

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO  
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA**

Gabriela Prates da Silva  
Amanda Schmidt

**TESAURO SOBRE ROLE PLAYING GAME (RPG) DE MESA**

PORTO ALEGRE,  
2017/2

Gabriela Prates da Silva  
Amanda Schmidt

## **TESAURO SOBRE ROLE PLAYING GAME (RPG) DE MESA**

Trabalho apresentado para avaliação parcial da disciplina de Linguagem Documentária III (BIB03341) do Curso de Biblioteconomia do Departamento de Ciências da Informação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Rita do Carmo Ferreira Laipelt

PORTO ALEGRE,  
2017/2

## RESUMO

O presente trabalho tem a finalidade de elaborar um Tesouro sobre RPG de mesa, trazendo os elementos básicos sem os quais não seria possível entender o tema em questão. A metodologia foi desenvolvida tendo como base o referencial teórico da disciplina de Linguagem Documentária III, sendo dividida em seis etapas: (1) escolha do tema e do seu recorte; (2) seleção dos termos e construção do mapa conceitual; (3) validação dos termos através do corpus textual e preenchimento de fichas terminológicas; (4) revisão do mapa conceitual e criação de um glossário dos termos; (5) redação da parte teórica e metodológica do tesouro; (6) elaboração do tesouro através da apresentação sistemática e alfabética. Ao optar por um assunto informal para a construção deste tesouro, pretende-se chamar atenção para o potencial do RPG de mesa como área de estudo da Ciência da Informação. Neste trabalho, é possível encontrar uma base para começar a compreender a terminologia utilizada na área e, também, uma porta de entrada para todos aqueles interessados em começar a praticar RPG.

**PALAVRAS-CHAVE:** RPG de mesa. Terminologia. Tesouro.

## **ABSTRACT**

The present work has the purpose to elaborate a Thesaurus on Role Playing Games, bringing the basic elements without which wouldn't be possible to understand the subject in question. A methodology was developed based on theoric referencial of the discipline of Documentary Language III, divided in six stages: (1) the choice of the theme and its delimitation; (2) selection of terms and the construction of the conceptual map; (3) validation of the terms through the textual corpus and completion of terminological records; (4) revision of the conceptual map and the glossary's creation; (5) writing of the theoretical and methodological part of the thesaurus; (6) preparation of the thesaurus through systematic and alphabetical presentation. When the choice for this informal subject was made, it was intended to draw attention to the potential of the Role Playing Games as an area of study for the Information Science. In this work, it is possible to find a basis to start to understand the terminology used in this area and also a gateway for all those interested in playing RPG.

**KEY WORDS:** Role Playing Game. Terminology. Thesaurus.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>EQUIPE</b> .....	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>OBJETIVOS</b> .....	<b>8</b>
3.1	OBJETIVO GERAL .....	8
3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	8
<b>4</b>	<b>PÚBLICO ALVO</b> .....	<b>9</b>
<b>5</b>	<b>ÁREA DO CONHECIMENTO E LIMITAÇÃO DO TEMA</b> .....	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>METODOLOGIA</b> .....	<b>11</b>
6.1	CONSTRUÇÃO DO CORPUS TEXTUAL .....	11
6.2	EDITORAÇÃO .....	12
6.3	ELABORAÇÃO DA FICHA TERMINOLÓGICA .....	12
6.4	ELABORAÇÃO DO GLOSSÁRIO .....	13
6.5	ELABORAÇÃO DO MAPA CONCEITUAL .....	14
6.6	ELABORAÇÃO DO TESAURO .....	15
<b>6.6.1</b>	<b>Elaboração da Apresentação Sistemática</b> .....	<b>15</b>
<b>6.6.2</b>	<b>Elaboração da Apresentação Alfabética</b> .....	<b>16</b>
<b>7</b>	<b>FONTES</b> .....	<b>21</b>
7.1	FONTES TEÓRICAS E METODOLÓGICAS .....	21
7.2	FONTES DO CORPUS TEXTUAL .....	21
<b>8</b>	<b>GLOSSÁRIO SOBRE RPG DE MESA</b> .....	<b>27</b>
<b>9</b>	<b>MAPA CONCEITUAL</b> .....	<b>37</b>
<b>10</b>	<b>TESAURO - APRESENTAÇÃO SISTEMÁTICA</b> .....	<b>38</b>
<b>11</b>	<b>TESAURO - APRESENTAÇÃO ALFABÉTICA</b> .....	<b>40</b>
	<b>APÊNDICE A - FICHAS TERMINOLÓGICAS PARA COLETA DE TERMOS</b> .....	<b>63</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O RPG de mesa, assim como outros jogos, já foi alvo de uma miríade de propagandas negativas, atentando para as consequências terríveis que esse tipo de *hobby* poderia causar na educação de jovens e crianças. Esse tipo de visão má embasada ficou no passado, pois diversos estudos mostram o quanto jogos podem ter efeitos positivos no desenvolvimento cognitivo e criativo do indivíduo. O RPG de mesa, em específico, é um jogo cooperativo, ou seja, os jogadores precisam trabalhar em equipe se quiserem progredir. Isso faz dele uma atividade que, além dos benefícios já citados, pode auxiliar no aprimoramento das habilidades sociais do sujeito, gerando nele um espírito de coletividade.

Atualmente, há estudos que pretendem analisar como o RPG de mesa pode ser uma alternativa divertida para aprender conteúdos escolares de história, geografia, português, filosofia, física e até matemática. Muito se fala, também, sobre o seu potencial como incentivador da leitura. Braga (2000) afirma que os jogadores não só procuram obras diversas para auxiliar no entendimento e interpretação do plano imaginário onde se passa a aventura, como faz uma conexão da leitura fragmentada e compartilhada do livro de regras com o hipertexto. Ela destaca como, da mesma forma como o hipertexto pode ser considerado de autoria do escritor e do leitor, pois o último escolhe seu caminho pelo texto, os jogadores de RPG criam seu próprio texto em conjunto, numa co-autoria.

Com o passar do tempo, o fenômeno do jogo de interpretação de papéis cresce em complexidade. Em seu site<sup>1</sup>, o jogador Jonh H. Kim mantém uma lista exaustiva com lançamentos de jogos de RPG desde antes de 1975 até 2015. A lista está com mais de mil jogos registrados, o que, apesar do próprio autor do site afirmar que algumas das entradas tem fontes incompletas, mostra a vasta quantidade de material que se possui sem mesmo abranger outros tipos de RPG além do clássico.

O trabalho se apoia na teoria estudada na disciplina de Linguagem Documentária III do quinto semestre do curso de Biblioteconomia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Devido a amplitude do material, foi decidido que o tesouro se basearia no recorte RPG de mesa, com foco nos elementos

---

<sup>1</sup> KIM, Jonh H. Jonh H. Kim's Role Playing Game Page. Disponível em <<http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/encyclopedia/>>. Acesso em: 13 dez. 2017.

terminológicos que compõe as principais características, materiais e categorias do tema. Ao introduzir um assunto longe do rigor formal acadêmico, pretende-se chamar atenção para a riqueza de conteúdo e de possibilidade que se encontram nele, os quais são, na maioria das vezes, ignorados pelo corpo intelectual das instituições de ensino.

Para a realização do mapa conceitual, do glossário e do tesouro em si, foram realizadas pesquisas em artigos acadêmicos, teses e dissertações sobre o tema, mas também foram consultados diversos sites e blogs de jogadores de RPG, afinal, sendo um tema não muito formal, as fontes também acabam sendo menos acadêmicas. Além disso, ambas as autoras contam com conhecimento na área e com a ajuda de especialistas.

## 2 EQUIPE

Este trabalho tem como finalidade a criação de um Tesouro sobre RPG de mesa, como requisito parcial para aprovação na disciplina Linguagem Documentária III. Sua elaboração se deu pela aluna de graduação Amanda Schmidt Carvalho e pela técnica em biblioteconomia e também graduanda Gabriela Prates da Silva, ambas do quinto semestre do curso de Biblioteconomia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

As alunas tiveram a orientação da Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Rita do Carmo Ferreira Laipelt, ministrante da disciplina, nos aspectos estruturais e teóricos envolvidos no desenvolvimento de Tesouros. Ambas as alunas tem conhecimento prévio do assunto escolhido, além de contar com Felipe Polonia e Eduardo Prates da Silva como especialistas, os quais auxiliaram na escolha e validação dos termos que compõem este Tesouro. Ambos especialistas têm anos de experiência com RPG, inclusive como mestres.

### 3 OBJETIVOS

Os objetivos deste trabalho estão divididos em geral e específicos, listados a seguir.

#### 3.1 OBJETIVO GERAL

Construir um Tesouro sobre *Role Playing Game* (RPG) de mesa, com foco nos principais elementos terminológicos relacionados a este tipo de jogo, destacando as partes que o compõe, os acessórios utilizados e os papéis das pessoas envolvidas.

#### 3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Os objetivos específicos definidos são os seguintes:

- a) Trazer para o ambiente acadêmico um tema que, apesar de ter grande potencial, ainda é pouco estudado;
- b) Coletar os termos a serem usados como descritores;
- c) Encontrar fontes para compor o corpus textual e contextualizar os termos, visando sua validação;
- d) Analisar as fontes buscadas para compreender o uso de cada termo;
- e) Elaborar um glossário com os termos e suas definições;
- f) Criar um mapa conceitual, com base nos termos selecionados;
- g) Construir um Tesouro com os termos encontrados.

#### **4 PÚBLICO ALVO**

O público alvo deste tesouro é qualquer biblioteca que queira adquirir livros e materiais sobre RPG de Mesa para seu acervo, sejam eles livros de regras, acessórios ou material científico sobre o mesmo, seja vinculado a outras áreas do conhecimento ou não.

Além disso, serve para alunos dos cursos de Biblioteconomia, Museologia e Arquivologia que tenham interesse no assunto e queiram entender um pouco mais sobre o mesmo. Este tesouro serve também para qualquer pessoa que queira entender um pouco mais sobre o RPG de Mesa.

## 5 ÁREA DO CONHECIMENTO E LIMITAÇÃO DO TEMA

O *Role-Playing Game* (RPG) de mesa, tema deste tesouro, se trata de uma das formas que o jogo pode tomar. Afinal, ele também pode ser aproveitado de maneira solo, com o livro-jogo; através de consoles, com os videogames de RPG; *online* e com pessoas de várias localidades, com os MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*). A escolha pelo recorte do RPG de mesa se deu pela proximidade das autoras do tema e pela impossibilidade de falar do *Role-Playing Game* como um todo, devido a sua amplitude.

Os termos selecionados serão aqueles mais usados no recorte escolhido e, sem os quais, não se poderia entender o básico do RPG de mesa. Para isso, contou-se com o conhecimento das autoras e mais dois especialistas, bem como da leitura de trabalhos acadêmicos, sites e blogs dedicados ao *Role-Playing Game*.

## 6 METODOLOGIA

A construção do tesauro se deu no segundo semestre do ano de 2017 e foi feito em seis etapas, todas contemplando aspectos importantes para atingir os objetivos traçados. As etapas estão listadas a seguir:

- a) **Primeira etapa:** escolha do tema através dos interesses do grupo e para qual público seria destinado o tesauro. Ocorreram também consultas aos especialistas para a escolha adequada do recorte do tema;
- b) **Segunda etapa:** construção do primeiro mapa conceitual. Definido o recorte foi construído um primeiro mapa conceitual com o intuito de organizar os termos que imaginávamos importantes para a construção do tesauro. Este mapa foi revisado diversas vezes até chegar a versão final;
- c) **Terceira etapa:** construção do corpus textual e elaboração das fichas terminológicas. Escolhidos os termos iniciais, foram preenchidas as fichas terminológicas e o corpus textual foi construído. Durante este processo, foram sendo descartados termos inadequados e selecionados alguns novos;
- d) **Quarta etapa:** revisão do mapa conceitual e criação do glossário. Com as fichas preenchidas, foi possível revisar e atualizar o mapa conceitual criado inicialmente, além de ser possível construir o glossário;
- e) **Quinta etapa:** redação da estrutura teórica do tesauro. Após as etapas anteriores terem sido concluídas, foi possível escrever a parte teórica e metodológica do tesauro;
- f) **Sexta etapa:** elaboração do tesauro através da apresentação analítica e alfabética. Com o preenchimento das fichas e construção do mapa conceitual foi possível a construção do tesauro em si.

### 6.1 CONSTRUÇÃO DO CORPUS TEXTUAL

Na composição do *corpus* textual deste tesauro, encontram-se artigos acadêmicos, dissertações e teses sobre o tema, além de sites e blogs de jogadores que discutem assuntos diversos dentro do mundo do RPG. Não poderiam deixar de haver, também, alguns livros de regras. A maior parte desse material está disponível no ambiente virtual, com exceção daqueles que só puderam ser encontrados em meio

físico. O esforço em garantir documentos on-line vem da consciência de que isso facilita sua análise e a pesquisa dos termos.

A seleção dos textos foi feita para garantir a coesão e legitimidade dos termos. Ao tratar de fontes envolvendo o meio acadêmico, o meio produtor dos RPGs e o público que fala sobre ele, pretende-se tecer definições completas e costurá-las respeitando seus contextos e suas relações.

## 6.2 EDITORAÇÃO

Na editoração do trabalho, temos a elaboração da parte escrita que envolve aspectos introdutórios ao assunto, objetivos a serem alcançados, metodologia utilizada e fontes selecionados para compor o trabalho. Na busca de possibilitar a compreensão do público-alvo escolhido buscou-se redigir o trabalho de forma clara, concisa e objetiva.

A coleta dos termos foi feita através de fichas terminológicas (Apêndice A) visando a padronização na coleta e análise dos termos. O modelo de ficha foi disponibilizado pela Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Rita do Carmo Ferreira Laipelt e adaptada pelo grupo as necessidades do trabalho. Não se utilizou softwares para seleção dos termos no corpus textual, tendo sido feita de forma manual em sua totalidade.

## 6.3 ELABORAÇÃO DA FICHA TERMINOLÓGICA

As fichas terminológicas para a construção do tesouro são compostas pelos campos listados abaixo:

- a) Termo:** campo em que se encontra registrado o termo preferido;
- b) Definição:** campo em que foi registrada a definição elaborada;
- c) Referência completa (definição):** referência completa da definição, documento usado como apoio para a construção da definição ou elaborado pelos autores;
- d) Contexto do Termo 1 e 2:** trechos de textos em que o termo ou as variantes do termo aparecem;

**e) Referência completa (contextos):** referência completa dos textos em que os termos ocorrem;

**f) Termos Equivalentes:** campo de registro dos termos não-preferidos (variações);

**g) Termos Associados:** campo de registro dos termos relacionados com o termo preferido, especificando o tipo de relação;

**h) Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações:** campo de registro da apresentação estruturada do termo e suas relações na parte alfabética do tesouro;

NE (Nota de escopo)  
UP (Usado por)  
TG (Termo genérico)  
TE (Termo específico)  
TR (Termo relacionado)

**i) Data da Coleta:** campo de registro da data da inserção do termo na ficha terminológica;

**j) Atualização em:** campo de registro da data da última alteração na ficha terminológica;

**k) Nome do Responsável:** campo de registro do(s) nome(s) do(s) responsável(is) pela identificação, coleta, registro e revisão de todos campos existentes na ficha catalográfica.

#### 6.4 ELABORAÇÃO DO GLOSSÁRIO

O Glossário, organizado em ordem alfabética, possui 78 termos, sendo 36 descritores (preferidos) e 42 não-descritores (não-preferidos). Todas as definições dos termos preferidos foram elaboradas pelas autoras baseadas nos conhecimentos por elas possuídos e na literatura encontrada sobre o assunto. Para tanto, os seguintes parâmetros foram levados em consideração:

**a) Descritores:** apresentados em ordem alfabética, descritos em caixa alta e em negrito seguidos de dois pontos e sua definição.

**b) Não-descritores:** apresentados também em caixa alta, mas sem outros destaques de marcação.

**c) Uso de termos simples e compostos:** termos simples possuem uma única palavra, enquanto os compostos apresentam mais de uma palavra.

**d) Uso do singular e plural:** o uso do plural e do singular tem como base a quantidade em que os elementos que os termos representam normalmente são encontrados no RPG de mesa.

**e) Variantes:** alguns termos possuem grande variabilidade, incluindo acrônimos e siglas. Também, devido ao uso frequente de estrangeirismos, diversos termos tem variantes na língua inglesa. Para a representação destas variantes optou-se por apresentá-las ao final de cada conceito por meio da sigla O.D. (outras designações), e utilização de “;” (ponto e vírgula) para separação entre as variantes. Foi utilizado o “ver” em itálico, junto aos termos não autorizados, remetendo ao descritor autorizado.

## 6.5 ELABORAÇÃO DO MAPA CONCEITUAL

O mapa conceitual é formado por conceitos de uma área do conhecimento específica que estão interligados através de linhas. Estas ligações formam uma rede, por vezes hierárquica, entre os conceitos desta área. Não é por acaso que esse tipo de estratégia visual é utilizada, afinal, ela apela para as capacidades cognitivas do ser humano.

O mapa conceitual tem sido utilizado em diversas áreas do conhecimento como técnica formal ou semi-formal de diagramação. Na área de educação, ciência política, lingüística e filosofia da ciência, essa técnica tem sido usada para apresentar visualmente a estrutura do conhecimento e suas formas de argumentação. (LIMA, 2004, p. 137)

Para fins deste tesouro, o mapa conceitual foi criado com o intuito de visualizar as ligações entre os termos de forma a facilitar o entendimento do assunto abordado. A construção do mapa foi o ponto norteador para a composição das demais seções deste tesouro e foi feita juntamente com os especialistas. A composição gráfica do mapa foi feita através do programa Cmap Tools, que permite a sua criação de forma fácil e intuitiva.

## 6.6 ELABORAÇÃO DO TESAURO

O tesouro como é conhecido hoje surgiu da necessidade de manipular uma grande quantidade de documentos especializados, com vocabulários cada vez mais específicos. Essa nova ferramenta de documentação surge como uma solução devido as suas duas principais características: os termos e suas interrelações. Devido ao seu uso na indexação, no armazenamento e na recuperação de documentos, o tesouro é considerado uma linguagem documentária (GOMES, 1990).

O tesouro é sempre feito a partir de uma área específica, utilizando os termos representativos desta, esclarecendo seus conceitos e construindo uma rede de relações hierárquicas e associativas entre eles. Segundo Gomes (1990), para cumprir essa função, o tesouro precisa exercer controle sobre os termos nele incluídos, tendo o cuidado para não gerar termos ou conceitos ambíguos. Esse controle se traduz nos chamados descritores, que são os termos preferidos, e os não-descritores ou não-termos, os quais formam o conjunto das remissivas.

As relações entre os termos é um dos principais focos do tesouro, sendo que essas podem ser visualizadas de formas variadas. Neste trabalho, foram utilizados dois tipos de apresentações: a sistemática e a alfabética.

### 6.6.1 Elaboração da Apresentação Sistemática

A apresentação sistemática se trata da representação dos termos preferidos de forma hierárquica para que a subordinação entre os termos fique evidente. É possível visualizar, através dos recuos utilizados nessa seção, em que categorias estão classificados os termos. Quanto mais específico for o termo, maior será o seu recuo.

A apresentação sistemática foi realizada a fim de tornar claro quais termos são os mais gerais e quais são os mais específicos. Além dos recuos, outros recursos

foram utilizados para isso. O termo principal da hierarquia “RPG de mesa” ganha destaque, estando em negrito e caixa alta; os termos que o seguem e formam as quatro grandes categorias se encontram apenas em caixa alta; e os demais termos sem destaque tendo apenas a primeira letra maiúscula.

### 6.6.2 Elaboração da Apresentação Alfabética

A apresentação alfabética tem o intuito de facilitar a busca pelos termos desejados. Os termos preferidos (autorizados) e não-preferidos (não-autorizados) estão organizados em ordem alfabética e apresentam os outros termos que estão relacionados a eles. Esta apresentação, assim como a sistemática, foi realizada depois das fichas terminológicas estarem preenchidas, bem como o mapa conceitual e o glossário estarem finalizados.

As relações entre os termos podem ser hierárquicas, equivalentes e associativas (relacionados). Sendo assim, foram utilizadas as seguintes abreviaturas com o objetivo de facilitar a leitura das relações:

**USE:** Usado apenas nos termos não-preferidos; Direciona para os termos preferidos;

**UP:** Representa a expressão “Usado Por” que indica os termos equivalentes do descritor;

**TG:** Representa o Termo Geral que indica o termo geral em relação ao descritor;

**TE:** Representa o(s) Termo(s) Específico(s) relacionado(s) ao descritor;

**TR:** Representa o(s) Termo(s) Relacionado(s) (associados) ao descritor.

As relações por equivalência ocorrem entre sinônimos, siglas, acrônimos, abreviaturas, formas por extenso e suas versões em inglês. Esta última foi utilizada pelo fato de o vocabulário *rpgista* ter sua origem na língua inglesa, o que fez com que os *rpgistas* brasileiros herdassem essas nomenclaturas. Para indicar este tipo de relação, foram utilizadas as abreviaturas UP quando referido ao termo preferido e USE quando referido ao termo não-preferido.

As relações hierárquicas (geral/específico) são representadas pelas siglas TG (termo geral) e TE (termo específico), sendo estas ordenadas em graus ou níveis de superioridade ou subordinação. A sigla TG diz respeito ao termo mais geral, representando uma fração mais ampla do assunto referente ao descritor autorizado.

Já a sigla TE diz respeito aos termos mais específicos e indica que esses são subordinados ao descritor autorizado.

Já as relações associativas são representadas pela sigla TR (termo relacionado). Tais relações ocorrem por meio das relações mentais entre os termos, ou seja, características que eles carregam que estão diretamente ligadas a outros termos de forma mental e não hierárquica. Para a elaboração deste Tesouro os tipos de relações associativas selecionadas foram:

**a) Constituição (Parte/Todo):** semelhante ao conceito de parte/todo, com a diferença de ocorrer entre termos distantes;

Ex.: LIVRO DE REGRAS.....CENÁRIOS DE RPG

**b) Tipologia (Conceito/Tipo):** estabelece uma relação de tipo entre o descritor e termos distantes;

Ex.: NPC.....PERSONAGENS DE RPG

**c) Uso (Operador/Instrumento):** estabelece relação entre uma pessoa que possui uma função dentro do contexto do RPG e o instrumento que ela utiliza durante as partidas ou ao que o uso é destinado em sua concepção.

Ex.: MESTRE.....LIVRO DO MESTRE

**d) Descendência (Conceito/Produto):** estabelece a relação entre algo não material (conceito) e o produto gerado através de sua utilização.

Ex.: CENÁRIOS DE RPG.....BESTIÁRIO

Além destas relações entre termos distantes, foi utilizada a relação hierárquica por **coordenação**.

Ex.: D6.....D10.

Alguns termos, mesmo estando hierarquicamente ligados por coordenação foram relacionados por um dos outros quatro tipos listados anteriormente, pois acreditamos que eles possuem estes dois tipos de relação.

Ex.: PERSONAGENS DE RPG.....CENÁRIOS DE RPG

Todos esses tipos de relações associativas foram selecionadas devido ao recorte deste tesouro, pois as relações conhecidas e apresentadas pela literatura não se faziam suficientes neste contexto que ainda é pouco estudado. Muitas das relações incluem todos ou muitos dos termos de uma mesma grande categoria.

Desta forma, a estrutura gráfica de apresentação dos termos que possuem relação com o descritor autorizado, sejam elas UP, TG, TE e/ou TR segue os seguintes parâmetros:

**a) Descritor:** Termo autorizado apresentado em ordem alfabética, descritos em caixa alta e em negrito;

**b) UP:** Quando presente localiza-se abaixo do descritor com um recuo, precedida da abreviação UP em caixa alta, seguido do descritor não-autorizado em caixa baixa tendo a primeira letra de cada palavra em maiúsculo;

**c) TG:** Localizado abaixo do descritor ou abaixo do UP quando este estiver presente, com um recuo, precedido da abreviação TG em caixa alta seguido do termo geral ao descritor. O único termo no Tesouro sem TG é o termo principal, o mais geral, neste caso o termo RPG de Mesa;

**d) TE:** Localizado abaixo do descritor ou abaixo do TG quando este estiver presente, com um recuo, precedido da abreviação TE em caixa alta seguido do termo(s) específico(s) do descritor em caixa alta. Os únicos termos no Tesouro que não possuem TE são os termos presentes no final da hierarquia, neste caso os termos: Raças, Classes, NPC, Monstro, D4, D6, D8, D10, D12, D20, D100, Livro do Mestre, Livro do Jogador, Bestiário, Livro de Aventuras, Fantasia Medieval, Cyberpunk e Steampunk.

**e) TR:** Localizado abaixo do descritor ou abaixo do TG ou TE quando estes estiverem presentes, com um recuo, precedido da abreviação TR em caixa alta seguido do termo(s) associado(s) ao descritor. O único termos que não possui TR é o principal, RPG de Mesa. Esta opção foi feita por ser o único termo que se relaciona com todos

os demais e acreditamos que não se fazia necessário descrever estas relações, pois em sua totalidade o tipo de relação entre eles é de constituição.

Exemplo de estrutura:

### **CENÁRIOS DE RPG**

TG	RPG de mesa
TE	Medieval
	Terror
	Ficção Científica
	Fantasia
TR	Acessórios de RPG
	Livro de Regras
	Livro do Mestre
	Bestiário
	Livro do Jogador
	Livro de Aventuras
	Sistemas de RPG
	Personagens de RPG
	Jogadores
	Mestre
	Raças
	Classes

Em relação à estrutura gráfica de apresentação dos termos não-preferidos (descritores não-autorizados), esta segue os seguintes parâmetros:

**a) Descritor Não-Preferido:** Termo não-autorizado apresentado em ordem alfabética, descritos em caixa baixa e com a primeira letra de cada palavra em maiúsculo;

**b) USE:** Localiza-se abaixo do descritor com um recuo, precedida da abreviação USE em caixa alta, seguido do descritor autorizado em caixa alta e negrito.

Exemplo de Estrutura:

Role Playing Game

**USE RPG DE MESA**

## 7 FONTES

As fontes utilizadas para a construção deste tesouro se enquadram em duas categorias: Fontes Teóricas e Metodológicas e Fontes do Corpus textual. A primeira diz respeito às fontes consultadas para o desenvolvimento da parte teórica e metodológica do tesouro. A segunda, diz respeito às fontes consultadas para a garantia literária (corpus textual) dos termos do tesouro.

### 7.1 FONTES TEÓRICAS E METODOLÓGICAS

Às fontes teóricas e metodológicas foram escolhidas baseadas nas dúvidas das autoras em relação a estes tópicos, além de servirem como fontes de fundamentação da metodologia utilizada. Abaixo estão as referências utilizadas nos tópicos teóricos e metodológicos deste tesouro.

GOMES, H. E. **Manual de elaboração de tesouros monolíngues**. Brasília, DF: Programa Nacional de Bibliotecas das Instituições de Ensino Superior, 1990.

KIM, Jonh H. **Jonh H. Kim's Role Playing Game Page**. Disponível em <<http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/encyclopedia/>>. Acesso em: 13 dez. 2017.

LIMA, Gercina Ângela Borém de Oliveira. Mapa Conceitual como ferramenta para organização do conhecimento em sistema de hipertextos e seus aspectos cognitivos. **Perspect. Ciênc. Inf.**, Belo Horizonte, v.9, n.2, p. 134-145, jul./dez. 2004. Disponível em: <<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/355>>. Acesso em: 18 dez. 2017.

### 7.2 FONTES DO CORPUS TEXTUAL

O *corpus* textual deste tesouro é constituído por livros de regras de RPG dos mais variados tipos, blogs e sites especializados no assunto e alguns trabalhos científicos (artigos, teses e dissertações) que tratam do tema em diferentes áreas do conhecimento.

As escolhas se deram por ser um assunto pouco pesquisado, mas que tem grande parte das discussões acerca dele em blogs de jogadores, editores, tradutores, ou de pessoas interessadas no mesmo. Além de utilizar dos próprios livros deste jogo, pois é a fonte primária de informação sobre RPG.

Segue, então, a lista com as referências dos textos utilizados para a construção do *corpus* textual:

ALLAN, Patrick. The Surprising Benefits of Role-Playing Games (and How to Get Started). **LifeHacker**, 02 set. 2015. Disponível em: <<https://lifelifehacker.com/the-surprising-benefits-of-role-playing-games-and-how-1684582789>>. Acesso em: 03 de dez. 2017.

ALMEIDA, Carlos “SiriosCh”. O RPG e a cultura do Faça Você Mesmo. **Castelo Nerd**, 24 jun. 2015. Disponível em: <<http://www.castelonerd.com.br/single-post/2015/06/24/O-RPG-e-a-cultura-do-Fa%C3%A7a-Voc%C3%AA-Mesmo>>. Acesso em: 05 dez. 2017.

ALVES, Paulo Vicente Santos; SILVA, Ygor Morais Esteves. **MILLENIA: RPG de ficção científica**. Rio de Janeiro: GSA, 1995.

AUGUSTO, Aflisio. Como funcionam os livros de aventura para RPG? **Blog Sagrado**, 11 maio 2016. Disponível em: <<http://www.solosagrado.com.br/blog/index.php/como-funcionam-os-livros-de-aventura-para-rpg/>>. Acesso em: 09 dez. 2017.

BETTOCHI, Eliane. A linguagem visual no Role-playing Game. **Estudos em Design**, v. 8, 2000. Disponível em: <<http://www.historias.interativas.nom.br/artigos/edesign2000.pdf>>. Acesso em: 11 dez. 2017.

BRAGA, Jane Maria. **Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de Role Playing Game (RPG)**. Disponível em: <<http://pesquisarpq.ufpa.br/material/rpg-artigo-BRAGA-Jane.pdf>>. Acesso em: 28 nov. 2017. Resumo da Dissertação de Mestrado defendida em 07 abr. 2000 no Programa de Pós-Graduação de Educação da UFJF.

BRASIL, João Eugênio. Acessórios para sua sessão de RPG: parte I. **Supernovo**, Dungeons&Dados, 18 nov. 2015. Disponível em <<http://supernovo.net/colunas/dungeons-and-dados/acessorios-para-sua-sessao-de-rpg-parte-i/>>. Acesso em: 04 de nov. 2017.

BUSATO, Otávio Augusto Saes. Identificando jogadores de RPG: arquétipos comuns. **NerdBucks**, 08 jun. 2016. Disponível em: <<http://www.nerdbucks.com.br/2016/06/identificando-jogadores-de-rpg.html>>. Acesso em: 07 dez. 2017.

CASSARO, Marcelo. **Defensores de Tóquio**: manual 4D&T. São Paulo: JBC, 2006. 96p.

CUTLER, Bryan. **Reinos de Ferro RPG**. Traduzido por Gilvan Gouvêa. Porto Alegre: Jambô, 2014. 344 p.

CUTER, Daniel Paes. Os Personagens Jogadores mais bizarros do RPG. **RPG News**, [2009?]. Disponível em: <<https://newsrpg.wordpress.com/artigos/os-personagens-jogadores-mais-bizarros-do-rpg/>>. Acesso em: 06 dez. 2017.

CYBERPUNK: um RPG num mundo sombrio. São Paulo: Devir, 1996. Disponível em: <<http://www.bibliotecaelfica.com/2015/11/cyberpunk-um-rpg-num-futuro-sombrio.html>>. Acesso em: 17 dez. 2017.

D&D: player's handbook. 5. ed. [S.l.]: [s.n], [2014?]. Disponível em: <<http://www.elterritorio.org/resources/PH.pdf>>. Acesso em: 10 dez. 2017.

D&D Basic Rules: dungeon master's basic rules version 0.1. Washington: Wizards of the cost LLC, 2014.

DDARK, Daniel. 10 dicas para ser um Mestre melhor. **Adrenalina RPG**, 25 maio 2014. Disponível em: <<https://adrenalinarpg.wordpress.com/2014/05/25/10dicas-mestre-melhor/>>. Acesso em: 12 dez. 2017.

DEL DEBBIO, Marcelo; BOTREL, Norson. **RPG Quest**: módulo básico. Ilustrado por Ronaldo Barata. São Paulo: Daemon, 2006. 208 p.

DEMANDA das Runas: livro básico. 4. ed. Traduzido por Daniel "Nerun" Rodrigues. Disponível em: <<http://www.gurpzine.com.br/runequest-traduzido/>>. Acesso em: 08 dez. 2017.

DUNGEONS & Dragons: livro do mestre: livro de regras II v. 3.5. São Paulo: Devir, 2003. 320 p.

DUNGEON Crawl Classics: beta rules. San Diego/California: Goodman Games, 2011. 160 p. Disponível em: <<http://www.goodman-games.com/downloads/DCCRPGBeta060811.pdf>>. Acesso em: 08 dez. 2017.

EDITORIAL Q STAGE. **Shadowrun**: um RPG de mesa cyberpunk. Q Stage. 11 abr. 2017. Disponível <<https://qstage.com.br/games/shadowrun-um-rpg-de-mesa-cyberpunk/>>. Acesso em: 10 dez. 2017.

FIORITO, Márcio. **O que é o Sistema D20?** São Paulo: Daemon, [20??]. Disponível em: <<http://www.daemon.com.br/home/o-que-e-o-sistema-d20/>>. Acesso em: 04 dez. 2017.

FRANCISCO, Sérgio Perales. **Cibercultura, jogos e aprendizado textual**: o RPG em jogo. 2014. 340 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/3569>>. Acesso em: 06 dez. 2017.

GOMES, Gustavo H. O que são D&D e D20? **Mundo dos Dados**, [2015?]. Disponível em: <<https://mundodosdados.blogspot.com.br/2015/03/o-que-sao-d-e-d20.html>>. Acesso em: 03 dez. 2017.

GRUPO D30 RPG. **D30 fala do Livro do Jogador do novo D&D**. Disponível em <<http://www.d30rpg.com.br/2014/08/d30-fala-do-livro-do-jogador-do-novo-dd/>>. Acesso em: 08 dez. 2017.

GRUPO D30 RPG. **Um Bestiário digno do novo D&D**. Disponível em: <<http://www.d30rpg.com.br/2015/01/um-bestiario-digno-do-novo-dd/>>. Acesso em: 07 dez. 2017.

HACKBARTH. Para gostar de ler Ficção Científica. **RPGista**, 02 mar. 2016. Disponível em <<http://rpgista.com.br/2016/03/02/para-gostar-de-ler-ficcao-cientifica/>>. Acesso em 08 dez. 2017.

HELENA, Sarah. Irradiações: estereótipos na construção de personagens de RPG. **Minas Nerds**, 16 nov. 2015. Disponível em: <<http://minasnerds.com.br/2015/11/16/irradiacoes-estereotipos-na-construcao-de-personagens-de-rpg/>>. Acesso em: 06 dez. 2017.

HENSLEY, Shane Lacy. **Weird West Player's Guide**. Virginia: Pinnacle Entertainment Group, 1999.

JAMBÔ. **Bestiário de Arton**: um manual dos monstros! Disponível em: <<http://jamboeditora.com.br/produto/bestiario-de-arton/>>. Acesso em: 07 dez. 2017.

MAZES & Minotaurs: mazes master guide. 2 ed. rev. [S.l.]: Legendary Games Studio, [2002?]. 50 p.

MORRISSEY, Eva. Sistema Storyteller: Parada de Dados, Testes e Falha Crítica. **Livro dos Espelhos**, 16 jul. 2014. Disponível em <<http://livrodosespelhos.com/sistema-storyteller-parada-de-dados-testes-e-falha-critica/>>. Acesso em: 10 dez. 2017.

NESTOKUN. Storyteller: os atributos. **Universo RPG**, 05 abr. 2017. Disponível em <<http://universorpg.com/do-alem/sistemas/storyteller-os-atributos/>>. Acesso em: 10 dez. 2017.

NITRO, Newton. **Criando Terror em Mundos de Fantasia!** São Paulo: Daemon, [20??]. Disponível em <<http://www.daemon.com.br/home/criando-terror-em-mundos-de-fantasia/>>. Acesso em 08 dez. 2017.

NITRO, Newton. Sistema de RPG +2d6. **NitroDungeon**, [2011?]. Disponível em: <<https://newtonrocha.wordpress.com/sistema-de-rpg-2d6/>>. Acesso em: 06 nov. 2017.

NOGUEIRA, Diogo. RPG de Graça - Jogos do sistema D6 da West End Games! **Pontos de Experiência**, 14 mar. 2015. Disponível em: <<http://www.pontosdeexperiencia.com.br/2015/03/rpg-de-graca-jogos-do-sistema-d6-da.html>>. Acesso em: 05 dez. 2017.

PAVÃO, Andréa. A Aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Games (RPG). In: REUNIÃO ANUAL DA ANPEd, 23., 2000, Caxambu. **Textos dos**

**Trabalhos e Pôsteres**, GT 10 Alfabetização, Leitura e Escrita. Caxambu: ANPEd, 2000. Disponível em: <<http://23reuniao.anped.org.br/textos/1003t.PDF>>. Acesso em: 23 nov. 2017.

ONEIROS. RPG – Os 10 Monstros Mais Memoráveis de Dungeons & Dragons. **Rolando dados**, 14 dez. 2015. Disponível em: <<http://rolandodados.com.br/rpg-os-10-monstros-mais-memoraveis-de-dungeons-dragons/>>. Acesso em: 07 dez. 2017.

PEIXOTO, Rafaela Araújo Jordão Rigaud. A constituição do sujeito jogador de Role-playing Games (RPG): imbricações interacionais. In: Simpósio Nacional de Letras e Linguística, 2., 2011, Goiânia. **Anais**. Disponível em <<https://sinalel.letras.catalao.ufg.br/up/520/o/47.pdf>>. Acesso em: 07 dez. 2017.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick. **Uma ponte pela escrita**: a narrativa do RPG como estímulo à escrita e à leitura. 2008. Tese (Doutorado em Letras) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <[https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/25736/25736\\_4.PDF](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/25736/25736_4.PDF)>. Acesso em: 11 dez. 2017.

PRADO, Matheus. Terror Primordial: usando horror e terror nas mesas de RPG. **Confraria dos Dados**, 31 out. 2016. Disponível em <<http://www.confrariadosdados.com.br/2016/10/terror-primordial-usando-horror-e.html>>. Acesso 08 dez. 2017.

REINOS de Ferro: core rules em português. Disponível em <<http://www.bibliotecaelfica.com/2015/03/reinos-de-ferro-livro-de-regras.html>>. Acesso em: 09 dez. 2017.

RODRIGUES, Daniel “Nerun”. Rolemaster: um sistema das antigas! **GurpZine**, 25 ago. 2013. Disponível em: <<http://www.gurpzine.com.br/rolemaster/>>. Acesso em: 08 dez. 2017.

ROSE. Criando seu mundo de RPG de graça com InKarnate. **Rolando Dados**, 05 jan. 2016. Disponível em: <<http://rolandodados.com.br/criando-seu-mundo-de-rpg-de-graca-com-inkarnate/>>. Acesso em: 07 dez. 2017.

RPG de Mesa (tradicional): sistemas. **RPG**, fev. 2013. Disponível em: <<http://realplaygame.blogspot.com.br/2013/02/rpg-de-mesa-tradicional-sistemas.html>>. Acesso em: 12 dez. 2017.

RPG NEWS. **Open D6, a licença aberta da West End Games**. Disponível em: <<https://newsrpg.wordpress.com/artigos/open-d6/>>. Acesso em: 05 dez. 2017.

SALDANHA, Ana Alayde; BATISTA, José Roniere Moraes. A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. **Psicol. cienc. prof.**, Brasília, v. 29, n. 4, p. 700-717, 2009. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1414-98932009000400005&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932009000400005&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 03 Dec. 2017.

SALES, Matheus. RPG (Role-Playing Game). **Brasil Escola**. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>>. Acesso em: 05 dez. 2017.

SANTOS, Ale. Planejamento definitivo para NPC's e seus níveis de criação. **RPG Vale**, [201?]. Disponível em: <<http://www.rpgvale.com.br/2010/10/planejamento-definitivo-para-npcs-e.html>>. Acesso em: 06 dez. 2017.

SANTOS, Ale. Sombrio e épico: conheça o steampunk brasileiro mais esperado do universo rpgista. **RPG Vale**, [201?]. Disponível em <<http://www.rpgvale.com.br/2011/03/sombrio-e-epico-conheca-o-steampunk.html>>. Acesso em: 10 dez. 2017.

SCHABBACH, Leonardo. **[Podcast] Pensando RPG #051**: Novas aventuras e livros para D&D (5.0) e novo game baseado em Magic: The Gathering. Disponível em: <<http://www.pensandoded.com.br/2017/06/podcast-pensando-rpg-051-novas.html>>. Acesso em: 09 dez. 2017.

SHOPHETIM. Economia na Idade Média: síntese para cenários e aventuras medievais. **RedeRPG**, 2001. Disponível em: <<https://www.rederpg.com.br/2011/11/26/economia-na-idade-media-sintese-para-cenarios-e-aventuras-medievais/>>. Acesso em: 11 dez. 2017.

TELLES, M. Sistemas de RPG e preconceito. **RedeRPG**, 2014. Disponível em <<https://www.rederpg.com.br/2015/02/17/sistemas-de-rpg-e-preconceito/>>. Acesso em: 06 dez. 2017.

TELLES, M. Steampunk: imaginação a vapor. **RedeRPG**, 2010. Disponível em <<https://www.rederpg.com.br/2011/03/08/steampunk-imaginacao-a-vapor/>>. Acesso em: 10 dez. 2017.

TELLES, M. Top 10 cenários de RPG do Worlds of Adventures. **RedeRPG**, jan. 2017. Disponível em <<https://www.rederpg.com.br/2017/01/13/top-10-cenarios-de-rpg-dos-worlds-of-adventures/>>. Acesso em: 06 dez. 2017.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing game) na educação escolar**. 2008. 169 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2008. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/90316>>. Acesso em: 11 dez. 2017.

VELLOSO, Felipe. Para fugir do D&D: opções de fantasia medieval. **Ambrosia**. Disponível em: <<http://ambrosia.com.br/rpg/para-fugir-do-dd-opcoes-de-fantasia-medieval/>>. Acesso em: 11 dez. 2017.

WEIS, Margaret et. al. **Dragonlance**: cenário de campanha. São Paulo: Devir, 2005. 288 p.

WHITE WOLF GAME STUDIO. **The World of Darkness**: Storytelling system rulebook. Disponível em <<http://www.bibliotecaelfica.com/2014/05/mundo-das-trevas-modulo-basico.html>>. Acesso em: 10 dez. 2017.

## 8 GLOSSÁRIO SOBRE RPG DE MESA

**ACESSÓRIOS DE RPG:** No contexto do RPG, os acessórios dizem respeito às ferramentas que são utilizadas para dar diretrizes sobre como o jogo funciona, ajudar com elementos para as narrativas com, por exemplo, a utilização de **mapas**, possibilitar a criação de personagens complexos através de **fichas** e dar ao jogo o elemento de sorte por meio dos **dados**. Existem também outros tipos de acessórios, menos tangíveis, como a utilização de trilha sonora para as aventuras, ou mais antigos, como as miniaturas, mas estes são complementares.

ARQUÉTIPOS *ver* **CLASSES**

**BESTIÁRIO:** Livro que contém informações sobre os monstros de um **cenário**. Ele contém, normalmente, o nome dos **monstros**, uma ilustração deles, uma breve descrição e seus *status* e habilidades. Podem incluir, também, orientações para criação de outros monstros pelos **mestres** e dicas para a utilização deles em suas histórias. O.D.: Livro dos Monstros; Manual dos Monstros.

**CENÁRIOS DE RPG:** O cenário não se restringe a apenas descrições da geografia local, mas também envolve as lendas, os hábitos, as leis, as crenças do lugar onde se passa a história. Se trata do plano de fundo da aventura e, sem ele, não existe imersão. Além disso, ele dá o tom da narrativa: é uma aventura de terror? Ficção Científica? Tudo depende no cenário em que ela se encontra. Normalmente eles estão descritos no **livro de regras**, juntamente com o **sistema** a ser utilizado. O.D.: Mundo de RPG; Universo de RPG.

**CLASSES:** Uma das principais características que define um **personagem** de um **jogador** é a classe que, juntamente com a **raça**, forma a sua base. Também chamadas de profissões, as classes são definidas pelo **cenário**, ou seja, cada cenário traz uma variedade de classes diferentes que o compõe. Em um cenário de fantasia medieval, por exemplo, é comum de se achar magos, guerreiros, arqueiros, ladinos, bardos, sacerdotes, entre outras. Tanto a classe como a raça, são informações que constam na **ficha** de um personagem do jogador. O.D.: Profissões; Arquétipos.

**CYBERPUNK:** *Cyber* vem de *Cybernetic*, o explicita a sua relação com a tecnologia. Ele é um subgênero da **ficção científica** que tem sua estética espalhada pela literatura, cinema e música, além do RPG. A principal característica desse ambiente é a alta tecnologia e a baixa qualidade de vida dos indivíduos.

D% *ver* **D100**

**D10:** Poliedro de dez lados, numerado de 1 à 10. Utilizado como **dado** principal em RPGs que utilizam sistema **Storyteller** (ou seja, para completar uma ação, o jogador deve fazer rolagem de dado com d10). Também são usados como dados complementares no **Sistema d20**.

**D100:** Dado de 100 faces que contém uma das dezenas de 00 até 90 em cada face. Ele é utilizado em **sistemas de RPG**, normalmente, para calcular porcentagens ou quantidade de tesouro e/ou experiência que os jogadores irão receber. Ele é utilizado em conjunto com o **D10** para obter as unidades (ex.:  $1D100 + 1D10 = 70 + 4 = 74$ ). Por ser utilizado para calcular porcentagens, ele também é chamado de D%. O.D.: D%.

**D12:** Dado de 12 faces, cada face com um número de 1 até 12. São utilizados em alguns **sistemas** para resolução de algumas ações definidas pelo mesmo. Podem ser usados também para definir um ou mais status de personagens se assim for orientado nas regras do sistema utilizado. Normalmente, é um dado complementar utilizado no **Sistema D20**.

**D20:** Dado de 20 faces onde cada uma possui um número de 1 até 20. É o dado mais comumente utilizado no **Sistema D20**, o qual o leva em seu nome. Ele é utilizado para a maioria das ações em um cenário que utilize o Sistema D20, desde resolução de um combate até fazer uma acrobacia complicada.

**D4:** Trata-se de um dado de quatro faces, em formato triangular, numerado de 1 à 4. Normalmente, ele é utilizado para definir dano de armas fracas ou, em certos **sistemas**, quando o jogador for fazer uma ação e ele é de nível baixo na característica necessária como, por exemplo, o **Sistema D20**.

**D6:** Dado de seis lados, em formato de cubo, numerado de 1 à 6. Normalmente é usado em **Sistemas d6**, onde as ações são sempre baseadas em rolamentos desse tipo de dado. Ele também é utilizado em outros sistemas como dado complementar, como no **Sistema d20**.

D6 SYSTEM *ver* **SISTEMA D6**

**D8:** Trata-se de um poliedro de oito lados, numerado de 1 à 8. Normalmente, ele é utilizado como dado complementar no **Sistema D20** para algumas rolagens de dados específicas, mas não é o principal dado do sistema. Existe um Sistema d8 para jogar RPGs de animes heróicos, mas ele é recente e restrito.

**DADOS:** Um dos **acessórios** mais utilizados pelos *rpgistas* para resolução de acontecimentos que tenham alguma chance de falha, seja ela alta ou baixa, como por exemplo, desferir um golpe em um adversário. Existem vários tipos de dados que podem ser utilizados pelos *rpgistas*: **D4, D6, D8, D10, D20, D100**. Os dados são utilizados, também, para preenchimento de alguns campos da **ficha**.

**FANTASIA:** Os **cenários** de fantasia são todos aqueles que contém elementos de fantasia como, por exemplo, raças inexistentes e seres mitológicos, e não se passam necessariamente em uma época definida ou local conhecido. Podemos citar como exemplo desse tipo de cenário, RPGs de super-heróis, animes, misturas de elementos de fantasia medieval e futurista, entre outros.

**FANTASIA MEDIEVAL:** Fantasia Medieval é um dos **cenários** mais comuns no meio *rpgístico*, tendo como seu cenário mais conhecido o Dungeons & Dragons (D&D). Normalmente eles se passam na época medieval, contendo elementos culturais da época como, por exemplo, castelos, reis, masmorras, tavernas, entre outros; e elementos de fantasia como, por exemplo, dragões, magia, elfos, orcs, entre outros. Muitos dos cenários de Fantasia Medieval são baseados nas obras de J. R. R. Tolkien como “O Senhor dos Anéis” e “Silmarillion”, absorvendo seus elementos de fantasia. O.D.: Medieval de Fantasia, Medieval Fantástico.

FC *ver* **FICÇÃO CIENTÍFICA**

**FICÇÃO CIENTÍFICA:** Muito como o conceito na literatura, a ficção científica no RPG é aquele **cenário** que lida com conceitos imaginativos relacionados com o futuro, a ciência e as tecnologias e os impactos/consequências destes na vida dos indivíduos. O.D.: FC; SC; Sci-Fi; Sci Fi.

FICHA DE PERSONAGEM *ver* **FICHAS**

**FICHAS:** Um dos **acessórios** utilizados pelos *rpgistas* em suas campanhas. A ficha é utilizada para a criação dos **personagens dos jogadores** ou **NPCs** importantes para a história. Nela estão informações do personagem como, por exemplo, o seu nome, nível, **raça**, **classe**, suas habilidades, perícias, equipamentos, magias, quantidade de dinheiro, entre outras. Para preenchimento de algumas informações é necessária a utilização de **dados**.

GUIA BÁSICO *ver* **LIVRO DE REGRAS**

GUIA DO MESTRE *ver* **LIVRO DO MESTRE**

HORROR *ver* **TERROR**

**JOGADORES:** Estes são os membros do grupo que jogam, com exceção do **mestre**. Eles criam os **personagens**, os quais eles irão controlar no decorrer da aventura. Cada personagem deve ter uma **ficha**, a qual contém suas habilidades e demais *status*, e um *background*. Na maioria dos RPGs, o jogador deve escolher uma **raça** e uma **classe** (este último termo tende a variar) para o seu personagem. O.D.: Playable Character; Personagem do Jogador; PC; PdJ.

LIVRO BÁSICO *ver* **LIVRO DE REGRAS**

**LIVRO DE AVENTURAS:** O livro de aventuras é um material adicional ao **livro de regras** que contém narrativas prontas, com **personagens** e **cenários** próprios, para serem usadas pelo **mestre** ou para o inspirar na criação da sua própria narrativa.

**LIVRO DO JOGADOR:** O livro do jogador é um tipo de resumo ou volume do **livro de regras** com todos os conhecimentos necessário para aqueles que não são o **mestre**. Eles existem, em geral, com a finalidade de facilitar a vida de quem joga e para que os **jogadores** não saibam demais sobre o mundo, pois alguns RPGs contam com o elemento surpresa na narrativa. O.D.: Manual do Jogador.

**LIVRO DO MESTRE:** O livro do mestre é um resumo ou volume do **livro de regras** que contém instruções voltadas para o **mestre**. Normalmente trazem dicas para que o mestre crie e conduza melhor a narrativa, crie seus **NPCs** e **Monstros** e empregue melhor as regras. O.D.: Manual do Mestre; Guia do Mestre.

LIVRO DOS MONSTROS *ver* **BESTIÁRIO**

**LIVRO DE REGRAS:** Um dos **acessórios** utilizados no Role Playing Game. Trata-se de um compilado de regras (para combate, criação de personagens, resolução de conflitos) e descrições do cenário de um RPG (países, culturas, sistema monetário, religião, **raças**, etc.). Ele normalmente é lido de forma dinâmica, conforme os **jogadores** e/ou **mestre** tenham alguma dúvida em relação ao **sistema** ou para que o mestre saiba detalhes do cenário para criação de uma aventura. O Livro de Regras pode ser dividido em volumes: **Livro do Mestre, Livro do Jogador, Livro de Aventuras, Bestiário**, e outros. O.D.: Guia Básico; Manual Básico; Livro Básico.

MANUAL BÁSICO *ver* **LIVRO DE REGRAS**

MANUAL DO JOGADOR *ver* **LIVRO DO JOGADOR**

MANUAL DO MESTRE *ver* **LIVRO DO MESTRE**

MANUAL DOS MONSTROS *ver* **BESTIÁRIO**

**MAPA:** Os mapas são **acessórios** que podem ser de grandes áreas como de diversos países ou até do mundo, seja ele o nosso ou um inventado, ou de extensão reduzida como uma cidade, uma comunidade ou de uma estrutura. O **livro de regras** costuma

vir com um ou mais mapas, mas também existem aqueles que são rabiscados pelos próprios **mestres** durante a sessão para que os **jogadores** entendam melhor o local onde estão. O.D.: Mapa de RPG.

MAPA DE RPG *ver* **MAPAS**

**MEDIEVAL: Cenário** que tem como base a Idade Média, trazendo, por exemplo, elementos da cultura, religião, economia, política e arquitetura da época. Diferente de um cenário de **Fantasia Medieval**, este não contém elementos de fantasia e tenta ser o mais fiel possível desta época histórica.

MEDIEVAL DE FANTASIA *ver* **FANTASIA MEDIEVAL**

MEDIEVAL FANTÁSTICO *ver* **FANTASIA MEDIEVAL**

**MESTRE:** O mestre é aquele que cria o cenário onde vai se passar a aventura e, então, narra a história para os demais **jogadores**, propondo escolhas e desafios aos quais os demais. O mestre controla e faz a rolagem de dados pelos **NPCs** e pelos **monstros**. O.D.: Mestre de RPG.

MESTRE DE RPG *ver* **MESTRE**

**MONSTROS:** São **personagens** controlados pelo **mestre**, normalmente inimigos, que podem ter formas bem distintas da humana. Alguns monstros possuem características humanóides como, por exemplo, postura ereta, tendo quatro membros, andando sobre duas pernas/patas, entre outras. Já outros são completamente distintos dos humanos ou podem ser parecidos com animais conhecidos. Eles aparecem em capítulos dos **Livros de Regras** ou podem ter um volume específico para eles chamado **Bestiário**, Livro dos Monstros ou Manual dos Monstros.

MUNDO DE RPG *ver* **CENÁRIOS DE RPG**

NON-PLAYER CHARACTER *ver* **NPC**

**NPC:** Um dos **personagens** que fazem parte do jogo de RPG. Ele é criado e controlado, normalmente, pelo **mestre** e podem ter papéis cruciais para a narrativa. Os NPCs podem ter papéis bem diferentes na trama dependendo da sua função nela. Por exemplo, o vilão principal de uma história, ou um simples cocheiro que o grupo de aventureiros resolveu contratar, ou ainda um aliado que chega na hora certa para salvar os heróis de uma enrascada. O.D.: Personagem do Mestre; Personagem Não-Jogador; Non-Player Character; PNJ; PdM.

PC *ver* **JOGADORES**

PdJ *ver* **JOGADORES**

PDM *ver* **NPC**

PERSONAGEM DO JOGADOR *ver* **JOGADORES**

PERSONAGEM DO MESTRE *ver* **NPC**

PERSONAGEM NÃO-JOGADOR *ver* **NPC**

**PERSONAGENS DE RPG:** A categoria personagem abrange aqueles que são criados pelos **jogadores** e, também, aqueles criados pelo **mestre** - conhecidos como **NPCs** (non player characters). Um personagem de RPG precisa de uma **ficha**, onde estão suas habilidades, poderes, fraquezas e outras categorias técnicas, e de um *background* (plano de fundo), o qual conta a história daquele personagem em específico (sua personalidade, seus desejos, seus objetivos, etc).

PLAYABLE CHARACTER *ver* **JOGADORES**

PNJ *ver* **NPC**

PROFISSÕES *ver* **CLASSES**

**RAÇAS:** Uma das principais características que define um personagem de um jogador é a raça que, juntamente com a **classe**, forma a sua base. Cada **cenário** de RPG traz consigo uma variedade de raças diferentes que o habitam, descrevendo suas características físicas, idiomas falados, locais em que vivem, habilidades específicas da raça, entre outras informações. As raças variam de acordo com o cenário, em um cenário de fantasia medieval, por exemplo, podemos encontrar mais comumente elfos, humanos, anões e orcs. Já num sistema de terror, podem ser mais facilmente encontrados vampiros, lobisomens, fantasmas, zumbis, entre outras. Tanto a raça como a classe, são informações que constam na **ficha** de um personagem do jogador.

ROLE PLAYING GAME *ver* **RPG DE MESA**

ROLE PLAYING GAME DE MESA *ver* **RPG DE MESA**

ROLE-PLAYING GAME *ver* **RPG DE MESA**

RPG *ver* **RPG DE MESA**

**RPG DE MESA:** O RPG de Mesa (**Role Playing Game**) vem do inglês e pode ser traduzido para "Jogo de Interpretação de Personagens". Trata-se de um jogo de interpretação de papéis, onde um narrador, chamado de **mestre**, vai narrar uma aventura e, juntamente com os demais **jogadores-personagens**, irá construir uma história. Esta história está inserida em um **cenário** descrito em um **livro de regras**, juntamente com o **sistema** a ser utilizado. Para jogar RPG são necessários, além do livro de regras, **fichas** e **dados**, além de outros **acessórios** que podem ajudar a ambientação do jogo como, por exemplo, **mapas** e miniaturas. O.D.: Role Playing Game; Role-Playing Game; RPG; Role Playing Game de Mesa.

SC *ver* **FICÇÃO CIENTÍFICA**

SCI FI *ver* **FICÇÃO CIENTÍFICA**

SCI-FI *ver* **FICÇÃO CIENTÍFICA**

## SISTEMA D10 *ver* **STORYTELLER**

**SISTEMA D20:** Sistema de licença aberta criado pela Wizards of the Coast, editora responsável pela publicação do Dungeons and Dragons (D&D), um dos cenários mais conhecidos no meio *rpgístico*. A Licença de Jogo Aberto (Open Gaming License - OGL) permite que terceiros publiquem seus livros de RPG utilizando as regras do Sistema D20, desde que não publique as regras originais em si. Este sistema utiliza o **D20** (dado de 20 faces) como principal dado para resolver se algumas ações dos personagens foram bem sucedidas ou não, mas podem ser utilizados outros dados também (**D4, D6, D8, D10, D12 e D100**).

**SISTEMA D6:** Sistema de licença aberta criado pela West End Games, inclusive para fins comerciais. Este sistema utiliza como base os dados de 6 faces (**D6**) para resolução de conflitos onde possa haver falhas. É um sistema genérico simples e rápido de RPG. O.D.: D6 System.

**SISTEMAS DE RPG:** Os sistemas de RPG são tudo que envolve as regras e as diretrizes de como jogar e como montar os **personagens** e **cenários**. São descritos em um **livro de regras** e, geralmente, eles vem acompanhados de um cenário próprio, já que são feitos com base em um universo/mundo específico, mas alguns podem ser utilizados em outros cenários. Os sistemas podem ditar desde os **acessórios** que serão usados para fazer uma narrativa até os tipos de aventuras que são possíveis. Existe uma enorme variedade de sistemas, alguns derivando de outros, na qual os básicos se encontram aqui listados: **Sistema D20, Sistema D6 e Storyteller**.

**STEAMPUNK:** Uma tradução literal de Steampunk para o português poderia ser feita como Vaporpunk. Este é um subgênero da **ficção científica**, pois se utiliza das tecnologias a vapor avançadas e das consequências que elas trariam para o mundo. Ele é retro-futurista: ou seja, se passa num passado futurista que nunca aconteceu. Também é um gênero que está presente na literatura, nos livros e na música, além do RPG. O.D.: Vaporpunk.

**STORYTELLER:** Trata-se de um tipo de **sistema** simples focado na criação de histórias, colocando em segundo plano as rolagens de dados e as diversos números

que normalmente preenchem uma ficha. A interpretação tem um papel muito importante nesse sistema. Ele utiliza o **d10** para cálculo de probabilidades. O.D.: Storytelling; Sistema D10.

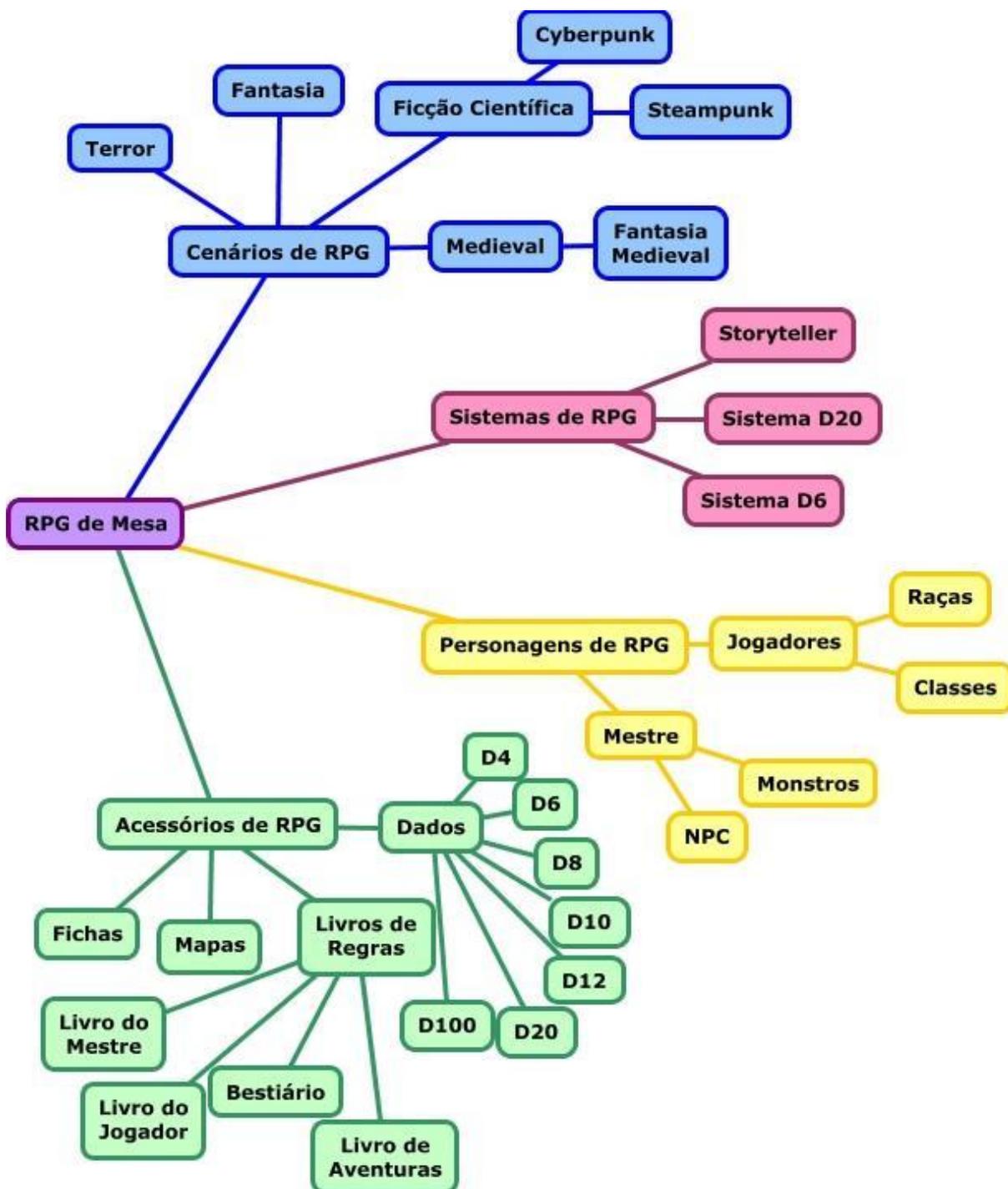
STORYTELLING *ver* **STORYTELLER**

**TERROR:** Trata-se de um dos tipos de **cenários** possíveis para aventuras RPG, tendo como seu cenário mais famoso o Mundo das Trevas que utiliza o sistema Storyteller. Ele contém elementos do horror, sejam derivados de clássicos do gênero (casas mal assombradas, histórias de fantasmas, zumbis, entre outros), ou sejam coisas mais específicas do próprio RPG escolhido, por exemplo, monstros lovecraftianos. É importante esclarecer que o tipo de cenário pode permear o RPG de diferentes formas: existem aqueles em que o foco principal é no elemento de terror, mas outros que podem se focar em outras coisas e, mesmo assim, terem alguns elementos de terror espalhados durante as aventuras. O.D.: Horror.

UNIVERSO DE RPG *ver* **CENÁRIOS DE RPG**

VAPORPUNK *ver* **STEAMPUNK**

## 9 MAPA CONCEITUAL



## 10 TESAURO - APRESENTAÇÃO SISTEMÁTICA

### RPG DE MESA

#### ACESSÓRIOS DE RPG

##### Dados

D4

D6

D8

D10

D12

D20

D100

##### Fichas

##### Livros de Regras

Livro do Mestre

Livro do Jogador

Bestiário

Livro de Aventuras

##### Mapas

#### SISTEMAS DE RPG

Sistema D20

Sistema D6

Storyteller

#### PERSONAGENS DE RPG

##### Jogadores

Raças

Classes

##### Mestre

Monstros

NPC

#### CENÁRIOS DE RPG

##### Medieval

Fantasia Medieval

##### Terror

Ficção Científica

Steampunk

Cyberpunk

Fantasia

## 11 TESAURO - APRESENTAÇÃO ALFABÉTICA

### ACESSÓRIOS DE RPG

- TG    RPG de mesa
- TE    Livro de Regras
  - Dados
  - Mapas
  - Fichas
- TR    Sistemas de RPG
  - Sistema D20
  - Sistema D6
  - Storyteller
  - Personagens de RPG
  - Mestre
  - Jogadores
  - Cenários de RPG
  - Fantasia
  - Medieval
  - Fantasia Medieval
  - Ficção Científica
  - Cyberpunk
  - Steampunk
  - Terror

Arquétipos

USE    **CLASSES**

**BESTIÁRIO**

- UP Livro dos Monstros  
Manual dos Monstros
- TG Livro de Regras
- TR Monstros  
Mestre  
Cenários de RPG  
Ficção Científica  
Cyberpunk  
Steampunk  
Medieval  
Fantasia Medieval  
Fantasia  
Terror  
Livro do Mestre  
Livro do Jogador  
Livro de Aventuras

**CENÁRIOS DE RPG**

- TG RPG de mesa
- TE Medieval  
Terror  
Ficção Científica  
Fantasia
- TR Acessórios de RPG  
Livro de Regras  
Livro do Mestre  
Bestiário  
Livro do Jogador  
Livro de Aventuras  
Sistemas de RPG  
Personagens de RPG  
Jogadores

Mestre  
Raças  
Classes

## **CLASSES**

UP Profissões  
Arquétipos  
TG Jogadores  
TR Fichas  
Livro de Regras  
Livro do Jogador  
Cenários de RPG  
Ficção Científica  
Cyberpunk  
Steampunk  
Fantasia  
Terror  
Medieval  
Fantasia Medieval  
Personagens de RPG  
Raças

## **CYBERPUNK**

TG Ficção Científica  
TR Livro de Regras  
Livro do Mestre  
Bestiário  
Livro do Jogador  
Livro de Aventuras  
Personagens de RPG  
Jogadores  
Mestre

Steampunk

Raças

Classes

D%

USE **D100**

**D10**

TG Dados

TR Storyteller

Sistema D20

Jogadores

Mestre

D4

D6

D8

D12

D20

D100

**D100**

UP D%

TG Dados

TR Sistema D20

Jogadores

Mestre

D4

D6

D8

D10

D12

D20

**D12**

TG Dados  
TR Sistema D20  
Jogadores  
Mestre  
D4  
D6  
D8  
D10  
D20  
D100

**D20**

TG Dados  
TR Sistema D20  
Jogadores  
Mestre  
D4  
D6  
D8  
D10  
D12  
D100

**D4**

TG Dados  
TR Sistema D20  
Jogadores  
Mestre  
D6  
D8  
D10  
D12  
D20  
D100

**D6**

TG Dados  
 TR Sistema D6  
 Sistema D20  
 Jogadores  
 Mestre  
 D4  
 D8  
 D10  
 D12  
 D20  
 D100

D6 System

USE **SISTEMA D6****D8**

TG Dados  
 TR Sistema D20  
 Jogadores  
 Mestre  
 D4  
 D6  
 D10  
 D12  
 D20  
 D100

**DADOS**

TG Acessórios de RPG  
 TE D4  
 D6  
 D8  
 D10  
 D12

D20  
D100  
TR Sistemas de RPG  
Storyteller  
Sistema D20  
Sistema D6  
Mestre  
Jogadores  
Livro de Regras  
Ficha  
Mapa

## **FANTASIA**

TG Cenários de RPG  
TR Livro de Regras  
Livro do Mestre  
Bestiário  
Livro do Jogador  
Livros de Aventura  
Personagens de RPG  
Jogadores  
Mestre  
Terror  
Medieval  
Ficção Científica

## **FANTASIA MEDIEVAL**

UP Medieval de Fantasia  
Medieval Fantástico  
TG Medieval

TR Livro de Regras  
 Livro do Mestre  
 Bestiário  
 Livro do Jogador  
 Livro de Aventuras  
 Personagens de RPG  
 Jogadores  
 Mestre

FC

**USE FICÇÃO CIENTÍFICA**

**FICÇÃO CIENTÍFICA**

UP *Sci-fi*  
*Sci fi*  
 SC  
 FC  
 TG Cenários de RPG  
 TE Cyberpunk  
 Steampunk  
 TR Livro de Regras  
 Livro do Mestre  
 Bestiário  
 Livro do Jogador  
 Livro de Aventuras  
 Personagens de RPG  
 Jogadores  
 Mestre  
 Terror  
 Fantasia  
 Medieval

Ficha de Personagem

**USE FICHAS**

**FICHAS**

- TG Acessórios de RPG
- TR Personagens de RPG
  - Jogadores
  - Mestre
  - NPC
  - Raças
  - Classes
  - Livro de Regras
  - Dados
  - Mapas

## Guia Básico

USE **LIVRO DE REGRAS**

## Guia do Mestre

USE **LIVRO DO MESTRE**

## Horror

USE **TERROR****JOGADORES**

- UP *Playable Character*
  - PC
  - Personagem do jogador
  - PdJ
- TG Personagens de RPG
- TE Raças
  - Classes

TR Livro de Regras  
Livro do Jogador  
Fichas  
Mapas  
Dados  
D4  
D6  
D8  
D10  
D12  
D20  
D100  
Cenários de RPG  
Medieval  
Fantasia Medieval  
Fantasia  
Ficção Científica  
Cyberpunk  
Steampunk  
Terror  
Sistemas de RPG  
Sistema D20  
Sistema D6  
Storyteller  
Mestre

Livro Básico

USE **LIVRO DE REGRAS**

### **LIVRO DE AVENTURAS**

TG Livros de Regras  
TR Sistemas de RPG  
Sistema D20  
Sistema D6

Storyteller  
Cenários de RPG  
Terror  
Ficção Científica  
Cyberpunk  
Steampunk  
Medieval  
Fantasia Medieval  
Fantasia  
Mestre  
Personagens de RPG  
NPC  
Monstros  
Livro do Mestre  
Livro do Jogador  
Bestiário

## **LIVRO DO JOGADOR**

UP Manual do Jogador  
TG Livros de Regras  
TR Jogadores  
Mestre  
Sistemas de RPG  
Sistema D20  
Sistema D6  
Storyteller  
Cenários de RPG  
Fantasia  
Medieval  
Fantasia Medieval  
Terror  
Ficção Científica  
Cyberpunk  
Steampunk

Raças  
Classes  
Fichas  
Personagens de RPG  
Livro do Mestre  
Bestiário  
Livro de Aventuras

### **LIVRO DO MESTRE**

UP Manual do Mestre  
Guia do Mestre  
TG Livro de Regras  
TR Mestre  
NPC  
Monstros  
Sistemas de RPG  
Sistema D20  
Sistema D6  
Storyteller  
Cenários de RPG  
Ficção Científica  
Cyberpunk  
Steampunk  
Fantasia  
Terror  
Medieval  
Fantasia Medieval  
Personagens de RPG  
Bestiário  
Livro do Jogador  
Livro de Aventuras

Livro dos Monstros

USE **BESTIÁRIO**

**LIVRO DE REGRAS**

- UP    Manual Básico
- Guia Básico
- TG    Acessórios de RPG
- TE    Livro do Mestre
- Livro do Jogador
- Livro de Aventuras
- Bestiário
- TR    Mestre
- Jogadores
- Raças
- Classes
- Cenários de RPG
- Fantasia
- Medieval
- Fantasia Medieval
- Terror
- Ficção Científica
- Cyberpunk
- Steampunk
- Sistemas de RPG
- Sistema D20
- Sistema D6
- Storyteller
- NPC
- Monstros
- Personagens de RPG
- Fichas
- Mapas
- Dados

Manual Básico

USE **LIVRO DE REGRAS**

Manual do Jogador

USE **LIVRO DO JOGADOR**

Manual do Mestre

USE **LIVRO DO MESTRE**

Manual dos Monstros

USE **BESTIÁRIO**

## **MAPAS**

UP Mapas de RPG  
TG Acessórios de RPG  
TR Mestre  
Cenários de RPG  
Medieval  
Fantasia  
Fantasia Medieval  
Terror  
Ficção Científica  
Cyberpunk  
Steampunk  
Livros de regras  
Fichas  
Dados

Mapa de RPG

USE **MAPAS**

## **MEDIEVAL**

TG Cenários de RPG  
TE Fantasia Medieval  
TR Livro de Regras  
Livro do Mestre

Bestiário  
Livro do Jogador  
Livro de Aventuras  
Personagens de RPG  
Jogadores  
Mestre  
Raças  
Classes  
Terror  
Fantasia  
Ficção Científica

Medieval de Fantasia

USE **FANTASIA MEDIEVAL**

Medieval Fantástico

USE **FANTASIA MEDIEVAL**

## **MESTRE**

TG Personagens de RPG

TE Monstros

NPC

TR Fichas

Livro de Regras

Livro do Jogador

Livro do Mestre

Livro de Aventuras

Bestiário

Mapas

Dados

D4

D6

D8

D10  
D12  
D20  
D100  
Cenários de RPG  
Fantasia  
Medieval  
Fantasia Medieval  
Terror  
Ficção Científica  
Cyberpunk  
Steampunk  
Sistemas de RPG  
Sistema D20  
Sistema D6  
Storyteller  
Jogadores

Mestre de RPG

USE **MESTRE**

## **MONSTROS**

TG Mestre  
TR Livros de Regras  
Bestiário  
Cenários de RPG  
Ficção Científica  
Steampunk  
Cyberpunk  
Medieval  
Fantasia Medieval  
Fantasia  
Terror  
NPC

Mundo de RPG

USE **CENÁRIOS DE RPG**

Non-player Character

USE **NPC**

## **NPC**

TG Mestre

TR Ficha

Livros de Regras

Livro do Mestre

Personagem de RPG

Monstros

PC

USE **JOGADORES**

PDJ

USE **JOGADORES**

PDM

USE **NPC**

Personagem do Jogador

USE **JOGADORES**

Personagem do Mestre

USE **NPC**

Personagem Não-jogador

USE **NPC**

## PERSONAGENS DE RPG

TG    RPG de mesa  
 TE    Jogadores  
       Mestres  
 TR    Fichas  
       NPC  
       Raças  
       Classes  
       Livro do Jogador  
       Livro do Mestre  
       Livro de Regras  
       Livro de Aventuras  
       Acessórios de RPG  
       Sistemas de RPG  
       Cenários de RPG  
       Medieval  
       Fantasia Medieval  
       Fantasia  
       Ficção Científica  
       Cyberpunk  
       Steampunk  
       Terror

Playable Character

USE    **JOGADORES**

PNJ

USE    **NPC**

Profissões

USE    **CLASSES**

## RAÇAS

TG    Jogadores

TR    Ficha  
      Livro de Regras  
      Livro do Jogador  
      Cenário de RPG  
      Ficção Científica  
      Steampunk  
      Cyberpunk  
      Medieval  
      Fantasia Medieval  
      Fantasia  
      Terror  
      Personagens de RPG  
      Classes

Role Playing Game

USE    **RPG DE MESA**

Role Playing Game de Mesa

USE    **RPG DE MESA**

Role-playing Game

USE    **RPG DE MESA**

RPG

USE    **RPG DE MESA**

**RPG DE MESA**

- UP    RPG
  - Role Playing Game
  - Role-Playing Game
  - Role Playing Game de Mesa
- TE    Acessórios de RPG
  - Personagens de RPG
  - Sistemas de RPG
  - Cenários de RPG

**SC**

- USE   **FICÇÃO CIENTÍFICA**

**Sci Fi**

- USE   **FICÇÃO CIENTÍFICA**

**Sci-fi**

- USE   **FICÇÃO CIENTÍFICA**

**Sistema D10**

- USE   **STORYTELLER**

**SISTEMA D20**

- TG    Sistemas de RPG
- TR    D4
  - D6
  - D8
  - D10
  - D12
  - D20
  - D100
  - Livro de Regras
  - Livro do Jogador
  - Livro do Mestre

Livro de Aventuras  
 Jogadores  
 Mestre  
 Sistema D6  
 Storyteller

### **SISTEMA D6**

UP D6 System  
 TG Sistemas de RPG  
 TR D6  
 Livro de Regras  
 Livro do Jogador  
 Livro do Mestre  
 Livro de Aventuras  
 Jogadores  
 Mestre  
 Sistema D20  
 Storyteller

### **SISTEMAS DE RPG**

TG RPG de mesa  
 TE Sistema D6  
 Sistema D20  
 Storyteller  
 TR Livro de Regras  
 Livro do Jogador  
 Livro do Mestre  
 Livro de Aventuras  
 Jogadores  
 Mestre  
 Dados  
 Acessórios de RPG  
 Personagens de RPG  
 Cenários de RPG

**STEAMPUNK**

UP Vaporpunk  
 TG Ficção Científica  
 TR Livro de Regras  
 Livro do Mestre  
 Bestiário  
 Livro do Jogador  
 Livro de Aventuras  
 Personagens de RPG  
 Jogadores  
 Mestre  
 Cyberpunk  
 Raças  
 Classes

**STORYTELLER**

UP Storytelling  
 Sistema D10  
 TG Sistemas de RPG  
 TR D10  
 Livro de Regras  
 Livro do Jogador  
 Livro do Mestre  
 Livro de Aventuras  
 Jogadores  
 Mestre  
 Sistema D20  
 Sistema D6

Storytelling

USE **STORYTELLER**

**TERROR**

- UP Horror
- TG Cenários de RPG
- TR Livro de Regras
- Livro do Mestre
- Bestiário
- Livro do Jogador
- Livro de Aventuras
- Personagens de RPG
- Jogadores
- Mestre
- Raças
- Classes
- Medieval
- Ficção Científica
- Fantasia

## Universo de RPG

- USE **CENÁRIOS DE RPG**

## Vaporpunk

- USE **STEAMPUNK**

## APÊNDICE A - FICHAS TERMINOLÓGICAS PARA COLETA DE TERMOS

<p><b>Termo: ACESSÓRIOS DE RPG</b></p> <p><b>Definição:</b> No contexto do RPG, os acessórios dizem respeito às ferramentas que são utilizadas para dar diretrizes sobre como o jogo funciona, ajudar com elementos para as narrativas com, por exemplo, a utilização de <b>mapas</b>, possibilitar a criação de personagens complexos através de <b>fichas</b> e dar ao jogo o elemento de sorte por meio dos <b>dados</b>. Existem também outros tipos de acessórios, menos tangíveis, como a utilização de trilha sonora para as aventuras, ou mais antigos, como as miniaturas, mas estes são complementares.</p> <p><b>Referência completa da Definição:</b> Elaborada pelas autoras</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 1:</b> “Um dos <b>acessórios</b> mais comumente utilizados por Mestres de todos os principais sistemas são os mapas. A questão espacial é sempre um desafio para uma narração. Alguns podem pensar que seja um pouco de preciosismo de alguns jogadores ou mestres, mas quando se está plenamente imerso em uma aventura, principalmente em um momento de ação ou em um momento em que estamos planejando algo, um bom mapa, ou mesmo um rabiscado às pressas, é um diferencial tanto para a tomada de decisão do grupo de jogadores, quanto para o entendimento de um momento crítico por eles.”</p> <p><b>Referência completa:</b> BRASIL, João Eugênio. Acessórios para sua sessão de RPG: parte I. <b>Supernovo</b>, Dungeons&amp;Dados, 18 nov. 2015. Disponível em &lt;<a href="http://supernovo.net/colunas/dungeons-and-dados/acessorios-para-sua-sessao-de-rpg-parte-i/">http://supernovo.net/colunas/dungeons-and-dados/acessorios-para-sua-sessao-de-rpg-parte-i/</a>&gt;. Acesso em: 04 de nov. 2017.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 2:</b> “Após ler o texto do Druida há duas semanas, fiquei pensando a respeito de voltar fazer meus próprios <b>acessórios</b> para o RPG, mais do que querer fazer novos acessórios, o texto me fez pensar nessa cultura do “faça você mesmo” e o movimento Punk dos anos 70 &lt;sim, o Punk está envolvido&gt;. Então me acompanhe nesse texto que mistura RPG com História e um pouco de Punk.”</p> <p><b>Referência completa:</b> ALMEIDA, Carlos “SiriosCh”. O RPG e a cultura do Faça Você Mesmo. <b>Castelo Nerd</b>, 24 jun. 2015. Disponível em: &lt;<a href="http://www.castelonerd.com.br/single-post/2015/06/24/O-RPG-e-a-cultura-do-Fa%C3%A7a-Voc%C3%AA-Mesmo">http://www.castelonerd.com.br/single-post/2015/06/24/O-RPG-e-a-cultura-do-Fa%C3%A7a-Voc%C3%AA-Mesmo</a>&gt;. Acesso em: 05 dez. 2017.</p>
<p><b>Termos Associados:</b> Sistemas de RPG Sistema D20 Sistema D6 Storyteller Personagens de RPG Mestre</p>

Jogadores (Operador/Instrumento)  
Cenários de RPG (Conceito/Produto)  
Fantasia (Conceito/Produto)  
Medieval (Conceito/Produto)  
Fantasia Medieval (Conceito/Produto)  
Ficção Científica (Conceito/Produto)  
Cyberpunk (Conceito/Produto)  
Steampunk (Conceito/Produto)  
Terror (Conceito/Produto)

### **Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações**

#### **ACESSÓRIOS DE RPG**

TG RPG de mesa  
TE Livro de Regras  
    Dados  
    Mapas  
    Fichas  
TR Sistemas de RPG  
    Sistema D20  
    Sistema D6  
    Storyteller  
    Personagens de RPG  
    Mestre  
    Jogadores  
    Cenários de RPG  
    Fantasia  
    Medieval  
    Fantasia Medieval  
    Ficção Científica  
    Cyberpunk  
    Steampunk  
    Terror

**Data da coleta:** 04/12/2017

**Atualizado em:** 17/12/2017

**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

<p><b>Termo: BESTIÁRIO</b></p> <p><b>Definição:</b> Livro que contém informações sobre os monstros de um <b>cenário</b>. Ele contém, normalmente, o nome dos <b>monstros</b>, uma ilustração deles, uma breve descrição e seus <i>status</i> e habilidades. Podem incluir, também, orientações para criação de outros monstros pelos <b>mestres</b> e dicas para a utilização deles em suas histórias. O.D.: Livro dos Monstros, Manual dos Monstros.</p> <p><b>Referência completa da Definição:</b> Elaborada pelas autoras.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 1:</b> “Enfim, esse é um portfólio de criaturas, catálogo de monstros, <b>bestiário</b>... digno realmente de ser chamado de Manual dos Monstros, um ícone de D&amp;D. Ou, como diz o slogan da capa: ‘Uma coleção de monstros mortíferos para o maior RPG do mundo’”.</p> <p><b>Referência Completa:</b> GRUPO D30 RPG. <b>Um Bestiário digno do novo D&amp;D</b>. Disponível em: &lt;<a href="http://www.d30rpg.com.br/2015/01/um-bestiario-digno-do-novo-dd/">http://www.d30rpg.com.br/2015/01/um-bestiario-digno-do-novo-dd/</a>&gt;. Acesso em: 07 dez. 2017.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 2:</b> “O <b>Bestiário</b> de Arton é um catálogo com centenas de adversários monstruosos de todos os tipos. Dos míseros kobolds ao apavorante Tarrasque, existem ameaças para aventureiros de todos os níveis”.</p> <p><b>Referência Completa:</b> JAMBÔ. <b>Bestiário de Arton</b>: um manual dos monstros! Disponível em: &lt;<a href="http://jamboeditora.com.br/produto/bestiario-de-arton/">http://jamboeditora.com.br/produto/bestiario-de-arton/</a>&gt;. Acesso em: 07 dez. 2017.</p>
<p><b>Termos Equivalentes: (Variantes denominativas)</b></p> <p>Acrônimo: Livro de Monstros, Manual dos Monstros</p>
<p><b>Termos Associados:</b></p> <p>Monstros (Parte/Todo) Mestre (Operador/Instrumento) Cenários de RPG (Conceito/Produto) Ficção Científica (Conceito/Produto) Cyberpunk (Conceito/Produto) Steampunk (Conceito/Produto) Medieval (Conceito/Produto) Fantasia Medieval (Conceito/Produto) Fantasia (Conceito/Produto) Terror (Conceito/Produto) Livro do Mestre (Coordenação) Livro do Jogador (Coordenação) Livro de Aventuras (Coordenação)</p>

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****BESTIÁRIO**

UP Livro dos Monstros  
Manual dos Monstros  
TG Livro de Regras  
TR Monstros  
Mestre  
Cenários de RPG  
Ficção Científica  
Cyberpunk  
Steampunk  
Medieval  
Fantasia Medieval  
Fantasia  
Terror  
Livro do Mestre  
Livro do Jogador  
Livro de Aventuras

**Data da coleta:** 07/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

**Termo: CENÁRIOS DE RPG**

**Definição:** O cenário não se restringe a apenas descrições da geografia local, mas também envolve as lendas, os hábitos, as leis, as crenças do lugar onde se passa a história. Se trata do plano de fundo da aventura e, sem ele, não existe imersão. Além disso, ele dá o tom da narrativa: é uma aventura de terror? Ficção Científica? Tudo depende no cenário em que ela se encontra. Normalmente eles estão descritos no **livro de regras**, juntamente com o **sistema** a ser utilizado.

**Referência completa da Definição:**

Elaborada pelas autoras

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

“Os manuais de RPG fornecem as informações sobre o **cenário** em que se desenrola a aventura, com detalhes sobre o ambiente da narrativa e sobre os personagens. As regras para a construção da narrativa dentro do cenário serão determinadas pelo sistema adotado.”

**Referência completa:**

FRANCISCO, Sérgio Perales. **Cibercultura, jogos e aprendizado textual: o RPG em jogo**. 2014. 340 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/3569>>. Acesso em: 06 dez. 2017.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

“Nest pode ser muito interessante, inclusive, como um **cenário** mais adequado para crianças: remova o Inimigo na jogada, e você tem coisas muito legais para um bom cenário de fantasia mais Family Friendly. Trate os jogadores como crianças recém-chegadas a Nest, e faça-as descobrir seu papel no mesmo: cada reino de Nest tem um estilo, voltado a uma visão de Fantasia. Coloque-os em um ou outro, ou os faça passear pelo mundo mágico de Nest”

**Referência completa:**

TELLES, M. Top 10 cenários de RPG do Worlds of Adventures. **RedeRPG**, jan. 2017. Disponível em <<https://www.rederpg.com.br/2017/01/13/top-10-cenarios-de-rpg-dos-worlds-of-adventures/>>. Acesso em: 06 dez. 2017.

**Termos Equivalentes: (Variantes denominativas)**

Acrônimo: Mundo de RPG; Universo de RPG

**Termos Associados:**

Acessórios de RPG (Coordenação)  
 Livro de Regras (Parte/Todo)  
 Livro do Mestre (Parte/Todo)  
 Bestiário (Parte/Todo)  
 Livro do Jogador (Parte/Todo)  
 Livro de Aventuras (Parte/Todo)  
 Sistemas de RPG (Coordenação)  
 Personagens de RPG (Parte/Todo)  
 Jogadores (Operador/Instrumento)  
 Mestre (Operador/Instrumento)  
 Raças (Parte/Todo)  
 Classes (Parte/Todo)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****CENÁRIOS DE RPG**

TG RPG de mesa  
 TE Medieval  
     Terror  
     Ficção Científica  
     Fantasia  
 TR Acessórios de RPG  
     Livro de Regras  
     Livro do Mestre  
     Bestiário  
     Livro do Jogador  
     Livro de Aventuras  
     Sistemas de RPG  
     Personagens de RPG  
     Jogadores  
     Mestre  
     Raças  
     Classes

**Data da coleta:** 06/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

**Termo: CLASSES**

**Definição:** Uma das principais características que define um **personagem** de um **jogador** é a classe que, juntamente com a **raça**, forma a sua base. Também chamadas de profissões, as classes são definidas pelo **cenário**, ou seja, cada cenário traz uma variedade de classes diferentes que o compõe. Em um cenário de fantasia medieval, por exemplo, é comum de se achar magos, guerreiros, arqueiros, ladinos, bardos, sacerdotes, entre outras. Tanto a classe como a raça, são informações que constam na **ficha** de um personagem do jogador.

**Referência completa da Definição:**

Elaborada pelas autoras.

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

“A **classe** de personagem é a forma como um Defensor decidiu perseguir seus objetivos e vencer seus inimigos. Pode parecer uma profissão, mas funciona mais como um estilo, um meio de vida. Você pode combater aliens para defender Tóquio: se vai fazer isso lançando magias, preparando armadilhas ou golpeando com espadas, essa escolha é sua” (CASSARO, 2006, p. 14).

**Referência completa:**

CASSARO, Marcelo. **Defensores de Tóquio:** manual 4D&T. São Paulo: JBC, 2006. 96p.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

“Para a maioria dos Mestres, as **classes** de personagem no Livro do Jogador são flexíveis o bastante para atender a qualquer exigência ou necessidade - em particular devido à possibilidade de selecionar diversas classes diferentes, à enorme variedade de talentos e perícias e aspectos como a especialização dos magos e os domínios dos clérigos” (DUNGEONS..., 2003, p. 174).

**Referência completa:**

DUNGEONS & Dragons: livro do mestre: livro de regras II v. 3.5. São Paulo: Devir, 2003. 320 p.

**Termos Equivalentes: (Variantes denominativas)**

Acrônimo: Profissões; Arquétipos

**Termos Associados:**

Fichas (Parte/Todo)  
Livro de Regras (Parte/Todo)  
Livro do Jogador (Parte/Todo)  
Cenários de RPG (Parte/Todo)  
Ficção Científica (Parte/Todo)  
Cyberpunk (Parte/Todo)  
Steampunk (Parte/Todo)  
Fantasia (Parte/Todo)  
Terror (Parte/Todo)  
Medieval (Parte/Todo)  
Fantasia Medieval (Parte/Todo)  
Personagens de RPG (Parte/Todo)  
Raças (Coordenação)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****CLASSES**

UP Profissões  
    Arquétipos  
TG Jogadores  
TR Fichas  
    Livro de Regras  
    Livro do Jogador  
    Cenários de RPG  
    Ficção Científica  
    Cyberpunk  
    Steampunk  
    Fantasia  
    Terror  
    Medieval  
    Fantasia Medieval  
    Personagens de RPG  
    Raças

**Data da coleta:** 11/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

<p><b>Termo: CYBERPUNK</b></p> <p><b>Definição:</b> <i>Cyber</i> vem de <i>Cybernetic</i>, o que explicita a sua relação com a tecnologia. Ele é um subgênero da <b>ficção científica</b> que tem sua estética espalhada pela literatura, cinema e música, além do RPG. A principal característica desse ambiente é a alta tecnologia e a baixa qualidade de vida dos indivíduos.</p> <p><b>Referência completa da Definição:</b> Elaborada pelas autoras.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 1:</b> "O mundo mudou. A magia já não é mais aquela coisa de contos de fadas: é real". Assim que é apresentado, até hoje, o universo de Shadowrun, RPG de mesa, daqueles que se joga com livros, papel e dados, originalmente publicado pela FASA, no ano de 1989. A ambientação mistura o tal do <b>cyberpunk</b> com elementos de fantasia, e até que combina, por mais inacreditável que seja. Isso somado há pitadas de teorias da conspiração, suspense policial, terror e histórias de detetives."</p> <p><b>Referência completa:</b> EDITORIAL Q STAGE. <b>Shadowrun</b>: um RPG de mesa cyberpunk. Q Stage. 11 abr. 2017. Disponível &lt;<a href="https://qstage.com.br/games/shadowrun-um-rpg-de-mesa-cyberpunk/">https://qstage.com.br/games/shadowrun-um-rpg-de-mesa-cyberpunk/</a>&gt;. Acesso em: 10 dez. 2017.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 2:</b> "Os personagens de <b>Cyberpunk</b> são sobreviventes em um mundo duro e cruel, confrontados com decisões entre a vida e a morte. Dependendo como façam suas escolhas, terminarão vagando como selvagens num mundo em ruínas, ou poderão conservar parte da sua humanidade." (CYBERPUNK..., 1996, p. 3).</p> <p><b>Referência completa:</b> <b>CYBERPUNK</b>: Um RPG num Futuro Sombrio. São Paulo: Devir, 1996. Disponível em: &lt;<a href="http://www.bibliotecaelfica.com/2015/11/cyberpunk-um-rpg-num-futuro-sombrio.html">http://www.bibliotecaelfica.com/2015/11/cyberpunk-um-rpg-num-futuro-sombrio.html</a>&gt;. Acesso em: 17 dez. 2017.</p>
<p><b>Termos Associados:</b></p> <p>Livro de Regras (Parte/Todo) Livro do Mestre (Parte/Todo) Bestiário (Parte/Todo) Livro do Jogador (Parte/Todo) Livro de Aventuras (Parte/Todo) Personagens de RPG (Parte/Todo) Jogadores (Operador/Instrumento) Mestre (Operador/Instrumento) Steampunk (Coordenação) Raças (Parte/Todo) Classes (Parte/Todo)</p>

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****CYBERPUNK**

TG Ficção Científica

TR Livro de Regras

Livro do Mestre

Bestiário

Livro do Jogador

Livro de Aventuras

Personagens de RPG

Jogadores

Mestre

Steampunk

Raças

Classes

**Data da coleta:** 10/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

**Termo: D10**

**Definição:** Poliedro de dez lados, numerado de 1 à 10. Utilizado como **dado** principal em RPGs que utilizam sistema **Storyteller** (ou seja, para completar uma ação, o jogador deve fazer rolagem de dado com d10). Também são usados como dados complementares no **Sistema d20**.

**Referência completa da Definição:**

Elaborada pelas autoras

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

"O Sistema Storytelling utiliza um dado de dez lados, também conhecido como "d10". Um punhado desses dados são rolados para fazer uma ação. Idealmente, cada jogador deve trazer cerca de dez dados para o jogo, assim todos tem o bastante." (WHITE....., 20??, P. 121).

**Referência completa:**

WHITE WOLF GAME STUDIO. **The World of Darkness: Storytelling system rulebook**. Disponível em <<http://www.bibliotecaelfica.com/2014/05/mundo-das-trevas-modulo-basico.html>>. Acesso em: 10 dez. 2017.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

"Por exemplo, Ronan Lynch, um legendário pistoleiro do *Deadlands* e a estrela do nossa elegante *Dime Novels*, tem uma *Habilidade* de **d10** com um nível de traço 4, então ele rola **4d10** para fazer um teste de *Habilidade*." (HENSLEY, 1999, p. 26).

**Referência completa:**

HENSLEY, Shane Lacy. **Weird West Player's Guide**. Virginia: Pinnacle Entertainment Group, 1999.

**Termos Associados:**

Storyteller (Parte/Todo)  
 Sistema D20 (Parte/Todo)  
 Jogadores (Operador/Instrumento)  
 Mestre (Operador/Instrumento)  
 D4 (Coordenação)  
 D6 (Coordenação)  
 D8 (Coordenação)  
 D10 (Coordenação)  
 D12 (Coordenação)  
 D20 (Coordenação)  
 D100 (Coordenação)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****D10**

TG Dados

TR Storyteller

Sistema D20

Jogadores

Mestre

D4

D6

D8

D10

D12

D20

D100

**Data da coleta:** 10/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

<p><b>Termo: D100</b></p> <p><b>Definição:</b> Dado de 10 faces que contém uma das dezenas de 00 até 90 em cada face. Ele é utilizado em <b>sistemas de RPG</b>, normalmente, para calcular porcentagens ou quantidade de tesouro e/ou experiência que os jogadores irão receber. Ele é utilizado em conjunto com o <b>D10</b> para obter as unidades (ex.: <math>1D100 + 1D10 = 70 + 4 = 74</math>). Por ser utilizado para calcular porcentagens, ele também é chamado de D%.</p> <p><b>Referência completa da Definição:</b> Elaborada pelas autoras.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 1:</b> “Jogue um d100 e compare o resultado com o nível da perícia pertinente. Se a jogada de dado for igual ou menor que o nível da perícia, a tentativa foi bem-sucedida. Se o total for maior que o nível da perícia, então o personagem falhou”.</p> <p><b>Referência completa:</b> DEMANDA das Runas: livro básico. 4. ed. Traduzido por Daniel "Nerun" Rodrigues. Disponível em: &lt;<a href="http://www.gurpzine.com.br/runequest-traduzido/">http://www.gurpzine.com.br/runequest-traduzido/</a>&gt;. Acesso em: 08 dez. 2017.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 2:</b> “O sistema usa classes (chamadas profissões) e níveis para descrever as habilidades e o avanço dos personagens, sendo a mecânica central o dado de porcentagem (d100, através do uso de 2d10): o jogador rola os dados, aplica os modificadores relevantes e consulta a tabela apropriada (são várias, uma pra cada tipo de ação e arma)”.</p> <p><b>Referência completa:</b> RODRIGUES, Daniel “Nerun”. Rolemaster: um sistema das antigas! <b>GurpZine</b>, 25 ago. 2013. Disponível em: &lt;<a href="http://www.gurpzine.com.br/rolemaster/">http://www.gurpzine.com.br/rolemaster/</a>&gt;. Acesso em: 08 dez. 2017.</p>
<p><b>Termos Equivalentes: (Variantes denominativas)</b></p> <p>Acrônimo: D%</p>
<p><b>Termos Associados:</b></p> <p>Sistema D20 (Parte/Todo) Jogadores (Operador/Instrumento) Mestre (Operador/Instrumento) D4 (Coordenação) D6 (Coordenação) D8 (Coordenação) D10 (Coordenação) D12 (Coordenação) D20 (Coordenação)</p>

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****D100**

UP D%

TG Dados

TR Sistema D20

Jogadores

Mestre

D4

D6

D8

D10

D12

D20

**Data da coleta:** 08/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

<p><b>Termo: D12</b></p> <p><b>Definição:</b> Dado de 12 faces, cada face com um número de 1 até 12. São utilizados em alguns <b>sistemas</b> para resolução de algumas ações definidas pelo mesmo. Podem ser usados também para definir um ou mais status de personagens se assim for orientado nas regras do sistema utilizado. Normalmente, é um dado complementar utilizado no <b>Sistema D20</b>.</p> <p><b>Referência completa da Definição:</b> Elaborada pelas autoras.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 1:</b> “Ocasionalmente é possível encontrar um anão protetor solitário vagando em missão, mas geralmente ele guardará seus segredos tão bem que será difícil descobrir qual seu objetivo. <b>Dado de Vida:</b> d12”. (DUNGEONS... , 2003, p. 178).</p> <p><b>Referência completa:</b> DUNGEONS &amp; Dragons: livro do mestre: livro de regras II v. 3.5. São Paulo: Devir, 2003. 320 p.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 2:</b> “Você tem em mãos os implementos para a interpretação de papéis; nomeadamente, papel milimetrado e uma seleção de poliedros, incluindo, mas não limitado, ao D4, D6, D8, D10, D12 e D20; você conhece as obras do grande mago Zocchi e está preparado para utilizar D3, D5, D7, D14, D16, D24, D30, ou D% se eles forem necessários; e, apesar de você possuir estatuetas de metal e quadros apagáveis, você reconhece que o papel deles é de visualizadores opcionais e não pré-requisitados.” (DUNGEON..., 2011, p. 4, tradução própria).</p> <p><b>Referência completa:</b> DUNGEON Crawl Classics: beta rules. San Diego/California: Goodman Games, 2011. 160 p. Disponível em: &lt;<a href="http://www.goodman-games.com/downloads/DCCRPGBeta060811.pdf">http://www.goodman-games.com/downloads/DCCRPGBeta060811.pdf</a>&gt;. Acesso em: 08 dez. 2017.</p>
<p><b>Termos Associados:</b></p> <p>Sistema D20 (Parte/Todo) Jogadores (Operador/Instrumento) Mestre (Operador/Instrumento) D4 (Coordenação) D6 (Coordenação) D8 (Coordenação) D10 (Coordenação) D20 (Coordenação) D100 (Coordenação)</p>

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****D12**

TG Dados

TR Sistema D20

Jogadores

Mestre

D4

D6

D8

D10

D20

D100

**Data da coleta:** 08/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

<p><b>Termo: D20</b></p> <p><b>Definição:</b> Dado de 20 faces onde cada uma possui um número de 1 até 20. É o dado mais comumente utilizado no <b>Sistema D20</b>, o qual o leva em seu nome. Ele é utilizado para a maioria das ações em um cenário que utilize o Sistema D20, desde resolução de um combate até fazer uma acrobacia complicada.</p> <p><b>Referência completa da Definição:</b> Elaborada pelas autoras.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 1:</b> “O <i>Livro do jogador</i> estabelece que durante o combate, o resultado 1 natural (um resultado 1 no d20) sempre é uma falha e um 20 natural (um resultado 20 no d20) sempre é um sucesso” (DUNGEONS..., 2003, p. 25).</p> <p><b>Referência completa:</b> DUNGEONS &amp; Dragons: livro do mestre: livro de regras II v. 3.5. São Paulo: Devir, 2003. 320 p.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 2:</b> “Para obter um favor, o nobre realiza um teste de favor. Jogue 1 d20 e acrescente o bônus de favor do personagem ( + 1 no 1º nível, + 2 no 2º, e assim por diante). O M estre estipula a CD, baseado no âmbito do favor requisitado. Ela varia entre 10 para um favor simples até 25 para empreitadas extremamente perigosas, caras ou ilegais” (WEIS et. al., 2005, p. 52).</p> <p><b>Referência completa:</b> WEIS, Margaret et. al. <b>Dragonlance</b>: cenário de campanha. São Paulo: Devir, 2005. 288 p.</p>
<p><b>Termos Associados:</b></p> <p>Sistema D20 (Parte/Todo) Jogadores (Operador/Instrumento) Mestre (Operador/Instrumento) D4 (Coordenação) D6 (Coordenação) D8 (Coordenação) D10 (Coordenação) D12 (Coordenação) D100 (Coordenação)</p>

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****D20**

TG Dados

TR Sistema D20

Jogadores

Mestre

D4

D6

D8

D10

D12

D100

**Data da coleta:** 08/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

**Termo: D4**

**Definição:** Trata-se de um dado de quatro faces, em formato triangular, numerado de 1 à 4. Normalmente, ele é utilizado para definir dano de armas fracas ou, em certos **sistemas**, quando o jogador for fazer uma ação e ele é de nível baixo na característica necessária como, por exemplo, o **Sistema D20**.

**Referência completa da Definição:**

Elaborada pelas autoras

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

“Um monstro carrega munição o suficiente para fazer seus ataques a distância. Você pode assumir que aquele monstro possui dois **2d4** peças de munição para um ataque de arremesso de arma, e 2d10 peças de munição para armas de projéteis tais como bestas e arcos de flecha.” (D&D...., 2014, p. 6) (tradução nossa).

**Referência completa:**

D&D Basic Rules: dungeon master's basic rules version 0.1. Washington: Wizards of the cost LLC, 2014.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

"Personagens, pestes e criaturas são, majoritariamente, compostos de Traços e Aptidões. Traços são coisas tipo *Força*, *Rapidez* e *Esperteza*. Estes sempre são escritos em itálico e com as letras iniciais maiúsculas e são expressados por um tipo de dado. Uma criatura muito forte terá um d12 de *Força*, enquanto um estudioso ancião provavelmente terá um d6 ou até um **d4**." (HENSLEY, 1999, p. 26) (tradução nossa).

**Referência completa:**

HENSLEY, Shane Lacy. **Weird West Player's Guide**. Virginia: Pinnacle Entertainment Group, 1999.

**Termos Associados:**

Sistema D20 (Parte/Todo)  
 Jogadores (Operador/Instrumento)  
 Mestre (Operador/Instrumento)  
 D6 (Coordenação)  
 D8 (Coordenação)  
 D10 (Coordenação)  
 D12 (Coordenação)  
 D20 (Coordenação)  
 D100 (Coordenação)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****D4**

TG Dados

TR Sistema D20

Jogadores

Mestre

D6

D8

D10

D12

D20

D100

**Data da coleta:** 09/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

**Termo: D6**

**Definição:** Dado de seis lados, em formato de cubo, numerado de 1 à 6. Normalmente é usado em **Sistemas d6**, onde as ações são sempre baseadas em rolamentos desse tipo de dado. Ele também é utilizado em outros sistemas como dado complementar, como no **Sistema d20**.

**Referência completa da Definição:**

Elaborada pelas autoras

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

"Quando um personagem tenta realizar uma ação onde o Mestre determina haver uma chance razoável de falha, o personagem deve fazer um teste de habilidade. Para fazer um teste de habilidade, role 2d6 e adicione o resultado para ter um valor final." (REINOS..., 20??, p. 42).

**Referência completa:**

REINOS de Ferro: core rules em português. Disponível em <http://www.bibliotecaelfica.com/2015/03/reinos-de-ferro-livro-de-regras.html>. Acesso em: 09 dez. 2017.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

"A soma dos tipos de dados do Conhecimento, Esperteza e Cognição do seu personagem é o número de pontos que você tem para colocar em Aptidões, comprar habilidades. Se você tem um d8 de Conhecimento, um d6 de Esperteza e um d12 de Cognição, você tem (8+6+12=) 26 pontos para gastar em Aptidões." (HENSLEY, 1999, p. 40) (tradução nossa).

**Referência completa:**

HENSLEY, Shane Lacy. **Weird West Player's Guide**. Virginia: Pinnacle Entertainment Group, 1999.

**Termos Associados:**

Sistema D6 (Parte/Todo)  
 Sistema D20 (Parte/Todo)  
 Jogadores (Operador/Instrumento)  
 Mestre (Operador/Instrumento)  
 D4 (Coordenação)  
 D8 (Coordenação)  
 D10 (Coordenação)  
 D12 (Coordenação)  
 D20 (Coordenação)  
 D100 (Coordenação)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****D6**

TG Dados

TR Sistema D6

Sistema D20

Jogadores

Mestre

D4

D8

D10

D12

D20

D100

**Data da coleta:** 09/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

<p><b>Termo: D8</b></p> <p><b>Definição:</b> Trata-se de um poliedro de oito lados, numerado de 1 à 8. Normalmente, ele é utilizado como dado complementar no <b>Sistema D20</b> para algumas rolagens de dados específicas, mas não é o principal dado do sistema. Existe um Sistema d8 para jogar RPGs de animes heróicos, mas ele é recente e restrito.</p> <p><b>Referência completa da Definição:</b> Elaborada pelas autoras</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 1:</b> "Quando você precisa rolar um dado, as regras dirão quantos dados rolar e o tipo, além de quais modificadores adicionar. Por exemplo, "3d8 +5" significa que você rola três dados de oito lados, soma o número de todos, e adiciona 5 ao total" (D&amp;D..., 2014, p. 5-6) (tradução nossa).</p> <p><b>Referência completa:</b> D&amp;D: player's handbook. Disponível em: &lt;<a href="http://www.eltterritorio.org/resources/PH.pdf">http://www.eltterritorio.org/resources/PH.pdf</a>&gt;. Acesso em: 10 dez. 2017.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 2:</b> "Deadlands usa dados de 4, 6, 8, 10, 12 e, às vezes, 20 lados. Eles são abreviados como d4, d6, <b>d8</b>, d10, d12 e d20. Se existe um número na frente do tipo do dado, como 2d6, significa que você deve rolar esse número de dados. Se você ver "5d8", por exemplo, deve rolar cinco dados de 8 lados." (HENSLEY, 1999, p. 25) (tradução nossa).</p> <p><b>Referência completa:</b> HENSLEY, Shane Lacy. <b>Weird West Player's Guide</b>. Virginia: Pinnacle Entertainment Group, 1999.</p>
<p><b>Termos Associados:</b></p> <p>Sistema D20 (Parte/Todo) Jogadores (Operador/Instrumento) Mestre (Operador/Instrumento) D4 (Coordenação) D6 (Coordenação) D10 (Coordenação) D12 (Coordenação) D20 (Coordenação) D100 (Coordenação)</p>

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****D8**

TG Dados

TR Sistema D20

Jogadores

Mestre

D4

D6

D10

D12

D20

D100

**Data da coleta:** 09/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

**Termo: DADOS**

**Definição:** Um dos **acessórios** mais utilizados pelos *rpgistas* para resolução de acontecimentos que tenham alguma chance de falha, seja ela alta ou baixa, como por exemplo, desferir um golpe em um adversário. Existem vários tipos de dados que podem ser utilizados pelos *rpgistas*: **D4, D6, D8, D10, D20, D100**. Os dados são utilizados, também, para preenchimento de alguns campos da **ficha**.

**Referência completa da Definição:**  
Elaborada pelas autoras.

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

“Cada jogador tem um formulário – a “ficha de personagem” – onde tudo que seu personagem sabe fazer está anotado. Geralmente essas habilidades estão associadas a um número (“Natação: 10, “Briga: 8”, etc.) e se jogam **dados** contra esses valores para saber se o personagem foi ou não bem sucedido em sua ação. Vem daí o apelido de RPG “de mesa”, já que é comum jogar ao redor desse apoio para os livros, os dados, etc.”

**Referência Completa:**

SALES, Matheus. RPG (Role-Playing Game). **Brasil Escola**. Disponível em <<http://brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>>. Acesso em: 05 dez. 2017.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

“O número “4” não está ali apenas por ser a quarta versão do jogo. Também está ligado ao fato de que todas as rolagens de **dados** importantes são resolvidas com quatro dados.” (CASSARO, 2006, p.3)

**Referência Completa:**

CASSARO, Marcelo. **Defensores de Tóquio**: manual 4D&T. São Paulo: JBC, 2006. 96p.

**Termos Associados:**

Sistemas de RPG (Parte/Todo)  
Storyteller (Parte/Todo)  
Sistema D20 (Parte/Todo)  
Sistema D6 (Parte/Todo)  
Mestre (Operador/Instrumento)  
Jogadores (Operador/Instrumento)  
Fichas (Coordenação)  
Mapas (Coordenação)  
Livro de Regras (Coordenação)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****DADOS**

TG Acessórios de RPG

TE D4

D6

D8

D10

D12

D20

D100

TR Sistemas de RPG

Storyteller

Sistema D20

Sistema D6

Mestre

Jogadores

Livro de Regras

Ficha

Mapa

**Data da coleta:** 04/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Gabriela Prates da Silva e Amanda Schmidt Carvalho

<p><b>Termo: FANTASIA</b></p> <p><b>Definição:</b> Os <b>cenários</b> de fantasia são todos aqueles que contém elementos de fantasia como, por exemplo, raças inexistentes e seres mitológicos, e não se passam necessariamente em uma época definida ou local conhecido. Podemos citar como exemplo desse tipo de cenário, RPGs de super-heróis, animes, misturas de elementos de fantasia medieval e futurista, entre outros.</p> <p><b>Referência completa da Definição:</b> Elaborada pelas autoras</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 1:</b> “RPGQuest é um jogo de Fantasia que se passa em um universo fantástico chamado <i>Multiverso</i>, uma região do mundo dos sonhos onde a imaginação é o limite” (DEL DEBBIO, 2006, p. 4).</p> <p><b>Referência completa:</b> DEL DEBBIO, Marcelo; BOTREL, Norson. <b>RPG Quest:</b> módulo básico. Ilustrado por Ronaldo Barata. São Paulo: Daemon, 2006. 208 p.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 2:</b> “Posso de imediato citar os álbuns ilustrados por Gustave Doré, aos quais eu mesma recorri como referências para produzir ilustrações para o <b>RPG de fantasia</b> Tagmar, de Julio Augusto Cesar, Leonardo Nahoum, Marcelo Rodrigues e Ygor Moraes, primeiro RPG concebido e produzido no Brasil em 1991, publicado pela editora GSA” (BETTOCHI, 2000, p. 6).</p> <p><b>Referência completa:</b> BETTOCHI, Eliane. A linguagem visual no Role-playing Game. <b>Estudos em Design</b>, v. 8, 2000. Disponível em: &lt;<a href="http://www.historias.interativas.nom.br/artigos/edesign2000.pdf">http://www.historias.interativas.nom.br/artigos/edesign2000.pdf</a>&gt;. Acesso em: 11 dez. 2017.</p>
<p><b>Termos Associados:</b></p> <p>Livro de Regras (Parte/Todo) Livro do Mestre (Parte/Todo) Bestiário (Parte/Todo) Livro do Jogador (Parte/Todo) Livro de Aventuras (Parte/Todo) Personagens de RPG (Parte/Todo) Jogadores (Operador/Instrumento) Mestre (Operador/Instrumento) Terror (Coordenação) Medieval (Coordenação) Ficção Científica (Coordenação)</p>

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****FANTASIA**

TG Cenários de RPG

TR Livro de Regras

Livro do Mestre

Bestiário

Livro do Jogador

Livros de Aventura

Personagens de RPG

Jogadores

Mestre

Terror

Medieval

Ficção Científica

**Data da coleta:** 11/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

<p><b>Termo: FANTASIA MEDIEVAL</b></p>
<p><b>Definição:</b> Fantasia Medieval é um dos <b>cenários</b> mais comuns no meio <i>rpgístico</i>, tendo como seu cenário mais conhecido o Dungeons &amp; Dragons (D&amp;D). Normalmente eles se passam na época medieval, contendo elementos culturais da época como, por exemplo, castelos, reis, masmorras, tavernas, entre outros; e elementos de fantasia como, por exemplo, dragões, magia, elfos, orcs, entre outros. Muitos dos cenários de Fantasia Medieval são baseados nas obras de J. R. R. Tolkien como “O Senhor dos Anéis” e “Silmarillion”, absorvendo seus elementos de fantasia. O.D.: Medieval de Fantasia, Medieval Fantástico.</p>
<p><b>Referência completa da Definição:</b> Elaborada pelas autoras</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 1:</b> “Earthdawn: Este jogo também possui uma grande base de fãs, que sustentam o produto em suas duas edições e dezenas de suplementos há mais de 15 anos. Basicamente, um jogo de <b>fantasia medieval</b> tolkeniana pós-apocalíptica. Quando o ciclo das eras atinge seu ápice e a alta magia é solta no mundo, os horrores incomensuráveis dos tempos da criação retornam ao mundo para destruí-lo. Todas as raças e culturas então tem de refugiar em locais ermos ou subterrâneos na luta pela sobrevivência”.</p>
<p><b>Referência completa:</b> VELLOSO, Felipe. Para fugir do D&amp;D: opções de fantasia medieval. <b>Ambrosia</b>. Disponível em: &lt;<a href="http://ambrosia.com.br/rpg/para-fugir-do-dd-opcoes-de-fantasia-medieval/">http://ambrosia.com.br/rpg/para-fugir-do-dd-opcoes-de-fantasia-medieval/</a>&gt;. Acesso em: 11 dez. 2017.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 2:</b> “Por fantasia ou <b>fantasia medieval</b> compreende-se uma ambientação que contém elementos fantásticos baseados na mitologia, misturados a uma estrutura social existente na época medieval. O autor que remodelou o gênero fantasia foi Tolkien. Com uma nova visão, dá uma nova dinâmica aos mitos europeus, criando sua própria mitologia” (VASQUES, 2008, p. 22, nota de rodapé n. 16).</p>
<p><b>Referência completa:</b> VASQUES, Rafael Carneiro. <b>As potencialidades do RPG (Role Playing game) na educação escolar</b>. 2008. 169 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2008. Disponível em: &lt;<a href="http://hdl.handle.net/11449/90316">http://hdl.handle.net/11449/90316</a>&gt;. Acesso em: 11 dez. 2017.</p>
<p><b>Termos Equivalentes: (Variantes denominativas)</b></p> <p>Acrônimo: Medieval de Fantasia, Medieval Fantástico</p>

**Termos Associados:**

Livro de Regras (Parte/Todo)  
Livro do Mestre (Parte/Todo)  
Bestiário (Parte/Todo)  
Livro do Jogador (Parte/Todo)  
Livro de Aventuras (Parte/Todo)  
Personagens de RPG (Parte/Todo)  
Jogadores (Operador/Instrumento)  
Mestre (Operador/Instrumento)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****FANTASIA MEDIEVAL**

UP Medieval de Fantasia  
    Medieval Fantástico  
TG Medieval  
TR Livro de Regras  
    Livro do Mestre  
    Bestiário  
    Livro do Jogador  
    Livro de Aventuras  
    Personagens de RPG  
    Jogadores  
    Mestre

**Data da coleta:** 11/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

<p><b>Termo: FICÇÃO CIENTÍFICA</b></p>
<p><b>Definição:</b> Muito como o conceito na literatura, a ficção científica no RPG é aquele <b>cenário</b> que lida com conceitos imaginativos relacionados com o futuro, a ciência e as tecnologias e os impactos/consequências destes na vida dos indivíduos.</p>
<p><b>Referência completa da Definição:</b> Elaborada pelas autoras</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 1:</b> “MILLENIA, o primeiro Role-Playing Game de ficção científica escrito no Brasil, está abrindo aos seus leitores um universo cheio de aventuras e perigos no momento mais conturbado da história galáctica.” (ALVES; SILVA, 1995, p. 16)</p>
<p><b>Referência completa:</b> ALVES, Paulo Vicente Santos.; SILVA, Ygor Morais Esteves. <b>MILLENIA:</b> RPG de ficção científica. Rio de Janeiro: GSA, 1995.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 2:</b> “Escrevi esse texto falando do meu amor por ficção científica, a pedido do meu amigo Júlio Matos, para um dos primeiros RPGs nacionais de FC a ser editado aqui no Brasil depois do longo hiato desde Millenia. Com um revival do RPG Nacional, vários títulos de FC surgiram, além de UED, também tivemos Brigada Ligeira Estelar, Abismo Infinito, Space Dragon e títulos traduzidos, como 3:16 Carnificina nas Estrelas, Star Wars Fronteiras do Império, e em breve, o Compendium de FC de Savage Worlds.”</p>
<p><b>Referência completa:</b> HACKBARTH. Para gostar de ler Ficção Científica. <b>RPGista</b>, 02 mar. 2016. Disponível em &lt;<a href="http://rpgista.com.br/2016/03/02/para-gostar-de-ler-ficcao-cientifica/">http://rpgista.com.br/2016/03/02/para-gostar-de-ler-ficcao-cientifica/</a>&gt;. Acesso em 08 dez. 2017.</p>
<p><b>Termos Equivalentes: (Variantes denominativas)</b></p> <p>Abreviatura: FC, SC Acrônimo: <i>Sci-fi</i>, <i>Sci fi</i></p>
<p><b>Termos Associados:</b></p> <p>Livro de Regras (Parte/Todo) Livro do Mestre (Parte/Todo) Bestiário (Parte/Todo) Livro do Jogador (Parte/Todo) Livro de Aventuras (Parte/Todo) Personagens de RPG (Parte/Todo) Jogadores (Operador/Instrumento) Mestre (Operador/Instrumento) Terror (Coordenação) Fantasia (Coordenação) Medieval (Coordenação)</p>

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****FICÇÃO CIENTÍFICA**UP *Sci-fi**Sci fi*

SC

FC

TG Cenários de RPG

TE Cyberpunk

Steampunk

TR Livro de Regras

Livro do Mestre

Bestiário

Livro do Jogador

Livro de Aventuras

Personagens de RPG

Jogadores

Mestre

Terror

Fantasia

Medieval

**Data da coleta:** 08/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

**Termo: FICHAS**

**Definição:** Um dos **acessórios** utilizados pelos *rpgistas* em suas campanhas. A ficha é utilizada para a criação dos **personagens dos jogadores** ou **NPCs** importantes para a história. Nela estão informações do personagem como, por exemplo, o seu nome, nível, **raça**, **classe**, suas habilidades, perícias, equipamentos, magias, quantidade de dinheiro, entre outras. Para preenchimento de algumas informações é necessária a utilização de **dados**.

**Referência completa da Definição:**

Elaborada pelas autoras.

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

“Os jogadores escrevem os históricos de seus personagens, fazem anotações nas **fichas** próprias de jogos, “rabiscam” papéis, cadernos e exercitam a escrita a todo instante” (BRAGA, [2000?], p. 5).

**Referência Completa:**

BRAGA, Jane Maria. **Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de Role Playing Game (RPG)**. Disponível em: <<http://pesquisarpg.ufpa.br/material/rpg-artigo-BRAGA-Jane.pdf>>. Acesso em: 28 nov. 2017. Resumo da Dissertação de Mestrado defendida em 07 abr. 2000 no Programa de Pós-Graduação de Educação da UFJF.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

“A partir desta descrição, os jogadores começam a inserir seus personagens no jogo e o mestre vai conduzindo os caminhos do desenrolar da história a partir das ações dos mesmos, muitas vezes com o auxílio de dados - cujo resultado arbitrase a ação empenhada pelo jogador será bem sucedida ou não - ou simplesmente pela observação da **ficha** do personagem, de suas habilidades para o desempenho de tal ação, além da força interpretativa do jogador ao desenvolver a ação” (PAVÃO, 2000, p. 16).

**Referência Completa:**

PAVÃO, Andréa. A Aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Games (RPG). In: REUNIÃO ANUAL DA ANPEd, 23., 2000, Caxambu. **Textos dos Trabalhos e Pôsteres**, GT 10 Alfabetização, Leitura e Escrita. Caxambu: ANPEd, 2000. Disponível em: <<http://23reuniao.anped.org.br/textos/1003t.PDF>>. Acesso em: 23 nov. 2017.

**Termos Equivalentes: (Variantes denominativas)**

Acrônimo: Ficha de Personagem

**Termos Associados:**

Personagens de RPG (Conceito/Produto)  
Jogadores (Operador/Instrumento)  
Mestre (Operador/Instrumento)  
NPC (Conceito/Produto)  
Raças (Parte/Todo)  
Classes (Parte/Todo)  
Livro de Regras (Coordenação)  
Dados (Coordenação)  
Mapas (Coordenação)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****FICHAS**

TG Acessórios de RPG  
TR Personagens de RPG  
    Jogadores  
    Mestre  
    NPC  
    Raças  
    Classes  
    Livro de Regras  
    Dados  
    Mapas

**Data da coleta:** 03/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Gabriela Prates da Silva e Amanda Schmidt Carvalho

<p><b>Termo: JOGADORES</b></p> <p><b>Definição:</b> Estes são os membros do grupo que jogam, com exceção do <b>mestre</b>. Eles criam os <b>personagens</b>, os quais eles irão controlar no decorrer da aventura. Cada personagem deve ter uma <b>ficha</b>, a qual contém suas habilidades e demais <i>status</i>, e um <i>background</i>. Na maioria dos RPGs, o jogador deve escolher uma <b>raça</b> e uma <b>classe</b> (este último termo tende a variar) para o seu personagem.</p> <p><b>Referência completa da Definição:</b> Elaborada pelas autoras</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 1:</b> “Muitas vezes os <b>jogadores</b> (e principalmente o MESTRE) não tratam exatamente do que cada pessoa busca de forma separada quando vai jogar RPG, as vezes as pessoas querem, e produzem, coisas diferentes no jogo, coisas que nem sempre trabalham em uníssono para alcançar diversão dessas pessoas individualmente.”</p> <p><b>Referência completa:</b> BUSATO, Otávio Augusto Saes. Identificando jogadores de RPG: arquétipos comuns. <b>NerdBucks</b>, 08 jun. 2016. Disponível em: &lt;<a href="http://www.nerdbucks.com.br/2016/06/identificando-jogadores-de-rpg.html">http://www.nerdbucks.com.br/2016/06/identificando-jogadores-de-rpg.html</a>&gt;. Acesso em: 07 dez. 2017.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 2:</b> “Além disso, os jogos de RPG são particularmente interessantes por permitir uma maior interação entre os <b>jogadores</b>, fazendo com que construam significados paulatinamente, como resultado da própria interação entre si. Inicialmente, o jogo não tem um planejamento estritamente delimitado, mas apenas um mote inicial e, assim, o professor poderá moldar pouco a pouco o que ele pretende que os alunos pratiquem.”</p> <p><b>Referência completa:</b> PEIXOTO, Rafaela Araújo Jordão Rigaud. A constituição do sujeito jogador de Role-playing Games (RPG): imbricações interacionais. In: Simpósio Nacional de Letras e Linguística, 2., 2011, Goiânia. <b>Anais</b>. Disponível em &lt;<a href="https://sinalel.letras.catalao.ufg.br/up/520/o/47.pdf">https://sinalel.letras.catalao.ufg.br/up/520/o/47.pdf</a>&gt;. Acesso em: 07 dez. 2017.</p>
<p><b>Termos Equivalentes: (Variantes denominativas)</b></p> <p>Abreviatura: PC, PdJ Acrônimo: <i>Playable Character</i>, Personagem do Jogador</p>

**Termos Associados:**

Livro de Regras (Operador/Instrumento)  
Livro do Jogador (Operador/Instrumento)  
Fichas (Operador/Instrumento)  
Mapas (Operador/Instrumento)  
Dados (Operador/Instrumento)  
D4 (Operador/Instrumento)  
D6 (Operador/Instrumento)  
D8 (Operador/Instrumento)  
D10 (Operador/Instrumento)  
D12 (Operador/Instrumento)  
D20 (Operador/Instrumento)  
D100 (Operador/Instrumento)  
Cenários de RPG (Operador/Instrumento)  
Medieval (Operador/Instrumento)  
Fantasia Medieval (Operador/Instrumento)  
Fantasia (Operador/Instrumento)  
Ficção Científica (Operador/Instrumento)  
Cyberpunk (Operador/Instrumento)  
Steampunk (Operador/Instrumento)  
Terror (Operador/Instrumento)  
Sistemas de RPG (Operador/Instrumento)  
Sistema D20 (Operador/Instrumento)  
Sistema D6 (Operador/Instrumento)  
Storyteller (Operador/Instrumento)  
Mestre (Coordenação)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****JOGADORES**UP *Playable Character*

PC

Personagem do jogador

PdJ

TG Personagens de RPG

TE Raças

Classes

TR Livro de Regras

Livro do Jogador

Fichas

Mapas

Dados

D4

D6

D8

D10

D12

D20

D100

Cenários de RPG

Medieval

Fantasia Medieval

Fantasia

Ficção Científica

Cyberpunk

Steampunk

Terror

Sistemas de RPG

Sistema D20

Sistema D6

Storyteller

Mestre

**Data da coleta:** 07/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

<p><b>Termo: LIVRO DE AVENTURAS</b></p> <p><b>Definição:</b> O livro de aventuras é um material adicional ao <b>livro de regras</b> que contém narrativas prontas, com <b>personagens</b> e <b>cenários</b> próprios, para serem usadas pelo <b>mestre</b> ou para o inspirar na criação da sua própria narrativa.</p> <p><b>Referência completa da Definição:</b> Elaborada pelas autoras</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 1:</b></p> <p>“Os <b>livros de aventura</b> contêm aventuras prontas e são uma mão na roda para quando o mestre não tem nada preparado. Geralmente, eles trazem muitos materiais, como ideias de escopos, lugares, NPCs, itens, cenários e várias outras coisas que podem fazer o mestre perder muito tempo planejando quando a vontade é simplesmente chegar e jogar.”</p> <p><b>Referência completa:</b> AUGUSTO, Aflisio. Como funcionam os livros de aventura para RPG? <b>Blog Sagrado</b>, 11 maio 2016. Disponível em: &lt;<a href="http://www.solosagrado.com.br/blog/index.php/como-funcionam-os-livros-de-aventura-para-rpg/">http://www.solosagrado.com.br/blog/index.php/como-funcionam-os-livros-de-aventura-para-rpg/</a>&gt;. Acesso em: 09 dez. 2017.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 2:</b></p> <p>"Neste episódio, falo do novo e promissor <b>livro de aventuras</b> de <i>Dungeons &amp; Dragons 5.0</i>, <i>Tomb of Annihilation</i>, assim como sobre o suplemento <i>Xanathar's Guide To Everything</i>, que promete trazer oficialmente mecânicas liberadas através da série Unearthed Arcana. Depois, falo também do game baseado em <i>Magic: The Gathering</i>, que já me deixou aqui na expectativa."</p> <p><b>Referência completa:</b> SCHABBACH, Leonardo. <b>[Podcast] Pensando RPG #051: Novas aventuras e livros para D&amp;D (5.0) e novo game baseado em Magic: The Gathering</b>. Disponível em: &lt;<a href="http://www.pensandoded.com.br/2017/06/podcast-pensando-rpg-051-novas.html">http://www.pensandoded.com.br/2017/06/podcast-pensando-rpg-051-novas.html</a>&gt;. Acesso em: 09 dez. 2017.</p>

**Termos Associados:**

Sistemas de RPG (Parte/Todo)  
 Sistema D20 (Parte/Todo)  
 Sistema D6 (Parte/Todo)  
 Storyteller (Parte/Todo)  
 Cenários de RPG (Parte/Todo)  
 Terror (Parte/Todo)  
 Ficção Científica (Parte/Todo)  
 Cyberpunk (Parte/Todo)  
 Steampunk (Parte/Todo)  
 Medieval (Parte/Todo)  
 Fantasia Medieval (Parte/Todo)  
 Fantasia (Parte/Todo)  
 Mestre (Operador/Instrumento)  
 Personagens de RPG (Parte/Todo)  
 NPC (Parte/Todo)  
 Monstros (Parte/Todo)  
 Livro do Mestre (Coordenação)  
 Livro do Jogador (Coordenação)  
 Bestiário (Coordenação)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****LIVRO DE AVENTURAS**

TG Livros de Regras  
 TR Sistemas de RPG  
     Sistema D20  
     Sistema D6  
     Storyteller  
     Cenários de RPG  
     Terror  
     Ficção Científica  
     Cyberpunk  
     Steampunk  
     Medieval  
     Fantasia Medieval  
     Fantasia  
     Mestre  
     Personagens de RPG  
     NPC  
     Monstros  
     Livro do Mestre  
     Livro do Jogador  
     Bestiário

**Data da coleta:** 09/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

**Termo: LIVRO DO JOGADOR**

**Definição:** O livro do jogador é um tipo de resumo ou volume do **livro de regras** com todos os conhecimentos necessário para aqueles que não são o **mestre**. Eles existem, em geral, com a finalidade de facilitar a vida de quem joga e para que os **jogadores** não saibam demais sobre o mundo, pois alguns RPGs contam com o elemento surpresa na narrativa. O.D.: Manual do Jogador.

**Referência completa da Definição:**

Elaborada pelas autoras

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

"O livro que você segura nas mãos é o Manual do Jogador para o Estranho Oeste. Ele contém a quantidade necessária de informações sobre o cenário para um vaqueiro comum, e ainda todas as regras que você precisa para criar seus personagens e jogar. O Livro do Xerife contém informações mais detalhadas sobre o mundo além de regras especiais que só os olhos do Xerife podem ver. Os dois livros são necessários para jogar" (HENSLEY, 1999, p. 23, tradução própria).

**Referência completa:**

HENSLEY, Shane Lacy. **Weird West Player's Guide**. Virginia: Pinnacle Entertainment Group, 1999.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

"Ainda que isso inclua apêndices e índices, esse será um Livro do Jogador na média das últimas edições. Eram 122 páginas na 1ª Edição, 248 na 2ª, 282 na 3ª, e só na 3.5 ultrapassou, com 314 páginas, chegando a 315 na 4ª. E a maioria das versões do D&D Next tinha 50 páginas de regras para personagens."

**Referência completa:**

GRUPO D30 RPG. **D30 fala do Livro do Jogador do novo D&D**. Disponível em <<http://www.d30rpg.com.br/2014/08/d30-fala-do-livro-do-jogador-do-novo-dd/>>. Acesso em: 08 dez. 2017.

**Termos Equivalentes: (Variantes denominativas)**

Acrônimo: Manual do Jogador

**Termos Associados:**

Jogadores (Operador/Instrumento)  
Mestre (Operador/Instrumento)  
Sistemas de RPG (Parte/Todo)  
Sistema D20 (Parte/Todo)  
Sistema D6 (Parte/Todo)  
Storyteller (Parte/Todo)  
Cenários de RPG (Parte/Todo)  
Fantasia (Parte/Todo)  
Medieval (Parte/Todo)  
Fantasia Medieval (Parte/Todo)  
Terror (Parte/Todo)  
Ficção Científica (Parte/Todo)  
Cyberpunk (Parte/Todo)  
Steampunk (Parte/Todo)  
Raças (Parte/Todo)  
Classes (Parte/Todo)  
Fichas (Parte/Todo)  
Personagens de RPG (Conceito/Produto)  
Livro do Mestre (Coordenação)  
Bestiário (Coordenação)  
Livro de Aventuras (Coordenação)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****LIVRO DO JOGADOR**

UP Manual do Jogador

TG Livros de Regras

TR Jogadores

Mestre

Sistemas de RPG

Sistema D20

Sistema D6

Storyteller

Cenários de RPG

Fantasia

Medieval

Fantasia Medieval

Terror

Ficção Científica

Cyberpunk

Steampunk

Raças

Classes

Fichas

Personagens de RPG

Livro do Mestre

Bestiário

Livro de Aventuras

**Data da coleta:** 08/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

**Termo: LIVRO DO MESTRE**

**Definição:** O livro do mestre é um resumo ou volume do **livro de regras** que contém instruções voltadas para o **mestre**. Normalmente trazem dicas para que o mestre crie e conduza melhor a narrativa, crie seus **NPCs** e **Monstros** e empregue melhor as regras. O.D.: Manual do Mestre, Guia do Mestre.

**Referência Completa:**

Elaborada pelas autoras.

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

“Em suas mãos, você tem o *Livro do Mestre*. Este livro contém informações que todo Mestre precisa para criar aventuras, conduzir ações, interpretar os monstros, e administrar as regras do RPG Dungeons & Dragons. Este livro, o Livro do Jogador e o Livro dos Monstros constituem os livros básicos para D&D” (DUNGEONS... , 2003, p. 4).

**Referência completa:**

DUNGEONS & Dragons: livro do mestre: livro de regras II v. 3.5. São Paulo: Devir, 2003. 320 p.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

“Esta segunda edição do Mazes & Minotaurs leva a forma de três livros centrais: O Manual do Jogador, o Livro do Mestre do Labirinto (o qual vocês está lendo atualmente) e o Compendio de Criaturas. Essa trilogia básica será seguida por um quarto livro, o Guia Mazes & Minotaurs, que irá oferecer uma grande variedade de opções para expandir o jogo básico”. (MAZES... , [2002?], p.3)

**Referência completa:**

MAZES & Minotaurs: mazes master guide. 2 ed. rev. [S.l.]: Legendary Games Studio, [2002?]. 50 p.

**Termos Equivalentes: (Variantes denominativas)**

Acrônimo: Manual do Mestre, Guia do Mestre

**Termos Associados:**

Mestre (Operador/Instrumento)  
 NPC (Conceito/Produto)  
 Monstros (Conceito/Produto)  
 Sistemas de RPG (Parte/Todo)  
 Sistema D20 (Parte/Todo)  
 Sistema D6 (Parte/Todo)  
 Storyteller (Parte/Todo)  
 Cenários de RPG (Parte/Todo)  
 Ficção Científica (Parte/Todo)  
 Cyberpunk (Parte/Todo)  
 Steampunk (Parte/Todo)  
 Fantasia (Parte/Todo)  
 Terror (Parte/Todo)  
 Medieval (Parte/Todo)  
 Fantasia Medieval (Parte/Todo)  
 Personagens de RPG (Conceito/Produto)  
 Bestiário (Coordenação)  
 Livro do Jogador (Coordenação)  
 Livro de Aventuras (Coordenação)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****LIVRO DO MESTRE**

UP Manual do Mestre  
     Guia do Mestre  
 TG Livro de Regras  
 TR Mestre  
     NPC  
     Monstros  
     Sistemas de RPG  
     Sistema D20  
     Sistema D6  
     Storyteller  
     Cenários de RPG  
     Ficção Científica  
     Cyberpunk  
     Steampunk  
     Fantasia  
     Terror  
     Medieval  
     Fantasia Medieval  
     Personagens de RPG  
     Bestiário  
     Livro do Jogador  
     Livro de Aventuras

**Data da coleta:** 07/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

**Termo: LIVRO DE REGRAS**

**Definição:** Um dos **acessórios** utilizados no Role Playing Game. Trata-se de um compilado de regras (para combate, criação de personagens, resolução de conflitos) e descrições do cenário de um RPG (países, culturas, sistema monetário, religião, **raças**, etc.). Ele normalmente é lido de forma dinâmica, conforme os **jogadores** e/ou **mestre** tenham alguma dúvida em relação ao **sistema** ou para que o mestre saiba detalhes do cenário para criação de uma aventura. O Livro de Regras pode ser dividido em volumes: **Livro do Mestre**, **Livro do Jogador**, **Livro de Aventuras**, **Bestiário**, e outros.

**Referência completa da Definição:**

Elaborada pelas autoras.

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

“A leitura do **livro de regras**, por exemplo, é importante para o jogador estar atento aos diferentes aspectos do jogo” (BRAGA, [2000?], p. 3).

**Referência completa:**

BRAGA, Jane Maria. **Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de Role Playing Game (RPG)**. Disponível em: <<http://pesquisarpq.ufpa.br/material/rpg-artigo-BRAGA-Jane.pdf>>. Acesso em: 28 nov. 2017. Resumo da Dissertação de Mestrado defendida em 07 abr. 2000 no Programa de Pós-Graduação de Educação da UFJF.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

“RPG é a sigla de Roleplaying Game, “jogo de representação” que exige a leitura de um **livro de regras** cuja publicação tem conquistado espaços cada vez mais significativos no mercado editorial” (PAVÃO, 2000. p. 16).

**Referência completa:**

PAVÃO, Andréa. A Aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Games (RPG). In: REUNIÃO ANUAL DA ANPEd, 23., 2000, Caxambu. **Textos dos Trabalhos e Pôsteres**, GT 10 Alfabetização, Leitura e Escrita. Caxambu: ANPEd, 2000. Disponível em: <<http://23reuniao.anped.org.br/textos/1003t.PDF>>. Acesso em: 23 nov. 2017.

**Termos Equivalentes:** (Variantes denominativas)

Acrônimo: Manual Básico / Guia Básico / Livro Básico

**Termos Associados:**

Mestre (Operador/Instrumento)  
 Jogadores (Operador/Instrumento)  
 Raças (Parte/Todo)  
 Classes (Parte/Todo)  
 Cenários de RPG (Parte/Todo)  
 Fantasia (Parte/Todo)

Medieval (Parte/Todo)  
 Fantasia Medieval (Parte/Todo)  
 Terror (Parte/Todo)  
 Ficção Científica (Parte/Todo)  
 Cyberpunk (Parte/Todo)  
 Steampunk (Parte/Todo)  
 Sistemas de RPG (Parte/Todo)  
 Sistema D20 (Parte/Todo)  
 Sistema D6 (Parte/Todo)  
 Storyteller (Parte/Todo)  
 NPC (Conceito/Produto)  
 Monstros (Conceito/Produto)  
 Personagens de RPG (Conceito/Produto)  
 Fichas (Parte/Todo)  
 Mapas (Parte/Todo)  
 Dados (Coordenação)

### **Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações**

#### **LIVRO DE REGRAS**

UP Manual Básico  
     Guia Básico  
 TG Acessórios de RPG  
 TE Livro do Mestre  
     Livro do Jogador  
     Livro de Aventuras  
     Bestiário  
 TR Mestre  
     Jogadores  
     Raças  
     Classes  
     Cenários de RPG  
     Fantasia  
     Medieval  
     Fantasia Medieval  
     Terror  
     Ficção Científica  
     Cyberpunk  
     Steampunk  
     Sistemas de RPG  
     Sistema D20  
     Sistema D6  
     Storyteller  
     NPC  
     Monstros  
     Personagens de RPG  
     Fichas  
     Mapas  
     Dados

**Data da coleta:** 04/12/2017

**Atualizado em:** 17/12/2017

**Nome do responsável:** Gabriela Prates da Silva e Amanda Schmidt Carvalho

**Termo: MAPAS**

**Definição:** Os mapas são **acessórios** que podem ser de grandes áreas como de diversos países ou até do mundo, seja ele o nosso ou um inventado, ou de extensão reduzida como uma cidade, uma comunidade ou de uma estrutura. O **livro de regras** costuma vir com um ou mais mapas, mas também existem aqueles que são rabiscados pelos próprios **mestres** durante a sessão para que os **jogadores** entendam melhor o local onde estão.

**Referência completa da Definição:**

Elaborada pelas autoras

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

“O que achariam de um meio prático, simples e rápido de se fazer mapas para o seu mundo de fantasia? Um meio de criar mapas sem precisar baixar programa, nem nada, direto no navegador, com várias funcionalidades interessantes!”

**Referência completa:**

ROSE. Criando seu mundo de RPG de graça com InKarnate. **Rolando Dados**, 05 jan. 2016. Disponível em: <<http://rolandodados.com.br/criando-seu-mundo-de-rpg-de-graca-com-inkarnate/>>. Acesso em: 07 dez. 2017.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

“A escrita também é trabalhada graças à troca de textos entre Mestres e Jogadores através de diários e fichas de personagens, **mapas** e mensagens criadas pelo Mestre para a aventura etc. No ambiente do RPG, leitura e escrita ocorrem de forma prazerosa para seus praticantes.” (PEREIRA, 2008, p. 97).

**Referência completa:**

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick. **Uma ponte pela escrita:** a narrativa do RPG como estímulo à escrita e à leitura. 2008. Tese (Doutorado em Letras) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <[https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/25736/25736\\_4.PDF](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/25736/25736_4.PDF)>. Acesso em: 11 dez. 2017.

**Termos Equivalentes: (Variantes denominativas)**

Acrônimo: Mapas de RPG

**Termos Associados:**

Mestre (Operador/Instrumento)  
 Cenários de RPG (Conceito/Produto)  
 Medieval (Conceito/Produto)  
 Fantasia (Conceito/Produto)  
 Fantasia Medieval (Conceito/Produto)  
 Terror (Conceito/Produto)  
 Ficção Científica (Conceito/Produto)  
 Cyberpunk (Conceito/Produto)  
 Steampunk (Conceito/Produto)  
 Livros de Regras (Parte/todo)  
 Fichas (Coordenação)  
 Dados (Coordenação)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****MAPAS**

UP Mapas de RPG

TG Acessórios de RPG

TR Mestre

Cenários de RPG

Medieval

Fantasia

Fantasia Medieval

Terror

Ficção Científica

Cyberpunk

Steampunk

Livros de regras

Fichas

Dados

**Data da coleta:** 07/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

<p><b>Termo: MEDIEVAL</b></p> <p><b>Definição: Cenário</b> que tem como base a Idade Média, trazendo, por exemplo, elementos da cultura, religião, economia, política e arquitetura da época. Diferente de um cenário de <b>Fantasia Medieval</b>, este não contém elementos de fantasia e tenta ser o mais fiel possível desta época histórica.</p> <p><b>Referência completa da Definição:</b> Elaborada pelas autoras</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 1:</b> “Claro que muitos Mestres jogam e narram há anos sem se importar com uma “coerência histórica” e, se divertem a si mesmos e a seu grupo, definitivamente não estão errados. Todavia, a Idade Média é algo muito mais complexo que este resumo a começar pelo próprio termo que nomeia o período. Sem a pretensão de expor detalhadamente o assunto (nem mesmo ser uma produção de fôlego historiográfico nesta área de estudos) este artigo se propõe a uma introdução simples e um tanto generalista acerca da economia medieval, desconsiderando, por exemplo, as diferenças geográficas ou as retrações e crescimentos ocorridos em alguns períodos, a fim de auxiliar os Mestres de <b>cenários medievais</b> a acrescentarem mais detalhes e profundidade para suas histórias e narrativas”.</p> <p><b>Referência completa:</b> SHOPHETIM. Economia na Idade Média: síntese para cenários e aventuras medievais. <b>RedeRPG</b>, 2001. Disponível em: <a href="https://www.rederpg.com.br/2011/11/26/economia-na-idade-media-sintese-para-cenarios-e-aventuras-medievais/">https://www.rederpg.com.br/2011/11/26/economia-na-idade-media-sintese-para-cenarios-e-aventuras-medievais/</a>. Acesso em: 11 dez. 2017.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 2:</b> “O GURPS (Generic Universal Role Playing System) é um sistema de jogo genérico, seus livros básicos apresentam regras que podem ser aplicadas em qualquer tipo de cenário, tornando assim o sistema adaptável a qualquer tipo de aventura (medieval, contemporânea (sic) ou futurista). O sistema ainda apresenta inúmeros suplementos que detalham ou descrevem cenários, como o GURPS Espacial, voltado ao tema Sci-Fi, GURPS Fantasy que detalha as possibilidades de um cenário medieval, GURPS Banestorm que descreve um cenário para a ambientação de aventuras medievais, dentre”.</p> <p><b>Referência completa:</b> RPG de Mesa (tradicional): sistemas. <b>RPG</b>, fev. 2013. Disponível em: <a href="http://realplaygame.blogspot.com.br/2013/02/rpg-de-mesa-tradicional-sistemas.html">http://realplaygame.blogspot.com.br/2013/02/rpg-de-mesa-tradicional-sistemas.html</a>. Acesso em: 12 dez. 2017.</p>

**Termos Associados:**

Livro de Regras (Parte/Todo)  
 Livro do Mestre (Parte/Todo)  
 Bestiário (Parte/Todo)  
 Livro do Jogador (Parte/Todo)  
 Livro de Aventuras (Parte/Todo)  
 Personagens de RPG (Parte/Todo)  
 Jogadores (Operador/Instrumento)  
 Mestre (Operador/Instrumento)  
 Raças (Parte/Todo)  
 Classes (Parte/Todo)  
 Terror (Coordenação)  
 Fantasia (Coordenação)  
 Ficção Científica (Coordenação)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****MEDIEVAL**

TG Cenários de RPG  
 TE Fantasia Medieval  
 TR Livro de Regras  
     Livro do Mestre  
     Bestiário  
     Livro do Jogador  
     Livro de Aventuras  
     Personagens de RPG  
     Jogadores  
     Mestre  
     Raças  
     Classes  
     Terror  
     Fantasia  
     Ficção Científica

**Data da coleta:** 11/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

<p><b>Termo: MESTRE</b></p>
<p><b>Definição:</b> O mestre é aquele que cria o cenário onde vai se passar a aventura e, então, narra a história para os demais jogadores, propondo escolhas e desafios aos quais os demais. O mestre controla e faz a rolagem de dados pelos <b>NPCs</b> e pelos <b>monstros</b>.</p>
<p><b>Referência completa da Definição:</b> Elaborada pelas autoras</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 1:</b> “Os jogadores, geralmente em número de 4 ou 5, não são meros espectadores, mas participantes ativos, que como atores representam um papel e, como roteiristas, escolhem caminhos e tomam decisões nem sempre previstas pelo <b>Mestre</b>, contribuindo na recriação da aventura.” (BRAGA, 2000, p. 2).</p>
<p><b>Referência completa:</b> BRAGA, Jane Maria. <b>Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de Role Playing Game (RPG)</b>. Disponível em: &lt;<a href="http://pesquisarpg.ufpa.br/material/rpg-artigo-BRAGA-Jane.pdf">http://pesquisarpg.ufpa.br/material/rpg-artigo-BRAGA-Jane.pdf</a>&gt;. Acesso em: 28 nov. 2017. Resumo da Dissertação de Mestrado defendida em 07 abr. 2000 no Programa de Pós-Graduação de Educação da UFJF.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 2:</b></p> <p>“Às vezes, haverá momentos que o <b>mestre</b> ficará perplexo, lamentará as suas decisões, cometerá um erro ou apenas desejará fazer algo no jogo de maneira diferente da que foi feita, não importa o motivo, sempre estará procurando a melhor saída para uma situação.”</p>
<p><b>Referência completa:</b> DDARK, Daniel. 10 dicas para ser um Mestre melhor. <b>Adrenalina RPG</b>, 25 maio 2014. Disponível em: &lt;<a href="https://adrenalinarpg.wordpress.com/2014/05/25/10dicas-mestre-melhor/">https://adrenalinarpg.wordpress.com/2014/05/25/10dicas-mestre-melhor/</a>&gt;. Acesso em: 12 dez. 2017.</p>
<p><b>Termos Equivalentes: (Variantes denominativas)</b></p> <p>Acrônimo: Mestre de RPG</p>

**Termos Associados:**

Fichas (Operador/Instrumento)  
Livro de Regras (Operador/Instrumento)  
Livro do Jogador (Operador/Instrumento)  
Livro do Mestre (Operador/Instrumento)  
Livro de Aventuras (Operador/Instrumento)  
Bestiário (Operador/Instrumento)  
Mapas (Operador/Instrumento)  
Dados (Operador/Instrumento)  
D4 (Operador/Instrumento)  
D6 (Operador/Instrumento)  
D8 (Operador/Instrumento)  
D10 (Operador/Instrumento)  
D12 (Operador/Instrumento)  
D20 (Operador/Instrumento)  
D100 (Operador/Instrumento)  
Cenários de RPG (Operador/Instrumento)  
Fantasia (Operador/Instrumento)  
Medieval (Operador/Instrumento)  
Fantasia Medieval (Operador/Instrumento)  
Terror (Operador/Instrumento)  
Ficção Científica (Operador/Instrumento)  
Cyberpunk (Operador/Instrumento)  
Steampunk (Operador/Instrumento)  
Sistemas de RPG (Operador/Instrumento)  
Sistema D20 (Operador/Instrumento)  
Sistema D6 (Operador/Instrumento)  
Storyteller (Operador/Instrumento)  
Jogadores (Coordenação)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****MESTRE**

TG Personagens de RPG

TE Monstros

NPC

TR Fichas

Livro de Regras

Livro do Jogador

Livro do Mestre

Livro de Aventuras

Bestiário

Mapas

Dados

D4

D6

D8

D10

D12

D20

D100

Cenários de RPG

Fantasia

Medieval

Fantasia Medieval

Terror

Ficção Científica

Cyberpunk

Steampunk

Sistemas de RPG

Sistema D20

Sistema D6

Storyteller

Jogadores

**Data da coleta:** 13/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

**Termo: MONSTROS**

**Definição:** São **personagens** controlados pelo **mestre**, normalmente inimigos, que podem ter formas bem distintas da humana. Alguns monstros possuem características humanóides como, por exemplo, postura ereta, tendo quatro membros, andando sobre duas pernas/patas, entre outras. Já outros são completamente distintos dos humanos ou podem ser parecidos com animais conhecidos. Eles aparecem em capítulos dos **Livros de Regras** ou podem ter um volume específico para eles chamado **Bestiário**, Livro dos Monstros ou Manual dos Monstros.

**Referência completa da Definição:**

Elaborada pelas autoras.

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

“O clássico RPG Dungeons & Dragons tem pegado emprestados vários monstros, mitos e criaturas de várias mitologias e lendas para preencher o famoso Livro dos Monstros, mas nem tudo ali é copiado”.

**Referência Completa:**

ONEIROS. RPG - Os 10 Monstros Mais Memoráveis de Dungeons & Dragons. **Rolando dados**, 14 dez. 2015. Disponível em: <<http://rolandodados.com.br/rpg-os-10-monstros-mais-memoraveis-de-dungeons-dragons/>>. Acesso em: 07 dez. 2017.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

“Se uma história de 4D&T é como um mangá, um episódio de anime ou um videogame, então os personagens jogadores são os astros principais. Eles são os Defensores de Tóquio, aqueles que enfrentam monstros, pilotam robôs gigantes, salvam princesas, capturam cartas, percorrem Doze Casas... enfim, são pessoas especiais, acima da média, capazes de feitos assombrosos” (CASSARO, 2006, p. 4).

**Referência Completa:**

CASSARO, Marcelo. **Defensores de Tóquio**: manual 4D&T. São Paulo: JBC, 2006. 96p.

**Termos Associados:**

Livros de Regras (Conceito/Produto)  
 Bestiário (Parte/Produto)  
 Cenários de RPG (Conceito/Produto)  
 Ficção Científica (Conceito/Produto)  
 Steampunk (Conceito/Produto)  
 Cyberpunk (Conceito/Produto)  
 Medieval (Conceito/Produto)  
 Fantasia Medieval (Conceito/Produto)  
 Fantasia (Conceito/Produto)  
 Terror (Conceito/Produto)  
 NPC (Coordenação)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****MONSTROS**

TG Mestre

TR Livros de Regras

Bestiário

Cenários de RPG

Ficção Científica

Steampunk

Cyberpunk

Medieval

Fantasia Medieval

Fantasia

Terror

NPC

**Data da coleta:** 06/12/2017**Atualizado em:** 17/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

<p><b>Termo: NPC</b></p> <p><b>Definição:</b> Um dos <b>personagens</b> que fazem parte do jogo de RPG. Ele é criado e controlado, normalmente, pelo <b>mestre</b> e podem ter papéis cruciais para a narrativa. Os NPCs podem ter papéis bem diferentes na trama dependendo da sua função nela. Por exemplo, o vilão principal de uma história, ou um simples cocheiro que o grupo de aventureiros resolveu contratar, ou ainda um aliado que chega na hora certa para salvar os heróis de uma enrascada.</p> <p><b>Referência completa da Definição:</b> Elaborada pelas autoras.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 1:</b> “Quando criamos um roteiro de rpg, ou de qualquer game, cada elemento deve ser minuciosamente pensado para os jogadores não encontrarem as brechas, que podem destruir a sua aventura ou acabar com a diversão de todos. Embora seja possível se divertir no RPG, sem se preocupar muito com eles os Non-player Character, NPC´s ou persoganes não jogadores, tem papéis muitas vezes cruciais para uma aventura e isso se torna maior ainda dependendo do estilo de aventura que seu grupo escolheu”.</p> <p><b>Referência completa:</b> SANTOS, Ale. Planejamento definitivo para NPC´s e seus níveis de criação. <b>RPG Vale</b>, [201?]. Disponível em: <a href="http://www.rpgvale.com.br/2010/10/planejamento-definitivo-para-npcs-e.html">http://www.rpgvale.com.br/2010/10/planejamento-definitivo-para-npcs-e.html</a>. Acesso em: 06 dez. 2017.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 2:</b> “Personagens do Mestre. Também chamado de PdM. Personagens que são controlados pelo Mestre. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras”. (DEL DEBBIO; BOTREL, 2006, p. 6).</p> <p><b>Referência completa:</b> DEL DEBBIO, Marcelo; BOTREL, Norson. <b>RPG Quest</b>: módulo básico. Ilustrado por Ronaldo Barata. São Paulo: Daemon, 2006. 208 p.</p>
<p><b>Termos Equivalentes: (Variantes denominativas)</b></p> <p>Acrônimo: PNJ, Non-Player Character, Personagem Não-Jogador, Personagem do Mestre, PdM</p>
<p><b>Termos Associados:</b></p> <p>Fichas (Conceito/Produto) Livros de Regras (Conceito/Produto) Livro do Mestre (Conceito/Produto) Personagens de RPG (Conceito/Tipo) Monstros (Coordenação)</p>

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****NPC**

TG Mestre

TR Ficha

Livros de Regras

Livro do Mestre

Personagem de RPG

Monstros

**Data da coleta:** 06/12/2017**Atualizado em:** 18/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

<p><b>Termo: PERSONAGENS DE RPG</b></p> <p><b>Definição:</b> A categoria personagem abrange aqueles que são criados pelos <b>jogadores</b> e, também, aqueles criados pelo <b>mestre</b> - conhecidos como <b>NPCs</b> (non player characters). Um personagem de RPG precisa de uma <b>ficha</b>, onde estão suas habilidades, poderes, fraquezas e outras categorias técnicas, e de um <i>background</i> (plano de fundo), o qual conta a história daquele personagem em específico (sua personalidade, seus desejos, seus objetivos, etc).</p> <p><b>Referência completa da Definição:</b> Elaborada pelas autoras</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 1:</b> “Forma geral, os <b>personagens</b> icônicos de Pathfinder mostram que mesmo uma história que pode ser resumida em três ou quatro parágrafos um personagem pode ter etnia, espécie, identidade de gênero, orientação sexual que não se prendem ao molde do estereótipo. Porque eles são vistos como tridimensionais. Seelah, a paladina icônica, não é só paladina, mas também um indivíduo com vivências próprias. Assim, a forma como ela usa seu cabelo, sua percepção de mundo, se costumam para formar uma personalidade que vai além de sua devoção à deusa da justiça.”</p> <p><b>Referência completa:</b> HELENA, Sarah. Irradiações: estereótipos na construção de personagens de RPG. <b>Minas Nerds</b>, 16 nov. 2015. Disponível em: &lt;<a href="http://minasnerds.com.br/2015/11/16/irradiacoes-estereotipos-na-construcao-de-personagens-de-rpg/">http://minasnerds.com.br/2015/11/16/irradiacoes-estereotipos-na-construcao-de-personagens-de-rpg/</a>&gt;. Acesso em: 06 dez. 2017.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 2:</b> “Muitos RPGs de humor e que muitas vezes servem apenas para uma aventura “one shot” oferecem <b>personagens</b> estranhos para jogar, que vão desde animais, atores frustrados e Raças muito divertidas de se jogar.”</p> <p><b>Referência completa:</b> CUTER, Daniel Paes. Os Personagens Jogadores mais bizarros do RPG. <b>RPG News</b>, [2009?]. Disponível em: &lt;<a href="https://newsrpg.wordpress.com/artigos/os-personagens-jogadores-mais-bizarros-do-rpg/">https://newsrpg.wordpress.com/artigos/os-personagens-jogadores-mais-bizarros-do-rpg/</a>&gt;. Acesso em: 06 dez. 2017.</p>

**Termos Associados:**

Fichas (Conceito/Produto)  
 NPC (Conceito/Tipo)  
 Raças (Parte/TODO)  
 Classes (Parte/TODO)  
 Livro do Jogador (Conceito/Produto)  
 Livro do Mestre (Conceito/Produto)  
 Livro de Regras (Conceito/Produto)  
 Livro de Aventuras (Parte/TODO)  
 Acessórios de RPG (Coordenação)  
 Sistemas de RPG (Coordenação)  
 Cenários de RPG (Parte/TODO)  
 Medieval (Parte/TODO)  
 Fantasia Medieval (Parte/TODO)  
 Fantasia (Parte/TODO)  
 Ficção Científica (Parte/TODO)  
 Cyberpunk (Parte/TODO)  
 Steampunk (Parte/TODO)  
 Terror (Parte/TODO)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****PERSONAGENS DE RPG**

TG RPG de mesa  
 TE Jogadores  
   Mestres  
 TR Fichas  
   NPC  
   Raças  
   Classes  
   Livro do Jogador  
   Livro do Mestre  
   Livro de Regras  
   Livro de Aventuras  
   Acessórios de RPG  
   Sistemas de RPG  
   Cenários de RPG  
   Medieval  
   Fantasia Medieval  
   Fantasia  
   Ficção Científica  
   Cyberpunk  
   Steampunk  
   Terror

**Data da coleta:** 06/12/2017**Atualizado em:** 18/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

**Termo: RAÇAS**

**Definição:** Uma das principais características que define um personagem de um jogador é a raça que, juntamente com a **classe**, forma a sua base. Cada **cenário** de RPG traz consigo uma variedade de raças diferentes que o habitam, descrevendo suas características físicas, idiomas falados, locais em que vivem, habilidades específicas da raça, entre outras informações. As raças variam de acordo com o cenário, em um cenário de fantasia medieval, por exemplo, podemos encontrar mais comumente elfos, humanos, anões e orcs. Já num sistema de terror, podem ser mais facilmente encontrados vampiros, lobisomens, fantasmas, zumbis, entre outras. Tanto a raça como a classe, são informações que constam na **ficha** de um personagem do jogador.

**Referência completa da Definição:**

Elaborada pelas autoras

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

“Além dos humanos, cinco outras raças aparecem a seguir: alien, andróide, elfo, kemono, youkai. Um personagem de 4D&T pode pertencer a qualquer delas, sendo esta uma das escolhas mais importantes que você faz ao construir seu Defensor” (CASSARO, 2006, p. 10).

**Referência completa:**

CASSARO, Marcelo. **Defensores de Tóquio**: manual 4D&T. São Paulo: JBC, 2006. 96p.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

“Você pode jogar como humano, anão, iosano, nyss, ogrun ou trolloide. Sua raça determina seus atributos iniciais, assim como os arquétipos disponíveis para você. algumas raças começam o jogo com benefícios e habilidades sociais” (CUTLER, 2014, p. 105).

**Referência completa:**

CUTLER, Bryan. **Reinos de Ferro RPG**. Traduzido por Gilvan Gouvêa. Porto Alegre: Jambô, 2014. 344 p.

**Termos Associados:**

Fichas (Parte/Todo)  
 Livro de Regras (Parte/Todo)  
 Livro do Jogador (Parte/Todo)  
 Cenários de RPG (Parte/Todo)  
 Ficção Científica (Parte/Todo)  
 Cyberpunk (Parte/Todo)  
 Steampunk (Parte/Todo)  
 Fantasia (Parte/Todo)  
 Terror (Parte/Todo)  
 Medieval (Parte/Todo)  
 Fantasia Medieval (Parte/Todo)  
 Personagens de RPG (Parte/Todo)  
 Classes (Coordenação)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****RAÇAS**

TG Jogadores

TR Ficha

Livro de Regras

Livro do Jogador

Cenário de RPG

Ficção Científica

Steampunk

Cyberpunk

Medieval

Fantasia Medieval

Fantasia

Terror

Personagens de RPG

Classes

**Data da coleta:** 11/12/2017**Atualizado em:** 18/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

**Termo: RPG DE MESA**

**Definição:** O RPG de Mesa (**Role Playing Game**) vem do inglês e pode ser traduzido para "Jogo de Interpretação de Personagens". Trata-se de um jogo de interpretação de papéis, onde um narrador, chamado de **mestre**, vai narrar uma aventura e, juntamente com os demais **jogadores-personagens**, irá construir uma história. Esta história está inserida em um **cenário** descrito em um **livro de regras**, juntamente com o **sistema** a ser utilizado. Para jogar RPG são necessários, além do livro de regras, **fichas** e **dados**, além de outros **acessórios** que podem ajudar a ambientação do jogo como, por exemplo, **mapas** e miniaturas.

**Referência:** Elaborada pelas autoras.

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

"Quando você ouve falar sobre jogos de interpretação de personagens como Dungeons & Dragons você provavelmente um porão pouco iluminado cheio de pessoas com vestes bobas rolando dados, mas o RPG envolve muito mais que isso. Jogos de interpretação de personagens são, além de incrivelmente divertidos, capazes de lhe ensinar habilidades para serem usados no mundo real" (tradução própria).

**Referência Completa:**

ALLAN, Patrick. The Surprising Benefits of Role-Playing Games (and How to Get Started). **LifeHacker**, 02 set. 2015. Disponível em: <<https://lifelifehacker.com/the-surprising-benefits-of-role-playing-games-and-how-1684582789>>. Acesso em: 03 de dez. 2017.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

"O Role-Playing Game (RPG) surge, então, em um quadro em que o ato de jogar se encontra incluído na prática cotidiana de diversas sociedades nas mais variadas faixas etárias. E vai diferir de seus antecedentes por propor uma prática cooperativa e não competitiva entre seus participantes."

**Referência Completa:**

SALDANHA, Ana Alayde; BATISTA, José Roniere Moraes. A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. **Psicol. cienc. prof.**, Brasília, v. 29, n. 4, p. 700-717, 2009. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1414-98932009000400005&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932009000400005&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 03 Dec. 2017.

**Termos Equivalentes: (Variantes denominativas)**

Acronimos: *Role Playing Game*, *Role-Playing Game*, *Role Playing Game* de Mesa

Abreviatura: RPG

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****RPG DE MESA**

UP RPG

*Role Playing Game*

TE Acessórios de RPG

Personagens de RPG

Sistemas de RPG

Cenários de RPG

**Data da coleta:** 03/12/2017**Atualizado em:** 18/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

**Termo: SISTEMA D20**

**Definição:** Sistema de licença aberta criado pela Wizards of the Coast, editora responsável pela publicação do Dungeons and Dragons (D&D), um dos cenários mais conhecidos no meio *rpgístico*. A Licença de Jogo Aberto (Open Gaming License - OGL) permite que terceiros publiquem seus livros de RPG utilizando as regras do Sistema D20, desde que não publique as regras originais em si. Este sistema utiliza o **D20** (dado de 20 faces) como principal dado para resolver se algumas ações dos personagens foram bem sucedidas ou não, mas podem ser utilizados outros dados também (**D4, D6, D8, D10, D12 e D100**).

**Referência completa da Definição:**

Elaborada pelas autoras.

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

“Mas hoje, o bendito d20 também é um sistema. Um sistema (dito) genérico, baseado fortemente nas regras do Dungeons & Dragons, e que cativou ou incomodou muita gente. Um sistema que revitalizou o mercado e que permite que outras empresas o utilize em seus livros. Um sistema que pode ter dominado o mercado ou ser apenas um “modismo”. De qualquer forma, o “tal **sistema d20**” foi um cartada da Wizards of the Coast que não deixou ninguém indiferente.”

**Referência Completa:**

FIORITO, Márcio. **O que é o Sistema D20?** São Paulo: Daemon, [20??]. Disponível em: <<http://www.daemon.com.br/home/o-que-e-o-sistema-d20/>>. Acesso em: 04 dez. 2017.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

“No **sistema D20** você pode achar livros que narram histórias sobre animes, horror, super-heróis, no mundo de tormenta e diversos outros, sendo o mais conhecido e jogado o D&D, além do fato de ser oficial”.

**Referência Completa:**

GOMES, Gustavo H. O que são D&D e D20? **Mundo dos Dados**, [2015?]. Disponível em: <<https://mundodosdados.blogspot.com.br/2015/03/o-que-sao-d-e-d20.html>>. Acesso em: 03 dez. 2017.

**Termos Associados:**

D4 (Parte/Todo)  
 D6 (Parte/Todo)  
 D8 (Parte/Todo)  
 D10 (Parte/Todo)  
 D12 (Parte/Todo)  
 D20 (Parte/Todo)  
 D100 (Parte/Todo)  
 Livro de Regras (Parte/Todo)  
 Livro do Jogador (Parte/Todo)  
 Livro do Mestre (Parte/Todo)  
 Livro de Aventuras (Parte/Todo)

Jogadores (Operador/Instrumento)  
Mestre (Operador/Instrumento)  
Sistema D6 (Coordenação)  
Storyteller (Coordenação)

### **Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações**

#### **SISTEMA D20**

TG Sistemas de RPG

TR D4

D6

D8

D10

D12

D20

D100

Livro de Regras

Livro do Jogador

Livro do Mestre

Livro de Aventuras

Jogadores

Mestre

Sistema D6

Storyteller

**Data da coleta:** 03/12/2017

**Atualizado em:** 18/12/2017

**Nome do responsável:** Gabriela Prates da Silva e Amanda Schmidt Carvalho

**Termo: SISTEMA D6**

**Definição:** Sistema de licença aberta criado pela West End Games, inclusive para fins comerciais. Este sistema utiliza como base os dados de 6 faces (**D6**) para resolução de conflitos onde possa haver falhas. É um sistema genérico simples e rápido de RPG.

**Referência completa da Definição:**

Elaborada pelas autoras.

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

“O sistema D6 é conhecido pelo jogo Star Wars D6 lançado na década de 80, mas que com o tempo a West End Games perdeu direito sobre o Guerra nas Estrelas e foi repassado para a Wizards of the Coast que lançou as versões D20 e a SAGA”.

**Referência Completa:**

RPG NEWS. **Open D6, a licença aberta da West End Games.** Disponível em: <<https://newsrpg.wordpress.com/artigos/open-d6/>>. Acesso em: 05 dez. 2017.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

“Então se você quiser um sistema gratuito old school, diferente de D&D e com uma tradição de décadas, adaptável a diversos cenários, os jogos do sistema D6 da West End Games podem ser uma ótima opção”.

**Referência Completa:**

NOGUEIRA, Diogo. RPG de Graça: jogos do sistema D6 da West End Games! **Pontos de Experiência**, 14 mar. 2015. Disponível em: <<http://www.pontosdeexperiencia.com.br/2015/03/rpg-de-graca-jogos-do-sistema-d6-da.html>>. Acesso em: 05 dez. 2017.

**Termos Equivalentes: (Variantes denominativas)**

Acrônimo: D6 System

**Termos Associados:**

D6 (Parte/Todo)  
 Livro de Regras (Parte/Todo)  
 Livro do Jogador (Parte/Todo)  
 Livro do Mestre (Parte/Todo)  
 Livro de Aventuras (Parte/Todo)  
 Jogadores (Operador/Instrumento)  
 Mestre (Operador/Instrumento)  
 Sistema D20 (Coordenação)  
 Storyteller (Coordenação)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****SISTEMA D6**

UP D6 System

TG Sistemas de RPG

TR D6

Livro de Regras

Livro do Jogador

Livro do Mestre

Livro de Aventuras

Jogadores

Mestre

Sistema D20

Storyteller

**Data da coleta:** 04/12/2017**Atualizado em:** 18/12/2017**Nome do responsável:** Gabriela Prates da Silva e Amanda Schmidt Carvalho

**Termo: SISTEMAS DE RPG**

**Definição:** Os sistemas de RPG são tudo que envolve as regras e as diretrizes de como jogar e como montar os **personagens** e **cenários**. São descritos em um **livro de regras** e, geralmente, eles vem acompanhados de um cenário próprio, já que são feitos com base em um universo/mundo específico, mas alguns podem ser utilizados em outros cenários. Os sistemas podem ditar desde os **acessórios** que serão usados para fazer uma narrativa até os tipos de aventuras que são possíveis. Existe uma enorme variedade de sistemas, alguns derivando de outros, na qual os básicos se encontram aqui listados: **Sistema D20, Sistema D6 e Storyteller**.

**Referência completa da Definição:**

Elaborada pelas autoras

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

“Existem vários outros preconceitos com outros tipos de **sistemas** e cenários de RPG, desde o “3d&t é para newbs e crianças”, até o “se não for sistema oficial, é uma coisa ridícula”. Muitos falarão que é um absurdo, que isso nunca aconteceu entre seus círculos sociais, etc., não é esse o ponto da matéria, e sim a grande quantidade de situações onde esse tipo de preconceito é estabelecido e transmitido.”

**Referência completa:**

TELLES, M. Sistemas de RPG e preconceito. **RedeRPG**, 2014. Disponível em <<https://www.rederpg.com.br/2015/02/17/sistemas-de-rpg-e-preconceito/>>. Acesso em: 06 dez. 2017.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

“O +2d6 foi criado com o objetivo de ser um **sistema** de fácil assimilação pelos jogadores, ser customizável pelo mestre para a aventura que ele quer mestrar, ser livre e gratuito para a criação de aventuras e material por qualquer pessoa, e possuir elementos constantes de diversos sistemas para facilitar a adaptação de material de outros sistemas de RPG.”

**Referência completa:**

NITRO, Newton. Sistema de RPG +2d6. **NitroDungeon**, [2011?]. Disponível em: <<https://newtonrocha.wordpress.com/sistema-de-rpg-2d6/>>. Acesso em: 06 nov. 2017.

**Termos Associados:**

Livro de Regras (Parte/Todo)  
 Livro do Jogador (Parte/Todo)  
 Livro do Mestre (Parte/Todo)  
 Livro de Aventuras (Parte/Todo)  
 Jogadores (Operador/Instrumento)  
 Mestre (Operador/Instrumento)  
 Dados (Parte/Todo)  
 Acessórios de RPG (Conceito/Produto)  
 Personagens de RPG (Coordenação)  
 Cenários de RPG (Coordenação)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****SISTEMAS DE RPG**

TG RPG de mesa

TE Sistema D6

Sistema D20

Storyteller

TR Livro de Regras

Livro do Jogador

Livro do Mestre

Livro de Aventuras

Jogadores

Mestre

Dados

Acessórios de RPG

Personagens de RPG

Cenários de RPG

**Data da coleta:** 05/12/2017**Atualizado em:** 18/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

**Termo: STEAMPUNK**

**Definição:** Uma tradução literal de Steampunk para o português poderia ser feita como Vaporpunk. Este é um subgênero da **ficção científica**, pois se utiliza das tecnologias a vapor avançadas e das consequências que elas trariam para o mundo. Ele é retro-futurista: ou seja, se passa num passado futurista que nunca aconteceu. Também é um gênero que está presente na literatura, nos livros e na música, além do RPG.

**Referência completa da Definição:**

Elaborada pelas autoras

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

“O primeiro RPG **steampunk** foi o “Space: 1889” de Frank Chadwick (uma clara citação à série de televisão inglesa “Espaço: 1999”), editado originalmente pela GDW em 1988 e atualmente pela Heliograph. No cenário desse RPG, Thomas Edison desenvolveu um sistema de propulsão que permite viajar aos outros planetas do Sistema Solar e assim o Império Britânico instala colônias em Vênus, em Marte e em Luna (Lua).”

**Referência completa:**

TELLES, M. Steampunk: imaginação a vapor. **RedeRPG**, 2010. Disponível em <<https://www.rederpg.com.br/2011/03/08/steampunk-imaginacao-a-vapor/>>. Acesso em: 10 dez. 2017.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

“José Roberto Vieira inova o cenário **Steampunk** nacional com seu primeiro livro, O Baronato de *Shoah* – A canção do Silêncio, ao uni-lo a um enredo de pura fantasia. No livro, vemos a estética passada das máquinas a vapor aliadas a muita luta e elementos típicos do RPG, como a magia.”

**Referência completa:**

SANTOS, Ale. Sombrio e épico: conheça o steampunk brasileiro mais esperado do universo rpgista. **RPG Vale**, [201?]. Disponível em <<http://www.rpgvale.com.br/2011/03/sombrio-e-epico-conheca-o-steampunk.html>>. Acesso em: 10 dez. 2017.

**Termos Equivalentes: (Variantes denominativas)**

Acrônimo: Vaporpunk

**Termos Associados:**

Livro de Regras (Parte/Todo)  
 Livro do Mestre (Parte/Todo)  
 Bestiário (Parte/Todo)  
 Livro do Jogador (Parte/Todo)  
 Livro de Aventuras (Parte/Todo)  
 Personagens de RPG (Parte/Todo)  
 Jogadores (Operador/Instrumento)  
 Mestre (Operador/Instrumento)  
 Cyberpunk (Coordenação)  
 Raças (Parte/Todo)  
 Classes (Parte/Todo)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****STEAMPUNK**

UP Vaporpunk  
 TG Ficção Científica  
 TR Livro de Regras  
     Livro do Mestre  
     Bestiário  
     Livro do Jogador  
     Livro de Aventuras  
     Personagens de RPG  
     Jogadores  
     Mestre  
     Cyberpunk  
     Raças  
     Classes

**Data da coleta:** 10/12/2017**Atualizado em:** 18/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

<b>Termo: STORYTELLER</b>
<p><b>Definição:</b> Trata-se de um tipo de <b>sistema</b> simples focado na criação de histórias, colocando em segundo plano as rolagens de dados e as diversos números que normalmente preenchem uma ficha. A interpretação tem um papel muito importante nesse sistema. Ele utiliza o <b>d10</b> para cálculo de probabilidades. O.D.: Storytelling, Sistema D10.</p>
<p><b>Referência completa da Definição:</b> Elaborada pelas autoras</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 1:</b> "O Sistema Storyteller é bastante simples e prático, visando tornar os testes o mais rápidos possível, priorizando sempre a fluidez das cenas e das ações. Claro que existem complicações, como turnos estendidos, ações múltiplas, testes resistidos, porém, isso está além do objetivo do artigo, e encorajamos todos os jogadores que de fato leiam os módulos básicos."</p> <p><b>Referência completa:</b> MORRISSEY, Eva. Sistema Storyteller: Parada de Dados, Testes e Falha Crítica. <b>Livro dos Espelhos</b>, 16 jul. 2014. Disponível em &lt;<a href="http://livrodosespelhos.com/sistema-storyteller-parada-de-dados-testes-e-falha-critica/">http://livrodosespelhos.com/sistema-storyteller-parada-de-dados-testes-e-falha-critica/</a>&gt;. Acesso em: 10 dez. 2017.</p>
<p><b>Contexto de ocorrência do Termo 2:</b> "Em Storyteller, os Atributos são as bases de seu personagem. São os blocos de montar que definem suas características mais básicas: as Físicas, as Sociais e as Mentais, e cada uma delas é composta por uma trinca de Atributos. A ficha em branco do sistema já concede um ponto em cada Atributo automaticamente, o que demonstra a importância dos mesmos."</p> <p><b>Referência completa:</b> NESTOKUN. Storyteller: os atributos. <b>Universo RPG</b>, 05 abr. 2017. Disponível em &lt;<a href="http://universorpg.com/do-alem/sistemas/storyteller-os-atributos/">http://universorpg.com/do-alem/sistemas/storyteller-os-atributos/</a>&gt;. Acesso em: 10 dez. 2017.</p>
<p><b>Termos Equivalentes: (Variantes denominativas)</b></p> <p>Acrônimo: <i>Storytelling</i>; Sistema d10</p>
<p><b>Termos Associados:</b></p> <p>D10 (Parte/Todo) Livro de Regras (Parte/Todo) Livro do Jogador (Parte/Todo) Livro do Mestre (Parte/Todo) Livro de Aventuras (Parte/Todo) Jogadores (Operador/Instrumento) Mestre (Operador/Instrumento) Sistema D20 (Coordenação) Sistema D6 (Coordenação)</p>

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****STORYTELLER**

UP Storytelling

Sistema D10

TG Sistemas de RPG

TR D10

Livro de Regras

Livro do Jogador

Livro do Mestre

Livro de Aventuras

Jogadores

Mestre

Sistema D20

Sistema D6

**Data da coleta:** 10/12/2017**Atualizado em:** 18/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva

**Termo: TERROR**

**Definição:** Trata-se de um dos tipos de **cenários** possíveis para aventuras RPG, tendo como seu cenário mais famoso o Mundo das Trevas que utiliza o sistema Storyteller. Ele contém elementos do horror, sejam derivados de clássicos do gênero (casas mal assombradas, histórias de fantasmas, zumbis, entre outros), ou sejam coisas mais específicas do próprio RPG escolhido, por exemplo, monstros lovecraftianos. É importante esclarecer que o tipo de cenário pode permear o RPG de diferentes formas: existem aqueles em que o foco principal é no elemento de terror, mas outros que podem se focar em outras coisas e, mesmo assim, terem alguns elementos de terror espalhados durante as aventuras.

**Referência completa da Definição:**

Elaborada pelas autoras

**Contexto de ocorrência do Termo 1:**

“Parece que quando se trata de fantasia existe uma resistência nos jogadores ao terror, como se fosse incompatível com o gênero. O terror parece funcionar mais em cenários mais realistas, como Trevas ou Call of Cthulhu, onde os PdJs (personagens dos jogadores) são muito mais frágeis frente aos monstros e mistérios que enfrentam.”

**Referência completa:**

NEWTON “NITRO”. **Criando Terror em Mundos de Fantasia!** São Paulo: Daemon, [20??]. Disponível em <<http://www.daemon.com.br/home/criando-terror-em-mundos-de-fantasia/>>. Acesso em 08 dez. 2017.

**Contexto de ocorrência do Termo 2:**

“Horror é visto no RPG de Chamado de Cthulhu, na verdade é o pilar principal desse jogo. Os jogos do “Mundo das Trevas” usam muito bem do Terror se narrados da maneira certa, como Vampiro e Lobisomem. Shadow of the Demon Lord, que aliás estamos fazendo uma série de lives, com o nome de O Desvanecer da Luz (você pode também assistir O Desvanecer da Luz no Youtube), usa muito das duas coisas: o medo do desconhecido e o terror de algo que você sabe que não está nada certo.”

**Referência completa:**

PRADO, Matheus. Terror Primordial: usando horror e terror nas mesas de RPG. **Confraria dos Dados**, 31 out. 2016. Disponível em <<http://www.confrariadosdados.com.br/2016/10/terror-primordial-usando-horror-e.html>>. Acesso 08 dez. 2017.

**Termos Equivalentes: (Variantes denominativas)**

Acrônimo: Horror

**Termos Associados:**

Livro de Regras (Parte/Todo)  
 Livro do Mestre (Parte/Todo)  
 Bestiário (Parte/Todo)  
 Livro do Jogador (Parte/Todo)  
 Livro de Aventuras (Parte/Todo)  
 Personagens de RPG (Parte/Todo)  
 Jogadores (Operador/Instrumento)  
 Mestre (Operador/Instrumento)  
 Raças (Parte/Todo)  
 Classes (Parte/Todo)  
 Medieval (Coordenação)  
 Ficção Científica (Coordenação)  
 Fantasia (Coordenação)

**Apresentação Estruturada do Termo e suas Relações****TERROR**

UP Horror  
 TG Cenários de RPG  
 TR Livro de Regras  
     Livro do Mestre  
     Bestiário  
     Livro do Jogador  
     Livro de Aventuras  
     Personagens de RPG  
     Jogadores  
     Mestre  
     Raças  
     Classes  
     Medieval  
     Ficção Científica  
     Fantasia

**Data da coleta:** 07/12/2017**Atualizado em:** 18/12/2017**Nome do responsável:** Amanda Schmidt Carvalho e Gabriela Prates da Silva