacob**