



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

RENAN FRANCISCO LIMA

ADAPTAÇÃO DOS ELEMENTOS NARRATIVOS DE DUNGEONS & DRAGONS
PARA SERIE DE ANIMAÇÃO THE LEGEND OF VOX MACHINA

FORTALEZA
2025

RENAN FRANCISCO LIMA

ADAPTAÇÃO DOS ELEMENTOS NARRATIVOS DE DUNGEONS & DRAGONS
PARA SERIE DE ANIMAÇÃO THE LEGEND OF VOX MACHINA

Monografia apresentada ao Curso de
Cinema e Audiovisual, do Instituto de
Cultura e Arte da Universidade Federal do
Ceará para obtenção do título de Bacharel
em Cinema. Orientador: Prof. Dr. Marcelo
Dídimo Souza Vieira

FORTALEZA

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

F893a Francisco Lima, Renan.

Adaptação dos elementos narrativos de Dungeons & Dragons para serie de animação
The Legend of Vox Machina / Renan Francisco Lima. – 2025.
103 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto
de Cultura e Arte, Curso de Cinema e Audiovisual, Fortaleza, 2025.

Orientação: Prof. Dr. Marcelo Dídimo Souza Vieira.

1. RPG. 2. Narrativa seriada. 3. Websérie. 4. Adaptação. 5. The Legend of Vox Machina.
I. Título.

CDD 791.4

RENAN FRANCISCO LIMA

**ADAPTAÇÃO DOS ELEMENTOS NARRATIVOS DE DUNGEONS & DRAGONS
PARA SERIE DE ANIMAÇÃO THE LEGEND OF VOX MACHINA**

Monografia apresentada ao Curso de Cinema e Audiovisual, do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará para obtenção do título de Bacharel em Cinema.

Aprovada em 27/02/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcelo Dídimo Souza Vieira (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dra. Isadora Meneses Rodrigues
Universidade Federal do Cariri (UFCA)

Prof. Me. Glaudiney Moreira Mendonça Junior
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer principalmente a Deus por ter me dado força, resiliência e esperança durante essa jornada, pois só ele sabe tudo o que passei.

Agradecer a mim mesmo por não ter desistido, apesar dos desafios que encontrei, todo cansaço, medo e ansiedade que enfrentei.

Agradecer a minha família que sempre me apoiou, mesmo quando escolhi fazer faculdade em outro estado, só tenho a agradecer a todos que tiveram paciência e acreditaram em mim.

Aos meus amigos do Laboratório de roteiro, Tom e Vitor, muito obrigado pela companhia e pela ajuda durante esse processo.

Agradecer meu colega João Batista por ter me ajudado com direção de produção e me fazer pegar gosto por uma área que dentro do curso era tão detestada.

Aos calouros de 2023 pelo nosso primeiro filme, que ainda por cima passou em vários festivais, nossa maior conquista juntos.

Gostaria de agradecer aos meus professores pelos conhecimentos adquiridos durante o curso. Ao professor Dídimo por ter aceitado ser o meu orientador, a professora Maria Inês, a professora Samantha e ao professor Osmar que não se encontra mais entre nós, que Deus o tenha.

Ao Bruno da Universidade Federal do Rio Grande do Norte por ter me apresentado ao mundo dos RPGs de mesa.

Pelo meu amigo Kurone por ter me ajudado bastante com a revisão desse trabalho e por ser um ótimo advogado de regras.

Aos meus amigos que fiz em Fortaleza e que me ajudaram a me manter no estado e a terminar a graduação.

Muito obrigado a todos.

*“Demore o tempo que for para decidir o que
você quer da vida, e depois que decidir não
recue ante nenhum pretexto, porque o mundo
tentará te dissuadir.”*

(Friedrich Nietzsche)

RESUMO

Este estudo investiga a utilização do RPG de mesa (*Tabletop Role-Playing Game*) como ferramenta na criação de roteiros audiovisuais voltados para narrativas seriadas. O objetivo da pesquisa é analisar a primeira temporada da série de animação *The Legend of Vox Machina* (2022), uma adaptação do segundo arco da websérie de RPG *Critical Role: Vox Machina* (2015). Esse estudo busca compreender como os elementos do sistema de RPG *Dungeons & Dragons*, que serve como base para a construção do mundo da websérie, foram adaptados para a animação. Para isso, será feito um panorama sobre como os RPGs de mesa transcendem o ambiente lúdico, deixando de ser um jogo fechado e se aproximando das mídias audiovisuais. Além do sistema *Dungeons & Dragons*, utilizaremos Huizinga (1971) para compreender o aspecto lúdico do RPG de mesa. Com base em Cantore e Paiva (2021), traçaremos um panorama histórico das narrativas seriadas, enquanto Sônia Rodrigues (2019) nos auxiliará na identificação das características que compõem as narrativas seriadas e construções de mundo. Por fim, recorreremos a Hutcheon (2013) para aprofundar a compreensão dos conceitos de adaptação.

Palavras chave: RPG, narrativa seriada, websérie, adaptação, *The Legend of Vox Machina*.

ABSTRACT

This study investigates the use of tabletop RPGs (Tabletop Role-Playing Games) as a tool for creating audiovisual screenplays for serial narratives. The objective of the research is to analyze the first season of the animated series *The Legend of Vox Machina* (2022), an adaptation of the second arc of the RPG web series *Critical Role: Vox Machina* (2015). This study seeks to understand how the elements of the *Dungeons & Dragons* RPG system, which serve as the basis for the construction of the world of the web series, were adapted for the animated series. To this end, an overview will be provided of how tabletop RPGs transcend the ludic environment, ceasing to be a closed game and approaching audiovisual media. In addition to the *Dungeons & Dragons* system, we use Huizinga (1971) to understand the ludic aspect of tabletop RPGs. Based on Cantore and Paiva (2021), we will outline a historical overview of serial narratives, while Sônia Rodrigues (2019) will help us identify the characteristics that make up serial narratives and world constructions. Finally, we will use Hutcheon (2013) to deepen our understanding of the concepts of adaptation.

Keyword: Tabletop RPG, serial narratives, webséries, adaptation, *The Legend of Vox Machina*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - RPG De Mesa Presencial	15
Figura 2 - RPG De Mesa Virtual	16
Figura 3 - Ficha De Personagem	19
Figura 4 - Dados	21
Figura 5 - Demogorgon em <i>Dungeons & Dragons</i> e <i>Stranger Things</i>	26
Figura 6 - Transmissão RPG Ordem Paranormal.....	29
Figura 7 - Grupo <i>Critical Role</i>	47
Figura 8 - Recompensas Por Meta.....	51
Figura 9 - <i>The Legend of Vox Machina</i>	52
Figura 10 - Mapa de <i>Tal'Dorei</i>	58
Figura 11 - Mascara de Médico da Peste	68
Figura 12 - Fumaça saindo da Máscara.....	72
Figura 13 - Antagonistas	73
Figura 14 - Árvore do Sol (Passado).....	76
Figura 15 - Árvore do Sol (Presente).....	77
Figura 16 - Scanlan Incendeia a mansão	83
Figura 17- Grupo Hipnotizado	85
Figura 18 - Mensagem no Céu	86
Figura 19 - Discurso de Percy	88
Figura 20 - Pyke visualiza a alma de Percy.....	90
Figura 21 - Nome de Cassadra surge na arma	91
Figura 22 - Zigurete.....	92
Figura 23 - Keyleth finaliza Syllas	94
Figura 24 - O Demônio encara Percy	96
Figura 25 - Dragões	97

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO.....	09
1	RPG DE MESA.....	11
1.1	CONTEXTUALIZAÇÃO, DEFINIÇÃO E ORIGEM.....	12
1.2	ALÉM DE UM JOGO.....	23
2	NARRATIVA SERIADA.....	32
2.1	CONCEITO E CARACTERÍSTICAS.....	33
2.2	HISTÓRICO.....	36
3	CRITICAL ROLE: VOX MACHINA.....	47
3.1	ADAPTAÇÃO.....	52
3.2	ANALISE DA ANIMAÇÃO.....	54
3.2.1	O TERROR DE TAL'DOREI PARTE 1 E 2.....	61
3.2.2	O BANQUETE DOS REINOS.....	67
3.2.3	SOMBRAS NO PORTÃO.....	72
3.2.4	JORNADA DO DESTINO.....	74
3.2.5	CENTELHA DA REBELIÃO.....	77
3.2.6	SCANBO.....	80
3.2.7	UMA LÍNGUA AFIADA.....	83
3.2.8	A MARÉ DE OSSOS.....	87
3.2.9	PERFÍDIA PROFUNDA.....	89
3.2.10	SUSSURROS NO ZIGURATE.....	92
3.2.11	ESCURIDÃO INTERIOR.....	94
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	98
	REFERÊNCIAS.....	101

INTRODUÇÃO

Um dos principais motivos que me levaram a estudar roteiro foi justamente o desejo de aprender a criar histórias que pudessem se encaixar como campanhas de RPG. Queria desenvolver uma aventura interessante, ambientada em um cenário próprio com regras coesas, inspirado pela forma como autores de obras originais constroem universos complexos e seguem as regras de criação desses mundos.

Essa motivação me levou a iniciar meu projeto de estimação, um cenário de RPG pertencente ao subgênero de faroeste, conhecido como *Weird West* (Oeste Estranho). Com o tempo, surgiu também a vontade de adaptar contos literários para diferentes sistemas de RPG, explorando desde sistemas focados em investigação até aventuras tradicionais como as de *Dungeons & Dragons*.

Posteriormente, ao conhecer as adaptações de campanhas de RPG para filmes e outras mídias, percebi que os RPGs poderiam transcender o espaço lúdico e alcançar novas formas de expressão narrativa. Essa percepção foi o que me levou a desenvolver esta pesquisa, buscando compreender a relação entre *Dungeons & Dragons* e narrativas seriadas.

Em 1974, no centro oeste dos Estados Unidos, um grupo de amigos fascinados por jogos de tabuleiro decidiram inovar nos seus jogos criando histórias em que pudessem participar de forma interativa. Esse experimento resultou no surgimento de *Dungeons & Dragons*, o primeiro RPG de mesa do mundo. Desde então os RPGs de mesa têm conquistado o gosto de um público diverso e abrangendo diferentes idades e classes sociais. O que antes era bem mais conhecido como um jogo de nicho, se tornou um dos gêneros mais influentes dentro do universo dos jogos de tabuleiro e da cultura pop graças a sua difusão.

Paralelamente, as produções de séries audiovisuais tiveram um crescimento significativo ao longo das décadas, acompanhando a evolução das mídias até a chegada na era do *streaming*. O surgimento das plataformas de transmissão ao vivo possibilitou uma nova forma de interação entre público e conteúdo, permitindo que espectadores se tornassem também difusores de produções originais.

Nesse contexto, destaca-se o fenômeno *Critical Role*, um grupo formado por dubladores profissionais que decidiu transmitir suas sessões de *Dungeons & Dragons* ao vivo. O que começou como uma iniciativa despretensiosa entre amigos

evoluiu para a websérie de RPG *Critical Role: Vox Machina*, um dos maiores sucessos da internet no campo do RPG de mesa.

Com isso, o intuito desta pesquisa busca entender como os elementos presentes no sistema de jogo de RPG de mesa *Dungeons & Dragons* foram utilizados como ferramenta de criação de roteiros audiovisuais, com enfoque em narrativas seriadas. Esse questionamento surgiu pela existência dessas transmissões ao vivo desse tipo de jogo em plataformas de *streaming* de vídeo ao vivo, além de existirem séries e filmes que utilizam de universos comuns aos gêneros de RPG e alguns sendo adaptações diretas de campanhas de RPG.

Para alcançar esse objetivo, a pesquisa se estrutura em três capítulos. O primeiro capítulo investiga as características fundamentais do *Dungeons & Dragons*, abordando sua origem, propósito e particularidades em relação a outras formas de narrativa. Além disso, busca compreender em que momento os RPGs de mesa transcendem seu caráter lúdico e estabelecem conexões com outras mídias.

O segundo capítulo apresenta um panorama histórico da evolução das narrativas seriadas em diferentes mídias até a chegada da internet e o advento das transmissões ao vivo de RPG de mesa, consolidando-se no formato de websérie. Além disso, são analisadas as principais características das narrativas seriadas, como a estrutura do enredo, a construção de personagens e o desenvolvimento do que Sonia Rodrigues (2014) denomina 'mundo inconfundível' em uma série.

Por fim, o terceiro e último capítulo traça um histórico da criação da websérie de RPG *Critical Role: Vox Machina* e discute o conceito de adaptação com base em Hutcheon (2013), além das questões de fidelidade abordadas por Comparato (2009). A pesquisa se encerra com a análise da transposição da websérie para a animação *The Legend of Vox Machina*, destacando os elementos do RPG de mesa e do sistema *Dungeons & Dragons* que foram adaptados para a narrativa audiovisual.

1. RPG DE MESA

Nós, seres humanos, por natureza, estamos sempre em busca de diferentes formas de expressão que nos represente, seja através da poesia, literatura, pintura, esculturas, música, dança, teatro, fotografia e cinema, buscamos diferentes formas de deixar o nosso rastro pelo mundo, algo que conte aos outros que estivemos aqui um dia “Se formos considerar as pinturas rupestres como uma forma de contar histórias para outros indivíduos, então estamos falando de uma tradição de mais de dez mil anos, possivelmente mais antiga (Moraes et al., 2021, p. 11, apud Távora, 2023, p.15).

Contamos histórias de diferentes formas, sendo mais do que uma prática humana que busca registrar eventos históricos, o ser humano, através do ato de contar histórias, busca interpretar e dar sentido à própria existência, criar uma fuga da realidade ou uma simples busca por entretenimento.

Nos dias atuais, com a constante evolução tecnológica, temos cada vez mais diferentes tipos de mídia a nossa disposição que se transformam e adotam características umas das outras de maneira acelerada. Além da poesia, literatura, pintura, esculturas, música, dança, teatro, fotografia, cinema, televisão e o rádio, cada uma revolucionária à sua maneira, novas mídias surgem e alteram a forma em que nos relacionamos com as histórias contadas. Nesse processo, algumas características podem ser preservadas, outras podem ser deixadas de lado, e novas características podem surgir, criando algo que a mídia anterior não possuía.

Com o advento da internet, foram surgindo novos formatos de exibição que adquiriram uma nova camada em que não se tinha em outras mídias, a capacidade de interação direta com o espectador criando uma cultura colaborativa junto à indústria da mídia (Scolari et al., 2014, p. 3, apud Moreira, 2017, p. 17). Novos formatos de narrativa e consumo se tornaram possíveis através das Tvs online, web séries, microséries, web rádios, podcasts e os canais do *YouTube*.

Temos, também, diferentes mídias como parques temáticos, jogos de videogame, jogos de tabuleiro, histórias em quadrinhos, experiências de realidade aumentada, e claro, jogos de mesa de interpretação de papéis.

O que começou como um jogo de nicho, criado por um grupo de amigos, evoluiu significativamente ao longo do tempo e, com isso, tornou-se um dos gêneros

mais conhecidos e praticados mundialmente. Sua popularização foi amplamente impulsionada pela internet, que ajudou a expandir seu alcance a novos públicos.

Os jogos de mesa de interpretação de papéis se tornaram uma dessas mídias que criaram uma nova forma de contar e interagir diretamente alterando o rumo de uma história. Igualmente ao ato dos antigos homens das cavernas envolta de uma fogueira interpretando a si mesmos para contar atos do seu cotidiano, como temos registros desse costume nas pinturas rupestres ou até de algo mais pessoal quando nossos pais se reuniam à mesa para contar uma história que ouviram ou algum acontecimento que vivenciaram, o mesmo ocorre com esse tipo de jogo, porém, o ato de contar histórias adquire uma nova possibilidade ao ouvinte, o de interagir com aquela história para alterar o seu resultado.

1.1. CONTEXTUALIZAÇÃO, DEFINIÇÃO E ORIGEM

Jogos de mesa de interpretação de papéis, comumente conhecidos apenas como RPG de mesa (*Tabletop Role-Playing Game* ou *Pen and Paper Role-Playing Game*), são jogos de interpretação em que cada participante assume o papel de um personagem criado por ele mesmo dentro de uma narrativa interativa.

Outro jogador, denominado "mestre de jogo" (ou "*Game Master*"), é responsável por criar e conduzir a narrativa da aventura incluindo os personagens dos jogadores (PdJ) dentro do universo. O papel do mestre é ser o condutor da história do jogo, exercer o papel de narrador descrevendo cenários, interpretando personagens não-jogáveis (PnJ ou personagens do mestre, PdM), criar desafios a serem superados pelos personagens dos jogadores, recompensa-los pela resolução desses desafios e determinar as consequências das ações realizadas pelos mesmos durante a aventura. Além disso, o mestre é responsável por garantir que as regras sejam seguidas corretamente.

Para facilitar o andamento deste trabalho, vamos utilizar os termos Mestre (aquele que narra a história), Personagens (ou "aventureiros" dos jogadores), cenário (universo em que se passa a história), *One-shot* (campanha de começo, meio e fim em uma única sessão de jogo) e Campanha (conjunto de aventuras ligadas em sequência para formar uma história).

Apesar de criarem um ambiente lúdico voltado para o entretenimento e livre para criação coletiva, os RPGs de mesa possuem um conjunto organizado de regras

chamado de sistema de RPG se desenrolando em cenários fictícios, que, assim como os filmes e livros, podem pertencer a diferentes gêneros, como alta fantasia medieval, horror cósmico, terror, western americano, pós-apocalíptico, ficção científica, e entre outros. Muitos sistemas de campanhas de RPG são baseados em universos ficcionais de outras mídias como livros, filmes, jogos ou quadrinhos. Isso mostra a capacidade dos RPGs de incorporar os mecanismos e universo ficcional de outras mídias para enriquecer a si mesmo ou até afirmar que:

As histórias não são imutáveis; ao contrário, elas também evoluem por meio da adaptação ao longo dos anos. Em alguns casos, tal como ocorre na adaptação biológica, a adaptação cultural conduz a uma migração para condições mais favoráveis: as histórias viajam para diferentes culturas e mídias. (Hutcheon, 2013, p.58).

O que diferencia um sistema de RPG de outro são o conjunto de regras e sua complexidade, diferentes mecânicas que tornam o jogo mais dinâmico, o cenário no qual a aventura ocorre, o gênero predominante, o universo “círculo mágico” ficcional no qual se ambienta e as características específicas de uma campanha. Assim como aponta Huizinga no seu livro *Homo Ludens*.

A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. [...] Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que "vale" dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. (Huizinga, 1971, p. 11-12).

Entretanto, em uma campanha de RPG, por se tratar de uma experiência coletiva, as regras do jogo podem, de fato, ser discutidas e flexibilizadas para se adequarem às preferências dos jogadores e do mestre, diferente do que acredita Huizinga.

Além disso, é possível introduzir novas regras que não estão presentes nos manuais de um sistema, conhecidas como “regras da casa” (ou *Homebrews*, são regras personalizadas criadas pelo mestre), ou até fazer uso das regras de outro

sistema. Isso permite a personalização e adaptação das regras possibilitando diferentes dinâmicas para as sessões de jogo.

Uma mesa de RPG, fazendo analogia ao que Huizinga (1971) denomina “o templo” ou “círculo mágico”, deve ser um espaço de conforto para todos os participantes, incluindo o mestre de jogo. Assim como no círculo mágico, os jogadores são responsáveis por sustentar a mesa de RPG coletivamente. Portanto, mesmo sendo um espaço lúdico, regras de convivência, que vão além das que estão presentes nos manuais dos jogos, devem ser respeitadas, especialmente em relação ao comportamento dos jogadores. Jogadores que desrespeitam ou ignoram as regras impostas em uma mesa de RPG indo contra o “círculo mágico” são denominados por Huizinga como “desmancha-prazeres”.

Posturas agressivas ou antiéticas, incluindo racismo, preconceito contra a comunidade LGBTQIA+, assédio moral, violência sexual ou qualquer manifestação de discriminação, são absolutamente inadmissíveis em uma mesa de RPG. Esses comportamentos devem ser tratados com seriedade, resultando na expulsão do jogador, ou jogadores responsáveis.

É essencial garantir que qualquer participante que se sinta ameaçado tenha o direito de se retirar da mesa sem constrangimentos. Adotar essa postura é obrigação do mestre e dos jogadores para assegurar que o ambiente de jogo seja inclusivo, seguro e respeitoso para todos os envolvidos.

Outro comportamento prejudicial em uma campanha de RPG é o desejo de protagonismo excessivo por parte de um jogador. Por se tratar de uma atividade coletiva, é natural que, em determinados momentos, alguns personagens tenham mais destaque do que outros. No entanto, há jogadores que insistem em centralizar toda a atenção em seus próprios personagens ou que interrompem cenas e ações de outros jogadores para fazer comentários desnecessários ou prejudicar o andamento do jogo. Além disso, o favoritismo por parte do mestre de jogo em relação a um personagem ou jogador é igualmente problemático. Cabe ao mestre equilibrar as interações entre os participantes, garantindo que todos tenham espaço para contribuir com a história. O mestre deve buscar o engajamento de todos os jogadores, pois todos fazem parte dessa narrativa.

Infelizmente, essas situações ainda são uma realidade entre a comunidade de jogadores de RPG. Contudo, essas situações devem ser reconhecidas e evitadas para garantir que os jogadores respeitem os limites uns dos outros e tenham empatia

mantendo a experiência saudável para todos envolvidos na mesa de jogo. O que reforça a importância de manter uma mesa de RPG como um espaço acolhedor é o fato de que o jogo serve como um meio para os jogadores se expressarem, assumindo a pele de outro personagem e utilizando o RPG como uma forma de escapismo.

Comumente, a expressão "jogo de RPG" é associada aos jogos eletrônicos, em razão de sua popularidade e da presença desse gênero no formato digital. No entanto, os RPGs de mesa apresentam semelhanças que se aproximam mais aos jogos de tabuleiro, especialmente quando se considera sua origem histórica e a forma como as interações acontecem entre os participantes que ocorre presencialmente envolta de uma mesa, justificando o nome "RPG de mesa" (Figura 1).

Figura 1 - RPG De Mesa Presencial



Fonte: Blog Omniverse¹

Atualmente, graças à internet, também se tornou possível jogar RPG de mesa à distância por meio de plataformas virtuais conhecidas como *Virtual Tabletop* (VTT). Essas plataformas possibilitam que jogadores de diferentes cidades, se

¹ Disponível em: < <https://blog.omniverse.com.br/blog/dungeon-geek-rpg-presencial-esta-de-volta-na-omniverse> > Acesso em 21 de jan. 2025.

conectem em uma mesa virtual para participar de sessões de RPG. Entre as plataformas mais populares estão *Roll20*, *Foundry VTT* e *Fantasy Grounds*. Essas plataformas oferecem funcionalidades similares à experiência tradicional do RPG de mesa, porém no ambiente virtual, incluindo rolagem de dados, fichas de personagem, livros de regras digitais, miniaturas e mapas interativos. Além disso, contam com recursos adicionais, como canais de chat, voz e vídeo, que facilitam a interação entre os jogadores (Figura 2).

Figura 2 - RPG De Mesa Virtual



Fonte: Foundry VTT²

Antes de nos aprofundarmos no funcionamento dos RPGs de mesa, precisamos explicar o histórico de sua origem. Gary Gygax e Dave Arneson, inspirados pelos *Board WarGames* (jogos de guerra de tabuleiro) e pela trilogia literária de *O Senhor dos Anéis* (1954) de J.R.R. Tolkien, criaram em 1974 a primeira edição do primeiro e mais influente sistema de RPG de mesa até hoje, *Dungeons & Dragons* (Masmorras e Dragões), mais conhecido como D&D. Após o surgimento de D&D, outros sistemas foram criados, tais como *Pathfinder*, *GURPS*³, *Call Of Cthulhu*, *Vampiro e a máscara*, *Deadlands*, *Shadowrun* entre outros.

A chegada desse tipo de jogo ao Brasil ocorreu em meados da década de 80 através de livrarias que importavam estes jogos e mesmo pela predominância do material em língua inglesa, o RPG de mesa fez grande sucesso em território nacional chamando atenção do público *geek* (Vasques, 2008). Nas décadas seguintes, editoras começaram a traduzir o material em inglês para português, como *GURPS*, o que

² Disponível em: < <https://foundryvtt.com/> > Acesso em 07 de fev de 2025.

³ Sigla para Generic and Universal Role Playing, sistema que se encaixa em qualquer cenário fictício.

colaborou para sua difusão e desenvolvimento de sistemas nacionais como *Tagmar* (1991) e posteriormente *Tormenta* (1999), *A Bandeira do Elefante e da Arara* (2017) e *Ordem Paranormal: RPG* (2022).

A popularização se dá com o lançamento, em 1991 no Brasil, da segunda edição americana do módulo básico do *GURPS* pela Devir Livraria, que até então apenas importava RPGs e histórias em quadrinhos. (Vasques, 2008, p.23)

Dado o conceito histórico da criação desse tipo de jogo e como chegou ao Brasil, podemos entender melhor o funcionamento de um jogo. Para tanto, utilizaremos o pioneiro do gênero como exemplo.

É importante esclarecer que a edição utilizada neste trabalho não corresponde à tradução realizada pela “Galápagos Jogos”, atual detentora dos direitos autorais do jogo no Brasil. Por falta de verba para essa pesquisa, o livro utilizado nesta pesquisa trata-se de uma tradução não oficial, elaborada por fãs, edição traduzida pelo website biblioteca élfica⁴, e não corresponde às edições licenciadas ou traduzidas oficialmente pela detentora dos direitos autorais.

O sistema *Dungeons & Dragons* possui três livros essenciais para que o jogo ocorra: o *Player's Handbook* (Livro do Jogador), que possui orientações para os jogadores entenderem como funciona um RPG na prática (conteúdo comum em todos os livros de sistemas de RPG); como funciona as mecânicas do jogo, como quando realizar uma rolagem de dados, regras de criação de personagem, informações sobre as várias raças (Povo a que um personagem pertence, podendo ser elfo, anão, *halfling*, orc ou outras raças presentes no cenário), classes (Profissão que um personagem exerce, influenciando como ele percebe e interage com o mundo), antecedentes (Aspectos individuais de um personagem, como história, interesses e convicções), equipamentos, tesouros, outros atributos voltados para mecânica de jogo e dicas de personalização para o jogador tornar mais verossímil a inserção do seu personagem no universo de D&D; o *Dungeon Master's Guide* (Guia do Mestre), que traz uma expansão das regras apresentadas no livro do jogador, por exemplo: quando o mestre deve pedir para um jogador realizar uma rolagem de dados e quais os possíveis resultados em caso de falha ou sucesso, além de definir os limites das ações

⁴ Disponível em: < <https://bibliotecaelfica.org/> >. Acesso em 24 de dez de 2024.

dos personagens e sugestões narrativas que podem ser utilizadas para criar desafios tornando a história mais interessante para os jogadores; e o *Monster Manual* (Manual dos Monstros), que reúne as criaturas e os perigos que podem ser encontrados durante a aventura, detalhando como e onde utilizá-los. Cada criatura possui uma descrição completa, incluindo atributos específicos, habilidades, nível de ameaça e regras, organizadas de forma estruturada em suas respectivas fichas dentro do livro.

No jogo de DUNGEONS & DRAGONS, cada jogador cria um aventureiro (também chamado de personagem) e se une a outros aventureiros (jogados por amigos). Trabalhando em conjunto, o grupo pode explorar uma escura masmorra, cidades em ruínas, castelos assombrados, um templo perdido nas profundezas de uma selva, ou uma caverna cheia de lava sob uma montanha misteriosa. Os aventureiros podem resolver enigmas, falar com outros personagens, combater monstros fantásticos e encontrar itens mágicos fabulosos e outros tesouros. Um jogador, porém, toma o papel de Mestre, o condutor da história do jogo e árbitro. O Mestre cria aventuras para os personagens que navegam por seus perigos e decidem os caminhos a explorar. [...] Então o Mestre determina os resultados das ações dos aventureiros e narra o que eles experimentaram. Como o Mestre pode improvisar uma reação para qualquer tentativa dos jogadores, D&D é infinitamente flexível e cada aventura pode ser excitante e inesperada. O jogo não tem um final real. Quando se finaliza uma história ou missão, outra pode começar criando um arco contínuo chamado de campanha. (Wizard, Rpg Team, 2014, p. 5.)

Ao criar um personagem, é importante que cada jogador tenha em mãos as informações de seu personagem anotadas em um documento comumente chamado “ficha de personagem” (Figura 3). Nela serão preenchidos os detalhes e características sobre o personagem que será interpretado por cada jogador. A ficha de personagem tem como função registrar as informações importantes referente ao personagem, ela serve, também, para auxiliar os jogadores na consulta de informações de seu personagem durante a progressão da campanha. O estilo da ficha também pode variar de um sistema para outro.

Figura 3 - Ficha De Personagem

DUNGEONS & DRAGONS

Burgell Lingehall
NOME DO PERSONAGEM

Bardo Nível 1
CLASSE E NÍVEL

Artista (Bufão)
ANTECEDENTE

Luiz Fernando
NOME DO JOGADOR

Gnomo
RAÇA

Neutro
ALINHAMENTO

Pontos de Experiência

FORÇA 8 (-1)
DESTREZA 14 (+2)
CONSTITUIÇÃO 12 (+1)
INTELIGÊNCIA 16 (+3)
SABEDORIA 10 (+0)
CARISMA 15 (+2)

INSPIRAÇÃO +2
BÔNUS DE PROFICIÊNCIA +2

CLASSE DE ARMADURA 13
INICIATIVA +2
DESBLOQUEAMENTO 7,5m

Pontos de Vida Máximos 9
PONTOS DE VIDA ATUAIS
PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total 1
D8
DADO DE VIDA

SUCESSOS ○○○○
FALHAS ○○○○
SALVAVIDA → MORTO

PERÍCIAS

- +2 Acrobacia (Des)
- +3 Arcanismo (Int)
- 1 Atletismo (For)
- +2 Atuação (Car)
- +2 Enganação (Car)
- +2 Furtividade (Des)
- +3 História (Int)
- +2 Intimidação (Car)
- +0 Intuição (Sab)
- +3 Investigação (Int)
- +0 Lidar com Animais (Sab)
- +0 Medicina (Sab)
- +3 Natureza (Int)
- +0 Percepção (Sab)
- +2 Persuasão (Car)
- +2 Prestidigitação (Des)
- +3 Religião (Int)
- +0 Sobrevivência (Sab)

ATAQUES & CONJURAÇÃO

Nome **Bônus de Ataque** **Dano/Tipo**

Besta Leve +4 1d8+2 Perfurante

Adaga +4 1d4+2 Perfurante

Zombaria Viciosa CD 12 1d4 Psíquico

Kit de Disfarce.
Alaúde, Flauta, Flauta de Pã, Lira e Tamborete.
Idiomas: Comum e Gnômico.
Armaduras Leves, Bestas de Mão, Espadas Curtas, Espadas Longas, Rapieiras.

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

Flauta
Carta de Amor
Traje Comum
Pacote de Artista
Lira
Armadura de Couro
Adaga
Besta Leve

EQUIPAMENTO

Eu não vou me contentar com nada menos que a perfeição.
TRAÇOS DE PERSONALIDADE

A arte deve refletir a alma: ela deve vir de dentro e revelar quem realmente somos.
IDEAIS

Meu instrumento é meu bem mais valioso e ele me lembra de alguém que eu amo.
VÍNCULOS

Eu farei de tudo para ganhar fama e renome.
FRIQUEZAS

Pela Demanda Popular: Você sempre encontra um lugar para atuar - geralmente em tavernas ou estalagens.

Visão no Escuro 18m.

Esperteza Gnômica: Vantagem nos testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma contra magias.

Falar com Animais: Você pode comunicar ideias simples para bestas pequenas ou menores.

Inspiração de Bardo (D6):
Você, com uma ação bônus, escolhe uma criatura que você possa ver a até 18m de você. Essa criatura tem um dado de Inspiração de Bardo e pode usá-lo ao realizar um teste de atributo, jogada de ataque ou teste de resistência.

CARACTERÍSTICAS & TALENTOS

Fonte: Blog Joga o 20 ⁵

Nela, são anotadas informações que definem a aparência do personagem, características físicas como peso, altura, idade, cor de pele, olhos e cabelo, além das competências do personagem do jogador como perícias, atributos, talentos, classe e antecedentes. A ficha também contém elementos que definem o caráter moral do personagem que auxiliam na tomada de decisões de um jogador durante o jogo, garantindo que as ações do jogador permaneçam fiéis ao personagem, como ideais, vínculos, defeitos e traços de personalidade que definem o comportamento do personagem.

É fundamental que os jogadores atualizem suas fichas regularmente,

⁵ Disponível em: < <https://jogaod20.com/2020/09/12/dnd5e-ficha-oficial-editavel/> > Acesso em 21 de jan. 2025.

especialmente após mudanças como evolução de nível, alterações nos pontos de vida, aquisição de equipamentos, ataques, defesas, equipamentos e recursos financeiros. Informações não registradas na ficha são consideradas perdidas, o que reforça ainda mais a importância de manter a ficha com as informações corretas e atualizadas.

Na maioria dos RPGs, para realizar certas ações é necessário fazer um teste usando os dados para determinar se um personagem obteve sucesso ou fracasso em sua ação, o que torna o jogo mais dinâmico, interessante e imprevisível, característica essa herdada dos *Board WarGames*, (Rodrigues, 2021, p.17). Os dados físicos para o jogo de 4, 6, 8, 10, 12, 20 e 100 lados (Figura 4), nos livros de RPG, são referenciados pela letra “d”, seguido do número de faces, por exemplo “1d4”, que significa um dado de 4 faces.

Algumas vezes, resolver uma ação é simples. Se um aventureiro quer atravessar o cômodo e abrir a porta, o Mestre pode simplesmente dizer que a porta se abre e descreve o que ela revela. Mas a porta pode estar trancada, o piso pode esconder uma armadilha mortal, ou pode haver alguma outra circunstância mais desafiadora para que o aventureiro complete a tarefa. Nesses casos, o Mestre decide o que acontece, geralmente contando com a jogada dos dados para determinar o resultado de uma ação. [...] Nestas regras, os diferentes dados são referenciados pela letra d seguido do número de lados: d4, d6, d8, d10, d12 e d20. Por exemplo, um d6 é um dado de seis faces. [...] Quando você precisar jogar os dados, as regras dizem quantos dados de um determinado tipo serão utilizados, bem como os modificadores a adicionar. Por exemplo, "3d8 + 5" significa que você deve jogar três dados de oito faces, adicioná-los, e somar 5 ao total. (Wizard, Rpg Team, 2014, p. 6.)

Figura 4 - Dados



Fonte: Jambô Editora⁶

Como dito anteriormente, o mestre exerce um papel fundamental para que uma aventura ocorra, não há como haver uma aventura sem jogadores ou sem um mestre de jogo. Além de um mediador das regras, o mestre exerce o papel de narrador e precisa sustentar os 3 elementos principais que compõem um RPG: exploração, interação e combate.

A exploração é um momento de troca entre os jogadores, você diz o que quer que seu personagem faça e o Mestre diz o que acontece como resultado daquela ação. [...] Combate é o elemento mais estruturado em uma sessão

⁶ Disponível em: < <https://jamboeditora.com.br/produto/conjunto-de-dados-translucido-azul/> > Acesso em 21 de jan. 2025.

de D&D, com criaturas usando turnos para ter certeza que todos tiveram a chance de agir. Mesmo no contexto de um campo de batalha, são muitas oportunidades para os aventureiros tentarem acrobacias malucas, como deslizar escada abaixo sobre um escudo, examinar o ambiente (talvez ao puxar uma alavanca misteriosa) e interagir com outras criaturas, incluindo aliados, inimigos e grupos neutros. [...] A interação assume muitas formas. Talvez você precise convencer um ladrão sem escrúpulos a confessar algum crime ou tentar bajular um dragão para que ele poupe sua vida. O Mestre assume os papéis de todos os personagens que participam na interação e que não pertencem a outro jogador na mesa. (Wizard, Rpg Team, 2014, p. 8 e 187.)

Também cabe ao mestre, junto com os jogadores, escolherem o sistema em que o jogo irá se passar. Os elementos narrativos transpõem o gênero do sistema em que se passa o cenário da campanha, e são cruciais para garantir a verossimilhança da aventura. Consequentemente, quanto mais fiel a campanha for ao gênero, maior a imersão de como os jogadores irão interagir com o “outro mundo” (Hutcheon, 2013, p.37). Elementos como personagens, tempo, espaço, magias ou tecnologias possuem características próprias do mundo em que os jogadores irão adentrar.

Por fim, os RPGs de mesa têm como premissa estimular a criatividade dos jogadores e suas capacidades de improvisação e resolução de problemas. Diferentemente de jogos competitivos, o objetivo dos RPGs de mesa não é determinar vencedores ou perdedores, tão pouco criar uma competição entre os mestres e os jogadores, mas proporcionar uma experiência coletiva em que todos os participantes colaboram na construção narrativa de uma aventura.

Como está presente no *Player's Handbook* de *Dungeons & Dragons* e em quase todos os livros de RPG:

Jogar D&D é um exercício de criação colaborativa. Você e seus amigos criam histórias épicas cheias de tensão e tramas memoráveis. Vocês criam piadas bobas que farão vocês rirem anos depois. O dado será cruel com você, mas você irá domá-lo. A criatividade coletiva de vocês irá construir histórias que vocês iram contar de novo e de novo, que vão desde o completo absurdo até coisas lendárias. (Wizard, Rpg Team, 2014, p. 4.)

Um jogo de RPG é, acima de tudo, uma experiência coletiva, em que os jogadores se comprometem a colaborar na construção de uma história por um período de tempo, com o objetivo principal de se divertir. Não é necessário ser um ator profissional ou um improvisador nato para jogar um RPG de mesa. Essas habilidades não são pré-requisitos para que o jogo aconteça.

Embora existam shows e transmissões de jogos de RPG que oferecem uma boa ideia de como pode ser uma experiência imersiva e dramatizada em uma mesa de RPG, é importante entender que não é necessário atingir o mesmo nível de atuação que esses jogadores demonstram. Você não está atuando para um público ou buscando entreter uma audiência. O objetivo dos RPGs é a diversão, não a performance dos jogadores.

Interagir com uma história é também diferente de lê-la ou vê-la, e não apenas por permitir um tipo de imersão mais imediata. Tal como numa peça teatral ou num filme, na realidade virtual ou num jogo de *videogame*, a linguagem não tem de evocar um mundo sozinha; esse mundo está presente perante nossos olhos e ouvidos. (Hutcheon, 2013, p.51).

Durante uma sessão de RPG, você passa a interagir diretamente com aquele mundo, diferentemente do que apenas assistir ou ouvir a narrativa, você se insere dentro dela através de um personagem. Suas escolhas são refletidas por esse personagem, bem como suas convicções e objetivos, permitindo que você vivencie os eventos a partir da perspectiva dele, você se torna aquele personagem. Nesse processo de entrar no “círculo mágico”, um mundo imaginário que, durante a sessão de jogo, torna-se real para os participantes.

1.2. ALÉM DE UM JOGO

O RPG de mesa, embora tradicionalmente associado ao ambiente lúdico e ao entretenimento, também pode ser encontrado fora desse contexto, inserindo-se em áreas que vão além de um simples jogo. Existem estudos que destacam os benefícios proporcionados por esses jogos, como uma ferramenta voltada para criação literária, estímulo criativo para tomada de decisões, uso na pedagogia do aprendizado e metodologia para socialização do conhecimento. Sousa (2020) lista de forma

categorica alguns dos benefícios proporcionados pelo RPG:

a) Estimula a leitura crítica e a escrita criativa; b) Estimula a capacidade de se trabalhar em grupo; c) Incentiva a pesquisa constante por assuntos variados; d) Desenvolve a habilidade de planejar prevendo as consequências de cada escolha; e) Estimula o estudo da língua materna e de línguas estrangeiras (em especial a língua inglesa); f) Favorece a inclusão/participação de pessoas com necessidades educacionais especiais (como Pessoas com Deficiência ou Transtorno do Espectro Autista TEA em grau leve ou moderado) e/ou transtornos funcionais específicos (como a Dislexia), pois todas elas podem participar tranquilamente das aventuras; g) Melhora a qualidade da memória; h) Estimula o raciocínio lógico; i) Melhora a capacidade de concentração; j) Desenvolve a capacidade de tomada de decisões; k) Estimula a imaginação, a versatilidade e a criatividade. (Sousa, 2020, p. 61 apud Távora, 2023, p.10).

O uso do RPG no ambiente pedagógico apresenta diversos benefícios, principalmente por incentivar a imaginação e a criatividade. Os RPGs de mesa se aproximam mais da literatura, já que se baseiam em descrições narrativas feitas pelo mestre para ambientar os personagens dos jogadores. Essa característica estimula a leitura, pois exige que os jogadores compreendam as habilidades escolhidas para os seus personagens e as possíveis habilidades que podem escolher durante a progressão da campanha.

Além disso, o RPG desenvolve a versatilidade e o raciocínio lógico, uma vez que os jogadores precisam tomar decisões estratégicas durante o jogo, e o mestre, por sua vez, deve criar obstáculos condizentes para o grupo superar durante a aventura. Os RPGs também estimulam o trabalho em equipe para enfrentar desafios postos pelo mestre, dado ao fato que nenhum personagem é capaz de resolver tudo sozinho, então deve contar com as habilidades individuais dos outros jogadores. Eles não são competidores ou rivais, devem ser vistos como companheiros e aliados superando um desafio.

Como as ações dos jogadores têm consequências refletidas em seus personagens no desenrolar da história, o RPG estimula que os jogadores analisem a situação antes da tomada de decisão, pois podem afetar o grupo como um todo.

Possuem o potencial de estimular a pesquisa e o aprendizado interdisciplinar. Muitos sistemas e campanhas de RPG são influenciados por outras

mídias e culturas, o que faz com que jogadores e mestres sejam incentivados a buscar informações adicionais para enriquecer suas experiências no jogo. Por exemplo, ao explorar referências históricas ou termos específicos mencionados em um manual ou campanha. Essa prática é especialmente vantajosa para mestres de jogo, que podem adotar conceitos reais para dar maior autenticidade às campanhas ou reinterpretá-los para criar ficções originais.

Os RPGs de mesa também estimulam o aprendizado de línguas estrangeiras, especialmente o inglês. Isso se dá devido grande parte dos sistemas, manuais e materiais suplementares de RPG serem originalmente em língua inglesa.

Dessa maneira, esse tipo de jogo não apenas serve como meio de entretenimento, mas também serve como uma ferramenta educativa que instiga a curiosidade dos jogadores e promove a aquisição de novos conhecimentos, tanto para fora de uma sessão de jogo quanto para elaboração de uma campanha.

O uso desses jogos como uma ferramenta para a criação literária se dá devido à sua proximidade com narrativas clássicas. Essa semelhança é evidente nas descrições do mestre, que detalha cenários, eventos e ações dos personagens, bem como na participação ativa dos jogadores. Ao assumirem os papéis de seus personagens, os jogadores se tornam os responsáveis pelo foco narrativo da história, com a capacidade de alterar completamente seu rumo (Lima e Zamariam, 2020, p. 304).

Eduardo Spohr, jornalista, blogueiro e escritor brasileiro autor de *“A Batalha do Apocalipse”* e da trilogia de livros *“Filhos do Éden”*, nos comentários do livro do RPG, *A Bandeira do Elefante e da Arara* (2017) define a utilização do RPG de mesa como uma “inesgotável fonte de referência” (Kastensmidt, 2018, p. 5 apud Rodrigues, 2021, p. 32). O autor em seu comentário também detalha a forte presença do RPG de mesa para a sua formação como escritor no desenvolvimento de narrativas e como colaborou em suas relações interpessoais que compartilhavam do mesmo gosto por esse hobby.

Entende-se que os personagens dos jogadores por serem detentores do foco narrativo da aventura, de qualquer sistema que seja, se assemelham à forma em que temos heróis e protagonistas dos livros e filmes, o que sugere uma relação entre jogo não só na literatura, mas também no cinema. As aventuras de uma campanha de RPG “seriam aproveitáveis e adaptáveis às telas das salas escuras de cinema” (Pinto e Moura Terceiro, 2014, p.105).

Assim como o RPG adota características de outras mídias para se enriquecer, o mesmo ocorre com as outras mídias seriadas, que incorporam elementos próprios do RPG. Um exemplo disso é a série *Stranger Things* (2016), em que os criadores da série Matt e Ross Duffer, desenvolveram o roteiro e os personagens a partir de uma campanha de RPG que tiveram. Além disso, os vilões da série Demogorgon e Vecna são, originalmente, monstros do universo de *Dungeons & Dragons*, porém na série possuem características diferentes do RPG (Figura 5).

Figura 5 - Demogorgon *Dungeons & Dragons* e *Stranger Things*



Fonte: Farofa Geek⁷

Graças a difusão desse tipo de jogo e pela sua popularidade, com o passar dos anos, a relação do RPG começa com o audiovisual fica mais evidente a partir do momento em que começam a surgir produções inspiradas no universo de *Dungeons & Dragons* em diferentes mídias e em diferentes formatos.

Em 1983, surge a série de animação de 27 episódios e 3 temporadas, licenciada pela TSR (Detentor original dos direitos de D&D), *Dungeons & Dragons*, baseada no cenário do *Role Playing Game*, no Brasil a animação ficou conhecida pelo título “Caverna do dragão”. A animação conta a história de um grupo de jovens que, acidentalmente, é transportado para um mundo mágico. Nesse universo, eles assumem a missão de auxiliar o Mestre dos Magos (*Dungeon Master*, no original) na

⁷ Disponível em: < <https://farofageek.com.br/series/as-5-principais-referencias-dungeons-dragons-stranger-things/> > Acesso em 07 de fev de 2025.

proteção do mundo contra o vilão, Vingador. A obra incorpora diversos elementos do RPG, adaptados para o formato seriado da animação, fazendo analogia às criaturas do universo, as classes do jogo presente nos personagens da série e a figura do mestre dos magos fazendo o papel do mestre de jogo.

Após a transmissão da série de animação, o RPG *Dungeons & Dragons* se tornou cada vez mais popular, impulsionando o desenvolvimento de negócios voltados tanto para novos jogadores quanto para fãs que já conheciam o jogo. Esse crescimento na procura evidenciou o potencial mercadológico dos RPGs de mesa. Além dos livros e manuais de jogo, começaram a ser vendidos mapas e tabuleiros de masmorras, miniaturas e marcadores de personagens e também como trilhas sonoras permitem aos mestres criar uma ambientação mais imersiva para seus jogos.

Em 1997 a TSR deixa de ser detentora dos direitos de *Dungeons & Dragons*, agora sob direito da *Wizards of the Coast* (atual detentora dos direitos de D&D), que em 1999 se tornou uma subsidiária da Hasbro, foram produzidos três filmes *live-action*⁸ licenciados baseados no universo de D&D, *Dungeons & Dragons – A Aventura Começa Aqui* (2001), *Dungeons & Dragons 2 – O Poder Maior* (2005) e *Dungeons & Dragons 3 – O Livro das Trevas* (2012). Segundo Reis, (2019) os filmes, além de compartilharem o mesmo universo, compartilham a péssima recepção pela crítica e pelos fãs. Por outro lado, em 2023, foi lançado *Dungeons & Dragons: Honra Entre Ladrões*, uma nova tentativa de adaptar o universo de *Dungeons & Dragons* para o cinema. Porém, diferentemente das produções anteriores, este longa-metragem teve melhor aceitação dos fãs e da crítica.

Existem adaptações do RPG de mesa para os jogos eletrônicos, como é o caso da franquia *Baldur's Gate* (1998), franquia ambientada no cenário da campanha *Forgotten Realms*⁹. No entanto, não iremos nos aprofundar nesse formato.

Outra forma de consumir narrativas se deu no surgimento dos *podcasts* de campanhas de RPG, inserindo elementos característicos do áudio drama, incluindo pensamentos internos dos personagens, descrições mais detalhadas de cenários e contextos adicionais. Esse foi o caso do Jovem Nerd, que apresentou uma abordagem, até então, inovadora ao dramatizar aventuras de alta fantasia medieval¹⁰,

⁸ Produção cinematográfica que utiliza atores reais

⁹ Cenário de campanha para D&D criado por Ed Greenwood

¹⁰ Disponível em:

<https://youtube.com/playlist?list=PLB_vaUBxT31UhAVy0vQPieJzFaCXNCWe0&si=1AjlO2In_natz3JU>. Acesso em 10 de dez de 2024.

*cyberpunk*¹¹ e horror cósmico¹².

Essa “dramatização” do RPG acaba por criar uma nova camada na campanha do RPG gravado, uma vez em que se torna uma narrativa fechada e é adicionado o espectador consumidor dessa mídia, “sem perder a essência do RPG, quer seja, o rolar de dados, os comentários e as piadas durante a partida” (Rodrigues, 2021, p.31). Porém, deixando de ser só um jogo convencional para algo mais próximo ao áudio drama, com inserção de sonoplastias, adaptação de diálogos dos personagens, *foleys*, inserção de trilhas sonoras e ambiências sonoras, elementos apropriados do *podcast* para o RPG de mesa.

Outro formato exibidor que se popularizou graças a internet foram as transmissões de campanhas de RPG no formato de webséries nas plataformas de *streaming* ao vivo, como: *Dropout*¹³, *YouTube* e *Twitch*. O que antes era um jogo fechado, passa a se tornar uma campanha de sessões abertas, ganhando um público global.

As reações de cada participante, incluindo as do mestre, são mostradas via webcam e quem está acompanhando a transmissão pode ver em tempo real cada jogador (Figura 6). O que deu um novo grau de interação do espectador com quem participa da sessão de RPG de mesa.

¹¹ Disponível em: <https://youtube.com/playlist?list=PLB_vaUBxT31XnhEnQbqoga0n6pFwFEuMB&si=M5tTqcRT-qynN3Mw>. Acesso em 10 de dez de 2024.

¹² Disponível em: <https://youtube.com/playlist?list=PLB_vaUBxT31WONXV_tAsRSPlrO_L5QBrX&si=vtghzoUVpfjny8t5>. Acesso em 10 de dez de 2024.

¹³ Site de live-streaming de shows e campanhas de RPG. Disponível em: <<https://signup.dropout.tv/about/>>. Acesso em 10 de dez de 2024.

Figura 6 - Transmissão RPG Ordem Paranormal



Fonte: Blog Jambô Editora¹⁴

Essas webséries são transmitidas ao vivo de forma semanal, sendo cada sessão de jogo um episódio. O jogo acontece em tempo real com o público acompanhando o desenrolar da narrativa, o que torna a experiência diferente de uma campanha tradicional tanto para o mestre quanto para os jogadores. Isso tudo acaba gerando um trabalho extra para o mestre, pois tem que escolher momentos pontuais da narrativa para encerrar cada episódio.

O jogador streamer tem uma performance diferente da que assumiria em uma situação privada de jogo. A existência, ou mesmo o desejo de uma audiência, evoca, direta e indiretamente, condições anormais de atenção, alterando o gameplay. O fato de que o streamer joga para exibir sua habilidade, bem como a disponibilização da própria imagem através de uma webcam, já seriam suficientes para modificar a experiência de jogo em relação a uma partida tradicional. (Montardo, 2017, p. 57)

É possível relacionar a postura do *streamer* (criador de conteúdo de conteúdo via plataformas de *streaming* ao vivo) com a do mestre e os jogadores de

¹⁴ Disponível em: < <https://blog.jamboeditora.com.br/da-stream-para-ordem-paranormal-rpg-transcender/> > Acesso em 21 de jan. 2025.

RPG, uma vez em que o elemento do público é adicionado, a relação dos jogadores com o jogo muda e a interação do público também altera a postura que os jogadores teriam normalmente em um jogo fechado.

Além de sua função como entretenimento, o *streaming* de RPG tem impactos na forma em que o RPG é consumido. O formato audiovisual favorece a disseminação de práticas de jogo e incentiva novos jogadores e mestres a explorar o universo dos RPGs. A transmissão pública das partidas, por sua vez, contribui para a desmistificação do gênero, que até os anos 2000, era visto como um gênero de jogo pertencente a um nicho específico e até mal visto sendo relacionado a rituais satânicos por conversadores religiosos.

Da mesma forma que os observadores influenciam os *streamers* de RPG, o inverso também é real. As *live streamings* de RPG de mesa não são apenas mais uma forma de entretenimento, elas também estão trazendo novos jogadores, mostrando regras e potencial de imersão. (Reis, 2019, p.49).

Séries como *Critical Role* e *Dimension 20* exemplificam esse movimento, atraindo milhares de espectadores semanais e consolidando o RPG como um formato de entretenimento de massa. Esse fenômeno não apenas transforma a experiência de jogo, mas também cria novas oportunidades de interação entre criadores e espectadores, possibilitando a participação ativa do público por meio de chats ao vivo e doações. E como dito anteriormente, traz novos jogadores, ou inspira os espectadores desse conteúdo a transmitirem os próprios jogos, o que não foi diferente com os criadores de conteúdo brasileiros.

O sucesso das webséries de campanhas de RPG foi tão marcante que inúmeros criadores de conteúdo aqui no Brasil começaram a transmitir as próprias campanhas de RPG e até criando sistemas próprios, como foi o caso de *Skyfall RPG*¹⁵, transmitido no Youtube pelo canal Formação *Fireball*.

Para finalizar essa contextualização, essas transmissões de RPG ficaram cada vez mais famosas aqui no Brasil principalmente em 2020 durante a pandemia da COVID-19 com Ordem Paranormal¹⁶, criado por Rafael Lange, transmitida na

¹⁵ Disponível em: <
<https://youtube.com/playlist?list=PLBUHZABfdSE7vYme4hfe8DwGwqpATOzcK&si=vA5ZaVVuqz7a5lil>
 > Acesso em 20 de jan de 2025.

¹⁶ Disponível em: <

primeira temporada ao vivo no *YouTube*. Outros RPGs foram ganhando notoriedade sendo transmitidos por criadores de conteúdo, como por exemplo a criação de *Sacramento*¹⁷ e *Assimilação RPG*¹⁸, sendo prova de que “o RPG pode ser apreciado não apenas por quem joga, mas também por aqueles que assistem” (Távora, 2023).

https://youtube.com/playlist?list=PLM5UhJqBbAfmwMHPgNbOgPnX8eYoEBY5&si=ChC5opomEChik_qf > Acesso em 20 de jan de 2025.

¹⁷ Disponível em: < https://youtube.com/playlist?list=PLo2q4JE_QdFv-qh94OJkt4dDqeGZoHJls&si=XRwdaGaJfE_fn_c >. Acesso em 20 de jan de 2025.

¹⁸ Disponível em: < <https://youtube.com/playlist?list=PL-PJk7o1o10IfHs2cpfCT2NDMRpi8m-Dk&si=LX13FkkQtohZ0u27> > Acesso em 20 de jan de 2025.

2. NARRATIVA SERIADA

Mas porque gostamos tanto de acompanhar histórias? Pensando na perspectiva de narrativa seriada, a resposta pode ser resumida em duas palavras, conflito e personagens. Esses dois elementos estão diretamente ligados ao gênero narrativo em que a história se desenvolve, pois o conflito é o que altera o mundo comum dos personagens dando dinamismo à trama, enquanto os personagens são responsáveis por criar uma conexão emocional para que nos aproximemos da narrativa.

A partir dos conceitos utilizados por Sonia Rodrigues, o conflito da trama está diretamente ligado à história que a série se propõe a contar. A *storyline* define qual será a narrativa central, ou seja, a base sobre a qual se constrói a trama da série, acompanhada pela *pensata*. A história deve ser clara em sua proposta, pois é nela que os eventos se desenrolam a partir das necessidades e objetivos do mundo em que o protagonista habita. É por meio do protagonista que nos conectamos à narrativa, e a trama avança com base em suas ambições e desafios. Assim, a conclusão dos objetivos dos personagens é adiada ao máximo, assim como a morte do protagonista, já que, sem ele, a história perde seu propósito. Um protagonista sem ambições e objetivos não tem história para contar.

Além disso, a história se desenrola no "mundo inconfundível" (Sonia Rodrigues, 2014, p.23), ou seja, o universo particular da série podendo ocorrer em um determinado período do tempo ou cenário, que dá identidade à narrativa e os seus elementos, diferenciando de outras produções, funcionando como plano de fundo da narrativa. É o mundo inconfundível que dita as regras do que vale ou não dentro do universo particular da série, tal qual um sistema de RPG.

A *pensata* funciona como o princípio moral ou reflexivo atribuído à série, aquilo que se questiona ou reflete a partir dos acontecimentos envolvendo os personagens. Geralmente, está integrada à história base, que é a ideia inicial da série.

As histórias base podem ter diversas origens, como explica Sonia Rodrigues (2014, p.18), a nossa própria vida pessoal, as experiências das pessoas ao nosso redor, a cultura à qual pertencemos ou até culturas alheias, além de mídias que nos precederam, como a literatura, o cinema e a televisão. Acrescento aqui o foco central desta pesquisa, os RPGs de mesa.

Um paralelo ao que foi discutido no primeiro capítulo sobre a transposição do gênero de um sistema de RPG, o mesmo, também pode ser observado nas séries. Os elementos narrativos transpõem o gênero da história em que se passa a série, e são cruciais para garantir a verossimilhança da obra. Consequentemente, quanto mais fiéis os elementos narrativos forem ao gênero narrativo proposto pela série, maior a imersão do público com o “mundo inconfundível” (Sonia Rodrigues, 2014, p.23) retratado.

2.1. CONCEITO E CARACTERÍSTICAS

Uma das definições que podem ser atribuídas à estrutura narrativa de uma série é a de uma história de longa progressão, apresentada em formato episódico e serializado, em que a trama não se encerra em um único episódio, mas continua no seguinte, mantendo uma progressão linear com ganchos que conectam os episódios entre si, configurando um arco de temporada. Uma temporada, por sua vez, é composta por um conjunto de episódios que formam a narrativa da série. Diferente da estrutura clássica do cinema, geralmente contendo um começo, meio e fim.

Séries podem adotar diferentes estruturas narrativas. Uma delas é o formato procedural, caracterizado por episódios independentes que seguem a repetição da temática da franquia da série, com arcos desenvolvidos dentro do próprio episódio possibilitando reprises. Esses episódios geralmente abordam temas ou casos específicos, podendo ser fechados, com resolução no mesmo episódio, ou abertos, com alguma continuidade entre episódios. Um exemplo de séries que adotam esse formato são as séries *CSI: Crime Scene Investigation* (2000), *House* (2004), *Supernatural* (2005) e *Suits* (2011) que apresentam o formato procedural, caracterizado por problemas que começam e terminam no mesmo episódio. No entanto, essas produções também incorporam uma história secundária contínua, que se desenrola ao longo das temporadas.

Uma variante do formato procedural são as *sitcoms* (*situation comedies*), produções que exploram o cotidiano comum de forma cômica. Embora o humor seja seu propósito, muitas *sitcoms* também abordam assuntos com tons mais sérios como racismo ou desigualdade social e carregam uma lição de moral na resolução final do episódio. *Sitcoms* populares como *Um Maluco no Pedaço* (1990), *How I Met Your*

Mother (2005), *The Big Bang Theory* (2007) e *sitcoms* brasileiras populares como *Sai de Baixo* (1996), *A Grande Família* (2001) e *Toma Lá, Dá Cá* (2007).

O tipo mais comum de série é o formato serializado, no qual a narrativa principal é desenvolvida ao longo de uma temporada, ou até mesmo de várias temporadas. Podendo existir mais de uma trama principal que são resolvidas ao decorrer das temporadas se entrelaçando com as subtramas que podem ser solucionadas em episódios individuais, mas que contribuem para o desenvolvimento do conflito principal onde o foco está na continuidade e na evolução dos personagens e da história ao longo do tempo.

As séries que não se propõem a esgotar tramas num episódio geralmente têm histórias A, B, C. Essas histórias, as três ou uma delas, podem se estender por vários episódios. [...] O que o protagonista quer é a história A, manter ou conquistar o amor, muitas vezes, é a história B. Adversários ou aliados relacionados com o protagonista costumam compor a história C (Sônia Rodrigues, 2019, p.86).

Com isso, entende-se que as tramas principais de uma série no formato serializado estão diretamente atreladas aos desejos e objetivos do personagem protagonista, enquanto as histórias secundárias refletem os interesses e conflitos dos personagens secundários, como vilões e aliados do protagonista, havendo um conflito por arco de temporada com episódios abertos que estão ligados a um arco maior. Além disso, a progressão dos episódios ocorre por meio de uma alternância entre momentos de relaxamento e tensão, intercalando diferentes pontos de vista dos personagens. Narrativa que apresenta uma estrutura não linear, sem seguir o formato clássico de começo, meio e fim dentro de um único episódio e que em determinado ponto, as tramas se conectam no clímax do episódio. Exemplos de séries no formato serializado, em que o enredo se desdobra lentamente ao longo do tempo, incluem *The Sopranos* (1999), *Breaking Bad* (2008), *Game of Thrones* (2011) e *Stranger Things* (2016).

Além da progressão narrativa de um conflito por arco de temporada, com episódios abertos que se conectam a uma trama maior, o formato serializado também pode apresentar uma progressão em que a narrativa principal se estende por várias temporadas. Nesse caso, cada temporada dá continuidade à história principal e aos eventos de temporadas anteriores.

Antologias são séries que não apresentam continuidades entre os episódios, cada um dos episódios é fechado. O que conecta um episódio com o outro é a temática central em que a série se encaixa. Por se tratar de episódios fechados, cada um pode abordar diferentes pontos de vista sobre a temática central, utilizando diferentes personagens e contextos, sem a necessidade de desenvolver uma narrativa contínua. Um exemplo de antologia se dá a *Black Mirror* (2011), cujo os episódios abordam como tema central o consumo desenfreado de tecnologia, dependência digital e as implicações sociais e morais causadas por essas questões. O formato antológico também pode ser híbrido, abordando a mesma temática com uma leve serialização entre os episódios. Cada nova temporada, a série pode manter o mesmo ambiente, universo ou conjunto de personagens recorrentes, mas apresenta uma história diferente. Um exemplo desse tipo de antologia híbrida é *American Horror Story* (2011), onde cada temporada apresenta uma história diferente, mas com alguns atores, cenários e temas recorrentes em um universo compartilhado.

Minissérie é um formato de série que apresenta episódios serializados com uma narrativa aberta, limitada a uma única temporada fechada, geralmente com um número reduzido de episódios. Diferente das séries televisivas tradicionais, as minisséries não permitem a continuidade em temporadas adicionais, sendo criadas para contar uma história completa dentro desse formato. Geralmente são narrativas baseadas em fatos reais, biografias ou romances. Um exemplo de minissérie que adota esse tipo de característica é *Chernobyl* (2019), adaptação histórica sobre o desastre nuclear de *Chernobyl*, que teve apenas uma temporada com 5 episódios.

Microséries são um formato narrativo que nasceu na internet, caracterizado por vídeos curtos de até 3 minutos. Inicialmente popularizadas no *YouTube* e expandidos para o *TikTok*, plataforma própria para produção e divulgação desse formato. As microséries apresentam narrativas condensadas, frequentemente divididas em episódios curtos e de consumo rápido.

Soap opera é um formato caracterizado por uma atuação melodramática, que compartilha semelhanças com a telenovela, como sua origem no rádio. O objetivo das *soap operas* é criar uma narrativa contínua, retratando situações do cotidiano, geralmente focadas em tramas que se desenvolvem dentro do núcleo familiar. As histórias retratadas nas *soap operas* são feitas com o propósito de longa progressão sem uma conclusão e com atores fixos. *Malhação* (1995) é um exemplo de *soap opera* brasileiros que segue o padrão de produção norte-americano.

Igualmente as *soap operas*, as telenovelas são um gênero televisivo de progressão longa, porém diferente das *soap operas*, possuem uma narrativa fechada, caracterizado por um ritmo lento e um tom predominantemente melodramático. Os personagens geralmente possuem traços maniqueístas, bem destacados entre "mocinhos" e "vilões". A trama frequentemente é reapresentada em forma de reprise, relembrando os acontecimentos do episódio anterior. No caso das novelas brasileiras, os enredos costumam se concentrar em conflitos sociais, explorando temas como a desigualdade entre ricos e pobres, com a protagonista sendo uma dona de casa que sofre abusos do patrão. Telenovelas icônicas no Brasil como *Caminho das Índias* (2009), *Avenida Brasil* (2012), *Amor de Mãe* (2019) e adaptações de obras religiosas popularizadas pela TV Record, como *Os Dez Mandamentos* (2015), *A Terra Prometida* (2016) e *O Rico e Lázaro* (2016).

O cinema tem se aproximado cada vez mais da estrutura das séries, com muitos filmes funcionando como continuações ou narrativas intercaladas com outras produções. Um exemplo claro é o Universo Cinematográfico da Marvel (MCU), no qual muitos dos seus filmes criam ganchos entre si para resultar em uma franquia inteira de filmes de super heróis com um evento de grande escala que reúne diferentes franquias em um clímax. Como ocorreu em *Vingadores: Ultimato* (2019), que integra personagens e tramas de várias franquias da Marvel em uma narrativa conjunta. Portanto, o formato serializado não é exclusivo das séries televisivas e das plataformas de *streaming*, tampouco originado em tal.

2.2. HISTÓRICO

Por mais que as narrativas voltadas para serialização tenham se popularizado com a chegada da televisão e ganhado ainda mais notoriedade com as plataformas de *streaming* de vídeo sob demanda (*Video On Demand - VOD*), a origem desse tipo de narrativa é bem mais antiga, surgindo na literatura do século XIX, na França, por meio dos folhetins, tendo o primeiro a ser publicado no *Journal des Débats* em Paris, *Os Mistérios de Paris* por Eugène Sue. Esses folhetins consistem em histórias publicadas em capítulos nos jornais ou revistas, em seções específicas, e contavam histórias de gêneros variados, como romances, aventuras épicas e comédias.

Os folhetins eram escritos de forma em que instiga o público a continuar acompanhando o desenrolar da história nas edições seguintes dos jornais ou revistas em que eram publicados. A estrutura em que eram escritos incentivava os leitores a prestar atenção aos detalhes da narrativa, consolidando o padrão de leitura silenciosa. Por serem publicados em revistas, tornaram histórias e leituras mais acessíveis para um público amplo de diferentes classes sociais, desde ricos a pobres que não tinham acesso à literatura durante a época. Os folhetins desempenharam um papel crucial ao retratar a realidade do operariado francês, promovendo uma aproximação entre a classe operária e a burguesia. Muitas das histórias originadas nos folhetins posteriormente foram adaptadas para livros. Livros como *Os Três Mosqueteiros* (1844) de Alexandre Dumas e *Os Mistérios de Paris* (1842) de Eugène Sue. No Brasil, o gênero também se destacou, com obras como *O Guarani* (1857) de José de Alencar e *Memórias de um Sargento de Milícias* (1852) de Manuel Antônio de Almeida, que foram publicados inicialmente como folhetins.

Outro formato literário que se assemelha aos folhetins são as *dime novels*, populares nos Estados Unidos durante o período de colonização. Essas histórias, publicadas em livretos vendidos por 10 centavos (daí o termo "*dime novel*"), abordavam temas relacionados ao cotidiano da época, como o Velho Oeste, contavam histórias de detetives, crimes, guerras e mistérios. As narrativas frequentemente protagonizaram personagens reais ou fictícios, como pistoleiros cheios de feitos lendários, mocinhos heróis e vilões carrancudos. Em um contexto em que os Estados Unidos buscavam construir seus próprios heróis, esses personagens surgiram como figuras emblemáticas nas *dime novels*.

Uma característica em comum dos dois formatos, era sua acessibilidade para diferentes tipos de classes sociais da população da época. Ambos os formatos serviam como uma forma de escapismo, permitindo que os leitores se identificassem e se colocassem no lugar dos personagens retratados. Muitas dessas histórias apresentavam acontecimentos dramatizados, contando uma versão ficcional da realidade. Esse aspecto não apenas as tornava mais atraente ao público da época, mas também fazia com que alguns leitores acreditassem na veracidade dos eventos retratados nas *dime novels*.

Esse estilo, inicialmente associado exclusivamente aos folhetins literários publicados em jornais, foi adaptado ao audiovisual graças aos avanços tecnológicos da época, que possibilitaram o surgimento do cinema. O formato de serialização foi

adotado nos *Nickelodeons* e, posteriormente, nos salões de cinema, onde se popularizou o formato narrativo das cinesséries. Essas obras seriadas, produzidas para o cinema no início do século passado, consistiam em filmes de longa duração que apresentavam histórias contínuas, com personagens fixos cujas narrativas se desenvolviam ao longo de vários capítulos. Um exemplo desse período foi a cinessérie *What Happened to Mary?* (1912) produzida pela *Edison Studios*. Lançada como o primeiro seriado norte-americano nesse formato, a série era publicada mensalmente, de forma simultânea, aos folhetins publicados pela revista *Ladies' Journal*. Com o sucesso dessa cinessérie, outras histórias originalmente publicadas como folhetins passaram a ser adaptadas para o cinema, enquanto novas narrativas criadas diretamente para o audiovisual também adotaram o formato de serialização.

Outro formato em que a serialização dos folhetins se expandiu foi o rádio, com os chamados “folhetins radiofônicos”. Programas diurnos seriados, de curta duração e baixo custo, apresentavam narrativas melodramáticas que consolidavam o modelo de rádio drama ou radionovela. O público alvo desse tipo de programa era predominantemente feminino, o que levou os anunciantes a focar em produtos relacionados a cuidados domésticos, higiene pessoal e beleza, criando assim o modelo das *soap operas*. O termo, usado de forma irônica, fazia alusão ao caráter melodramático das radionovelas. No entanto, o formato radiofônico não teve longa duração; em poucos anos, sua presença diminuiu significativamente, e, em 1956, não havia mais séries radiofônicas em exibição.

Com o surgimento da televisão, houve uma tentativa inicial de adaptar as *soap operas* para o novo meio audiovisual. Contudo, logo se percebeu que seria necessário desenvolver um modelo específico para a televisão. Como aponta Torres:

A duração dos episódios foi aumentando: do quarto de hora radiofônico (a duração atual de cada capítulo de *The Archers* é de 13 minutos) passaram a meia hora, e nos anos 70, algumas novelas americanas aumentaram os episódios para uma hora. (Torres, 2012, p.16).

Com a chegada da televisão doméstica, a primeira era de ouro da televisão foi dominada por três grandes empresas americanas: ABC, NBC e CBS. Essas emissoras praticamente monopolizaram toda a audiência televisiva americana até os anos 80.

Os programas televisivos dessa época aproveitaram artifícios já consolidados no mercado cinematográfico voltados para o entretenimento. Muitos produtores e nomes conhecidos no cinema migraram para a televisão, para continuar suas carreiras por meio das séries televisivas contribuindo para a criação de roteiros e séries. Um exemplo é Alfred Hitchcock, que colaborou na escrita do episódio piloto de *The Twilight Zone* (1959-64), criado por Rod Serling. A série, com suas cinco temporadas e 156 episódios, tornou-se um marco na televisão americana, misturando ficção científica, suspense e crítica social.

Assim como os folhetins literários buscavam manter a atenção do público ansiosa pela próxima edição fidelizando sua atenção com narrativas instigantes, as séries televisivas adotaram estratégias semelhantes, adaptando gêneros populares, como os westerns *Bonanza* (1959-73) da NBC, e séries de detetive, como *Os Intocáveis* (1959-63) da ABC. Esses programas transformaram a televisão em mais do que um meio informativo, consolidando-a como uma nova forma de entretenimento para a família americana. Posteriormente, esse modelo se espalhou para outros países, promovendo também o estilo de vida americano.

A estrutura de patrocinadores herdada da rádio foi incorporada à televisão durante os intervalos comerciais, apresentaram produtos de patrocinadores, e alguns programas levavam o nome das marcas que os financiavam, como *Ford Theatre Hour* e *Texaco Star Theatre*. Essa associação entre conteúdo e publicidade ajudou a moldar a televisão como o principal veículo de comunicação em massa da época, ultrapassando sua função original de eletrodoméstico para se tornar um elemento central na vida cotidiana e cultural das famílias.

A segunda era de ouro da televisão ocorreu com a chegada da televisão a cabo, que trouxe consigo hábitos de consumo e trouxe uma variedade de programas impulsionados pelo surgimento de novas emissoras. Essa mudança quebrou a hegemonia das três grandes redes ABC, NBC e CBS. Representou uma ruptura com os costumes da época, adaptando-se ao contexto histórico marcado pela Guerra Fria e pelos crescentes movimentos de contracultura.

A televisão, que antes era centralizada na sala de estar, passou a estar presente em diferentes ambientes. O modelo idealizado do estilo de vida americano começou a ser desconstruído, e novos programas foram criados, conforme aponta Silva: "deviam interessar ao maior número de espectadores, mas como obras

específicas, endereçadas a determinados públicos, com suas próprias características e interesses de consumo." (2013, p.244).

Emissoras como *Network* (1971), *HBO* (1972), *Showtime* (1976) e *TNT* (1988), começaram a atender a demanda de um novo público. Enquanto conteúdos considerados vulgares para televisão aberta eram evitados, na televisão paga tornaram-se comuns. Enquanto os mais velhos assistiam a programas clássicos, os mais jovens consumiam produções que questionavam os costumes tradicionais. Esse novo formato também revolucionou o consumo, eliminando a necessidade de deslocamento até locadoras, a transmissão via cabo, posteriormente substituída pelo satélite e pelo modelo VOD, que graças a *HBO* estreando *The Sopranos* (1999), o público passou a acessar séries e outros conteúdos diretamente de casa, estabelecendo novos hábitos de entretenimento.

As séries, que antes retratavam heróis perfeitos alinhados ao modelo idealizado do estilo de vida americano, começaram a ser deixadas de lado em favor de protagonistas mais complexos e problemáticos. Esses novos personagens apresentavam defeitos e qualidades, adicionando camadas de profundidade às narrativas e aproximando-as da realidade. Além disso, surgiram protagonistas femininas que romperam com os papéis tradicionais de mulheres recatadas e dedicadas exclusivamente ao lar. Essas personagens passaram a ser representadas como mulheres independentes e resolutivas, capazes de enfrentar e solucionar conflitos. *The Mary Tyler Moore Show*, série da CBS (1970-77), era um exemplo dessa mudança. A protagonista, uma mulher independente, solteira e feliz, desafiava os padrões tradicionais da época, representando uma ruptura significativa com os papéis femininos convencionais.

Além de *Chumbo grosso*, drama policial da NBC (1981-87) que foi a primeira a utilizar a progressão de *multi-plot*, múltiplas tramas introduzidas em um episódio, houve também a série *Twin Peaks* (1990-91) de David Lynch, que mistura, suspense, horror e elementos surrealistas, inovador para época.

Graças a *The Sopranos*, a *HBO* teve um aumento significativo no número de espectadores, um marco para os canais de televisão por assinatura. Esses canais começaram a superar o público da televisão aberta, tornando-se cada vez mais atraentes para novos usuários. Essa mudança incentivou emissoras, criadores e roteiristas a se adaptarem e modernizarem as produções de narrativas seriadas, o que resultou no surgimento da figura do *showrunner*, exercendo o papel de

coordenador da sala de roteiristas, carregando um papel similar ao do diretor cinematográfico. O que configurou a terceira era de ouro da televisão.

Junto a isso, o costume de criar personagens protagonistas imperfeitos continuava a partir de séries como *The Wire* (2002-08), que apresenta um policial viciado de Baltimore com dificuldades em se relacionar com pessoas. *Mad Men* (2007-15), Don Draper, diretor de criação de uma agência de publicidade em Nova York dos anos 1960, que luta para manter sua imagem perfeita entre um gênio criativo e um homem moralmente falho de relacionamentos complexos. *Breaking Bad* (2008-13), Walter White, um professor de química do ensino médio descobre que tem câncer terminal e junto ao seu ex-aluno se torna um dos maiores traficantes de metanfetamina do Novo México. *Homeland* (2011-20), Carrie Mathison, uma agente da CIA que enfrenta transtorno bipolar, desconfia que um soldado americano, desaparecido há oito anos e recém-resgatado após ser mantido em cativeiro no Iraque, foi convertido pela Al-Qaeda.

No Brasil, ocorreu um processo de domesticação que aproximou as produções de séries brasileiras ao padrão de produção norte-americano, dado a importação de muitas séries estadunidenses desde os primórdios da televisão no país que difundiam o estilo de vida americano. Nos primeiros anos da televisão no Brasil, grande parte da programação era composta por séries clássicas da CBS, NBC e ABC apresentando uma forte idealização da cultura americana. Essa influência moldou não apenas o consumo televisivo nacional, mas também as expectativas do público em relação ao entretenimento audiovisual até os dias de hoje. Com o passar do tempo, as produções brasileiras começaram a incorporar esses elementos narrativos e estéticos, adaptando para o contexto nacional. Gerando uma fusão de produtos televisivos com qualidade técnica e narrativa mais próximas das séries norte-americanas, mas com temáticas e abordagens que dialogam diretamente com o público brasileiro. Em 2016, 3% foi lançado na Netflix, tornando-se a primeira série brasileira original da plataforma.

Após a era da televisão e da produção em massa de séries, os serviços de streaming de vídeo sob demanda começaram a se destacar, consequentemente causando uma diminuição no número de assinantes de TV a cabo migrando para o *streaming*, com a *Netflix* sendo uma das principais plataformas utilizadas até hoje. Hoje, a *Netflix* é considerada uma das maiores (se não a maior) plataformas de

streaming online, oferecendo um vasto catálogo de filmes, séries e documentários para um público global.

Inicialmente, a empresa começou como um serviço de locadora de DVDs, enviando fitas VHS e DVDs para a casa dos usuários por correio, mediante pagamento de uma assinatura. O modelo de negócios incluía multas por atraso na devolução dos produtos, mas essa abordagem foi alterada pela inovação no formato de distribuição, outro fator que colaborou para o desenvolvimento dos serviços prestados pela *Netflix* de entrega em domicílio se dá em 2001, depois do atentado às torres gêmeas no 11 de setembro, devido ao medo de muitas pessoas saírem de casa, os serviços passaram a ser mais utilizados. Somente em 2007, alguns meses depois da *Amazon* migrar totalmente para sua plataforma online que a *Netflix* adotaria o formato online de vídeo sob demanda (Cantore e Paiva, 2021).

A *Netflix* oferece séries e filmes para os usuários por meio de um catálogo acessível mediante pagamento de uma assinatura mensal, tornando-se um modelo vantajoso tanto para os consumidores quanto para as produtoras e exibidoras. As produtoras e exibidoras podiam colocar seus filmes e séries já exibidas no catálogo da plataforma, alcançando um novo público. Com o tempo a *Netflix* passou a se internacionalizar, alcançando diversos continentes e aumentando seu catálogo de conteúdos, incorporando produções locais de diferentes países. Essa diversificação foi acompanhada de uma programação regionalizada, o que permitiu à plataforma atender a diferentes preferências e culturas pelo mundo.

Em 2013, a *Netflix* passou a produzir suas próprias séries originais com *House of Cards*, marcando o início de uma nova estratégia de mercado que transformaria completamente a forma como de consumo e de produção dos roteiristas com as séries. A plataforma adotou o formato de lançamento de todos os episódios de uma vez, permitindo que o espectador assistisse à temporada completa sem ter que esperar semanas para o próximo episódio. Esse modelo inovador deu origem ao conceito de maratona, ou *binge-watching*, o ato de assistir a uma série inteira de uma vez só. A prática foi comparada ao *binge-eating*, transtorno de compulsão alimentar, fazendo uma analogia com o consumo excessivo de conteúdo, no caso das séries, com a "compulsão" de assistir aos episódios em sequência sem pausa.

Muitas salas de roteiros passaram a escrever filmes de dez horas em vez de dez pedaços de uma história em que cada um tem começo, meio e fim, sem

incluir um *Cliff-hangers* (ganchos). A ideia era desenvolver capítulos como num livro, com ganchos naturais. (Cantore e Paiva, 2021, p.54).

Essa estratégia não só redefiniu o modo como as pessoas consumiam séries, mas também impactou profundamente a produção de conteúdo, levando roteiristas a criar séries projetadas para serem consumidas de uma vez, ao invés de serem estruturadas para o formato tradicional de exibição semanal, modelo de atos que eram divididos em blocos conforme as pausas para intervalos comerciais, quem conduzia a narrativa da série agora era o personagem, tal qual em um RPG de mesa.

Assim como outras mídias têm a capacidade de evoluir, incorporar características de diferentes formatos e se adaptar ao contexto em que estão inseridas, a internet não foi exceção, adquirindo elementos da televisão e dando origem a novos formatos de criação dentro do ambiente virtual. Da mesma forma que a televisão se consolidou como um meio de consumo de entretenimento, o computador, impulsionado pela internet e pela migração da linguagem televisiva para o meio digital, tornou-se uma plataforma para o consumo de conteúdo audiovisual, ampliando as possibilidades de interação e no acesso ao entretenimento.

Um dos primeiros modelos a migrar da televisão para a internet com sucesso foi o dos videocliques musicais. Mantendo estratégias de marketing similares às que impulsionaram as gravadoras na era televisiva, os videocliques encontraram na internet um novo espaço de divulgação. Além disso, artistas independentes passaram a utilizar plataformas digitais como *YouTube*, *MySpace*, *SoundCloud* e *Bandcamp*, para promover seus trabalhos, alcançando públicos diversificados e ampliando sua visibilidade de forma mais acessível e direta.

Um desses formatos, que reflete essa integração com o audiovisual, são as webséries. As webséries mantêm a continuidade narrativa característica das séries televisivas, através da progressão segmentada em episódios semanais que, juntos, formam uma temporada. Elas também possuem pausas com *breaks* para patrocinadores e *fanarts*¹⁹, o uso de recapitulação do episódio passado, dando um breve contexto da progressão, apresentação do universo e repetição dos personagens principais e da trama, que normalmente são apresentados logo no primeiro episódio. Além disso, há uma progressão linear da narrativa, que se desenvolve com o

¹⁹ Obra de arte criada por fãs baseada em uma obra conhecida.

desenrolar dos episódios. Todos esses elementos estão presentes no ambiente virtual, através das plataformas de streaming e vídeo, possibilitando uma interação direta do espectador com a programação, por meio de comentários, curtidas e compartilhamentos em outras redes sociais.

Diferentemente do conteúdo mais amador que popularizou o YouTube, as webséries são desenvolvidas por realizadores já com alguma experiência no campo audiovisual, quase sempre vinculados a produtoras independentes. (Zanetti, 2013, p.79)

O espectador se torna um participante ativo no consumo e na produção de conteúdos audiovisuais, descentralizando as grandes empresas como as únicas a produzir conteúdos audiovisuais. Produções são publicadas na internet por meio dessas plataformas, ocasionalmente realizadas por criadores de conteúdo que já possuíam algum reconhecimento no formato televisivo ou em outros meios de comunicação.

Na rede, é possível observar uma série de produtos e “serviços” audiovisuais, dentre eles: i) plataformas de disponibilização, exibição e compartilhamento de obras audiovisuais em sites nos quais tanto empresas produtoras como amadores têm a possibilidade de fazer circular seus produtos (Youtube, Vimeo, MySpace); ii) sites pertencentes a serviços de distribuição e/ou produção de conteúdo audiovisual vinculado a grandes empresas de mídia, entretenimento e mesmo da área de telefonia; iii) WebTV’s; iv) sites que funcionam como canais, atuando como filtros ao agregar e organizar conteúdo específico, como curtas-metragens, videoclipes ou vídeos temáticos; entre outros (Killp e Fischer, 2010 apud Zanetti, 2013, p.76).

Um exemplo disso se dá no Youtube, que disponibiliza vídeos feitos por diversos tipos de criadores de conteúdo desvinculados de grandes empresas em que o usuário pode acessar por sua conta e filtrar por si quais conteúdos deseja receber, oferecendo múltiplas opções para consumo através do algoritmo do material consumido pelo usuário. Esse hábito não apenas segmentou o conteúdo consumido, mas também o público que consome, que busca por conteúdos de seus interesses específicos. Esse processo resultou na formação de nichos, na qual os consumidores

encontram produtos e serviços que atendem diretamente às suas preferências e demandas.

Um dos canais de produção voltados para a web é o canal Porta dos Fundos, formado em 2012 por um grupo de atores já conhecidos na televisão, cinema e teatro. O canal ganhou popularidade ao apresentar vídeos curtos, no formato de esquetes humorísticas que geralmente se passam em um único cenário, retratando situações cotidianas, com duração de poucos minutos, postados duas vezes por semana. O humor do Porta dos Fundos mistura elementos do *stand-up* transformando eventos do dia a dia em cenas cômicas. Porta dos fundos é considerado canal pioneiro no uso da internet para criar conteúdo original de comédia.

Apesar de não possuírem uma narrativa contínua em episódios seguintes, o formato adotado pelo Porta dos fundos se encaixa como antologias em que o conflito é apresentado em um episódio e nele mesmo é resolvido, além da linguagem característica adotada por eles do *stand-up* se repete em outros episódios, sendo uma repetição que, segundo Zanetti (2019, p.74) “diz respeito à relação estabelecida entre um texto e vários outros textos”.

Embora seja uma microssérie desenvolvida para a internet, de forma “não massiva” e desvinculada de uma programação fixa como a da TV ou do rádio, ainda assim se configura como um produto exibido em uma plataforma digital, destinado a um público específico. Sua exibição segue estratégias narrativas herdadas de mídias anteriores, como a televisão, incorporando elementos de construção e distribuição que garantem engajamento e continuidade no consumo.

Graças ao desenvolvimento dos ambientes virtuais, que facilitaram tanto a difusão quanto a criação de conteúdos de nicho, serviu como impulso para os criadores de conteúdo de RPG. Esse formato possibilitou novas formas de criação e interação nos jogos, fundindo elementos de narrativa seriada ao RPG de mesa. Sessões de RPG no formato de episódios semanais com a progressão da narrativa a partir do ponto de vista dos personagens dos jogadores voltado para um público.

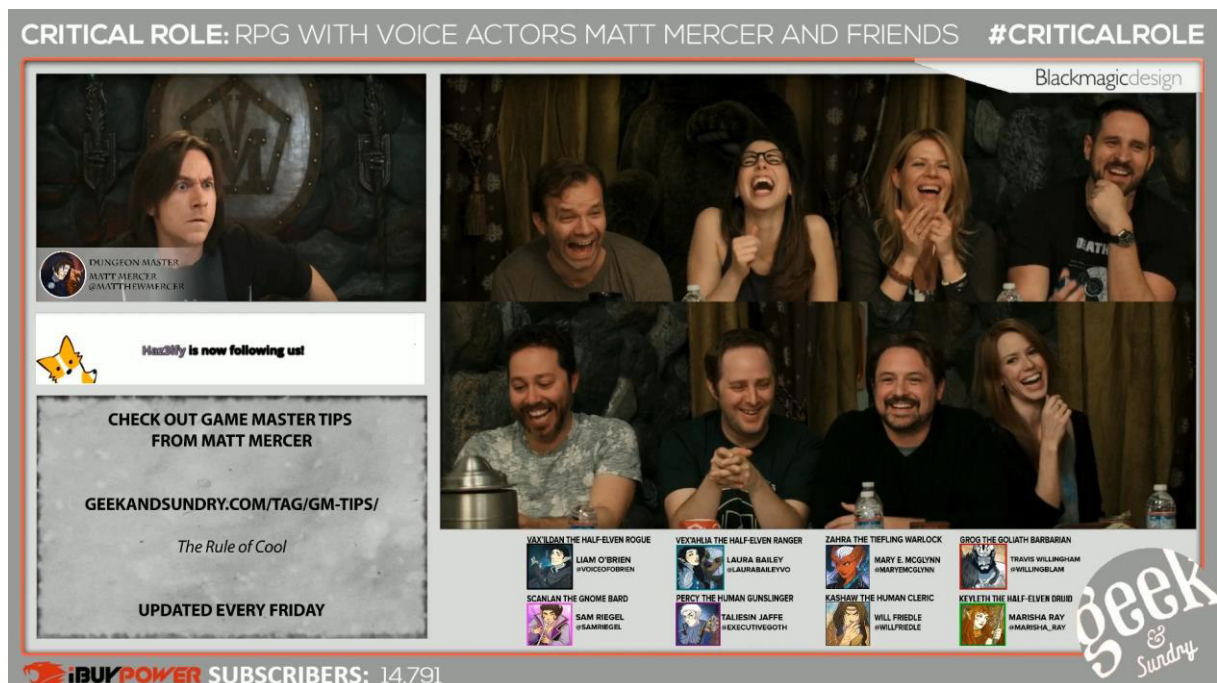
Diferentemente de *Critical Role*, grupo de criadores de conteúdo de RPG que será detalhado mais adiante, que publicava sessões “cruas” de RPG sem pós-produção. Por outro lado, *Dimension 20*, outro grupo de criadores de conteúdo voltados para RPG, adotaram um formato mais próximo dos shows televisivos. Suas campanhas de RPG são apresentadas sem intervalos e com episódios pós-produzidos, que davam mais dinamismo para campanha, consequentemente, o tempo

de duração sendo menor e os episódios mais bem trabalhados com trilha sonora e montagem.

3. CRITICAL ROLE: VOX MACHINA

Critical Role nasceu de um grupo de amigos dubladores profissionais que, originalmente, se reuniram para jogar *Dungeons & Dragons* 4ª edição em uma sessão única, em comemoração ao aniversário de um deles. O que começou como uma *one-shot* que evoluiu para uma campanha, e posteriormente se consolidou na ideia de transmitir suas sessões ao vivo como parte de uma programação no canal *Geek & Sundry* no *Youtube*, dando origem à websérie de RPG, *Critical Role: Vox Machina*. (Figura 7).

Figura 7 - Grupo Critical Role



Fonte: Blog The Fifth World²⁰

Um ano depois de exibição da campanha de RPG, dentro da programação do canal *Geek & Sundry*, foi estreado o *talk show* semanal *Talks Machina*, show dedicado para os fãs interagirem diretamente com o elenco de personagens através de perguntas, *fanarts* e também eram discutidos os acontecimentos da campanha.

Graças ao sucesso da transmissão da primeira campanha, em 2018 os integrantes do elenco principal da websérie fundaram a empresa de entretenimento *Critical Role Productions*, se tornando uma produtora independente com um estúdio próprio, o que garantiu maior autonomia para o desenvolvimento de novos projetos no

²⁰ Disponível em: < blog <http://www.thefifth.world/2017/10/critical-role-and-mainstreaming-of.html> > Acesso em 07 de fev de 2025.

mercado de entretenimento de RPG.

A *Critical Role Productions* expandiu consideravelmente desde a sua criação e hoje oferece uma ampla variedade de produtos, incluindo livros de ficção e não ficção, histórias em quadrinhos, livros de colorir, *artbooks*, cenários de RPG, animações, *talk shows*, podcasts, *audiobooks*, álbuns de música e *singles*, além de outros produtos de *merchandise*. Em maio de 2024, o grupo anunciou o lançamento de seu próprio serviço de *streaming* por assinatura em VOD, chamado *Beacon*²¹. A plataforma possui características semelhantes à *Twitch*, reunindo toda a programação do grupo, porém com o diferencial de oferecer benefícios adicionais, como descontos em produtos, acesso à pré-venda de ingressos para eventos e um canal privado no *Discord* para assinantes.

Atualmente, *Critical Role* possui 3 campanhas, cada uma sendo uma temporada com uma história diferente e personagens diferentes no mesmo universo da primeira campanha, totalizando 372 episódios, e que até hoje lança episódios semanalmente em seu canal da *Twitch*²² em VOD as sextas-feiras e a gravação da campanha no *Youtube*²³ às terças. Além das suas campanhas principais, *Critical Role* também conta várias histórias no formato de *one-shot*.

A primeira campanha, *Vox Machina*, é composta por sete arcos de temporada, dois deles funcionando como prólogo, animações curtas que estabelecem eventos que antecedem a exibição original da transmissão da websérie e um epílogo sendo um conjunto de episódios *oneshot* encerrando o arco dos personagens da campanha principal, totalizando 115 episódios.

A websérie *Critical Role: Vox Machina* conta originalmente com 8 personagens principais Grog Strongjaw interpretado por Travis Willingham, Keyleth interpretada por Marisha Ray, Percival De Rolo interpretado por Taliesin Jaffe, Pike Trickfoot interpretada por Ashley Johnson, Scanlan Shorthalt interpretado por Sam Riegel, Tiberius Stormwind interpretado por Orion Acaba, Vax'ildan Vessar interpretado por Liam O'Brien, Vex'ahlia Vessar interpretada por Laura Bailey, além de Matthew Mercer exercendo o papel de *Dungeon Master*. Além da participação de alguns convidados como personagens secundários.

²¹ Disponível em: < <https://beacon.tv/> > Acesso em 20 de jan de 2025.

²² Disponível em: < <https://www.twitch.tv/criticalrole> > Acesso em 10 de dez de 2024.

²³ Disponível em: < <https://www.youtube.com/@criticalrole> > Acesso em 10 de dez de 2024.

Apesar de que a partir do episódio 27 da websérie durante o segundo arco, *The Briarwoods* (duração de 14 episódios), Orion Acaba decidiu se desligar do grupo *Critical Role*, consequentemente seu personagem Tiberius foi removido do elenco principal da websérie. Embora o personagem Tiberius tenha feito outras aparições durante a aventura, Orion Acaba não retornou a aparecer nas transmissões e seu personagem ficou sob controle do *Dungeon Master*.

Orion Acaba era um jogador de comportamento problemático. Frequentemente, haviam reclamações relacionadas ao seu comportamento durante a campanha, como interrupção de cenas de outros jogadores, o desejo por protagonismo e sucesso absoluto em ações realizadas pelo seu personagem, alterar resultados de um teste que exigiam rolagem de dados, forjar rolagens de dados, o que vai contra as regras de um RPG de mesa. Comportamento esse como foi apontado por Huizinga (1971) “O desmancha-prazeres destrói o mundo mágico, portanto, é um covarde e precisa ser expulso.”

Como dito anteriormente, uma mesa de RPG deve ser um espaço de conforto para todos os participantes, as regras do sistema e de convivência depois de discutidas devem ser respeitadas, porém Orion não seguia essas regras e voluntariamente se desligou do elenco. Além de também haver problemas externos com a equipe *Critical Role*, que não serão abordados aqui.

As campanhas de *Critical Role* se desenvolvem no mundo fictício de *Exandria*, mundo criado originalmente por Matthew Mercer que funciona como plano de fundo para o desenvolvimento da narrativa da websérie. Cada campanha se passa em um dos diferentes continentes de *Exandria*.

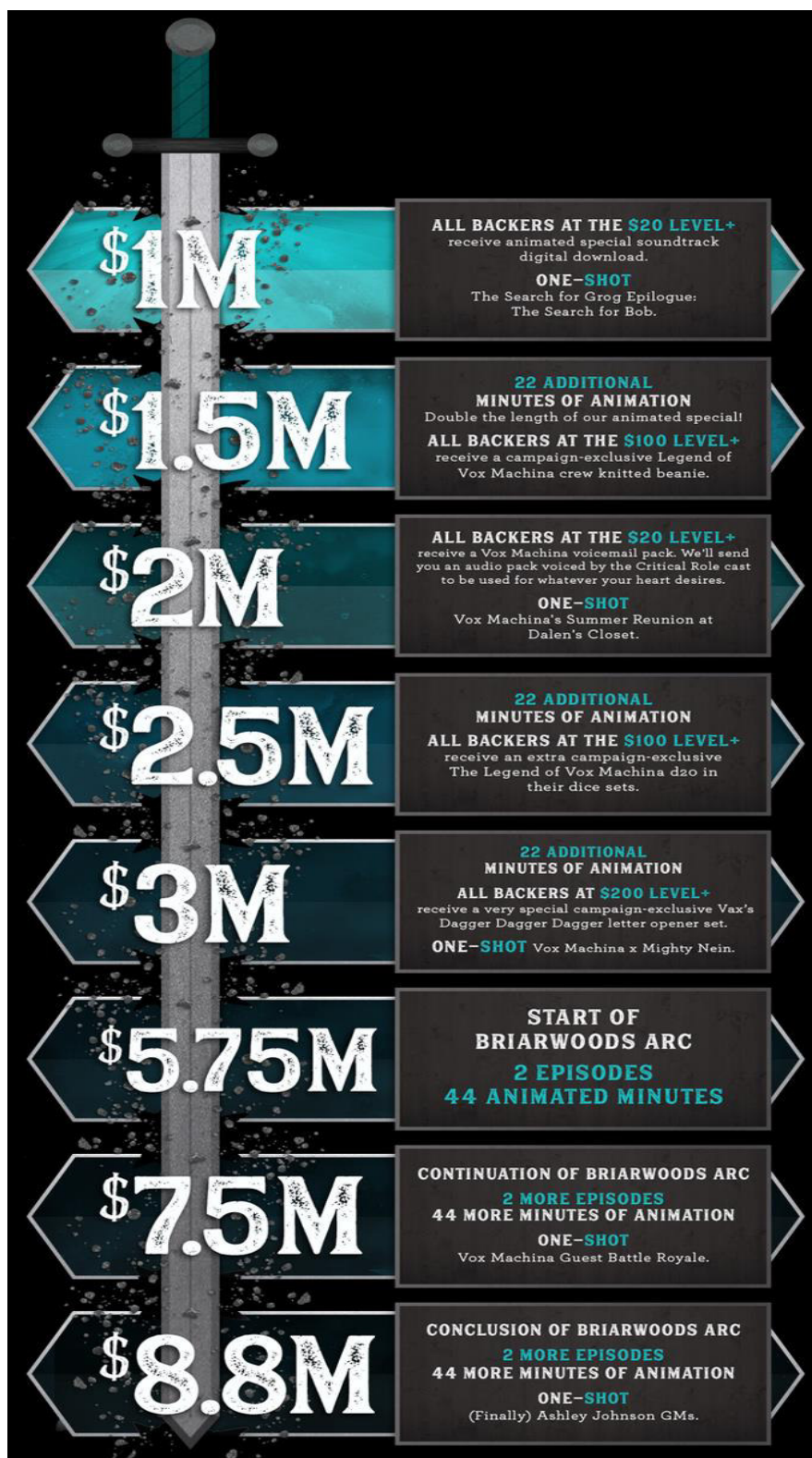
A primeira campanha, *Vox Machina*, se passa no continente de *Tal'Dorei*, na república de mesmo nome. A segunda campanha, *The Mighty Nein*, se passa vinte e três anos após os acontecimentos da primeira campanha no continente de *Wildemount*, na cidade rural de *Trostenwald*. A terceira campanha, *Bells Hells*, sete anos após os eventos da segunda campanha no continente desértico de *Marquet* na capital planalto de *Jrusar*.

Foi escolhido analisar o segundo arco da primeira campanha da websérie, *The Briarwoods*, devido a adaptação em animação que a websérie recebeu em 2022. Adaptação feita pela Prime vídeo sob o título, *The Legend of Vox Machina*, adaptação do segundo arco da primeira temporada da campanha de RPG e material analisado nesta pesquisa que será detalhado mais à frente.

Em 2019, após diversas tentativas fracassadas de obter patrocínio de outras produtoras, a *Critical Role Productions* decidiu lançar uma campanha de arrecadação de fundos no *Kickstarter*²⁴ (Site voltado para financiamento coletivo para produção de projetos independentes). O objetivo era produzir uma animação em parceria com o estúdio de animação *Titmouse*, com uma meta inicial de 750 mil dólares. Como incentivo, a campanha oferecia diversas recompensas aos apoiadores (Figura 8). Ao fim da campanha, foram arrecadados 11.385.449 dólares, com a contribuição de 88.887 financiadores, batendo o recorde de campanha de arrecadação do *kickstarter* na categoria filme e vídeo. Essa recepção possibilitou expandir o escopo do projeto para uma série animada. Em novembro de 2019, a *Critical Role Productions* estabeleceu parceria com a *Amazon Studios*, garantindo exibição exclusiva da série na plataforma *Prime Video*. A produção incluiu dois episódios ambientados antes dos eventos transmitidos na campanha original e adaptação do arco dos *Briarwoods*.

²⁴ Disponível em < <https://www.kickstarter.com/projects/criticalrole/critical-role-the-legend-of-vox-machina-animated-s> > Acesso em 20 de jan de 2025

Figura 8 - Recompensas Por Meta

Fonte: Kickstarter²⁵

²⁵ Disponível em: < <https://www.kickstarter.com/projects/criticalrole/critical-role-the-legend-of-vox-machina-animated-s> > Acesso em 21 de jan. 2025.

A adaptação, *The Legend of Vox Machina* foi lançado dia 28 de janeiro de 2022 na plataforma *Amazon Prime Video* (Figura 9) com lançamento de 3 episódios por semana em uma temporada de 12 episódios, mantendo os dois primeiros episódios com eventos antes da transmissão da campanha original e a adaptação do arco *The Briarwoods* pelo resto dos 10 episódios da temporada.

Figura 9 - The Legend of Vox Machina



Fonte: Prime Video²⁶

3.1.ADAPTAÇÃO

Quando buscamos um significado para adaptação, nos deparamos com muitas interpretações relacionadas a mudança, ajuste, transposição, conversão. Todos remetem ao sentido de transformação, utilizando do sentido biológico em que um organismo pode mudar de ambiente e adquirir novas características para garantir a sua sobrevivência, o mesmo pode ser dito no sentido literário, onde, por meio do

²⁶ Disponível em: < <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/A-Lenda-de-Vox-Machina/001MH4HMS00EO6XP75LWG5TB89> > Acesso em 07 de fev de 2025.

desenvolvimento, histórias se transformam ao longo do tempo, mudando de ambiente, adquirindo e perdendo características por meio da adaptação daquele ambiente. O mesmo ocorre no campo das mídias, quando decidimos criar uma adaptação de uma obra em outro suporte.

Apesar de vivermos em um contexto de constante reciclagem cultural, observa-se que, no discurso crítico tradicional, as adaptações são amplamente consideradas obras inferiores e secundárias. Termos como “infidelidade”, “traição”, “deformação”, “violação”, “abastardamento”, “vulgarização” e “profanação” (Stam, 2006, p. 1) são frequentemente associados às adaptações, carregando significados que lhes atribuem um posicionamento negativo.

O que pode contribuir para essa perspectiva negativa em relação às adaptações é a frustração de um público conhecedor do material original, cuja expectativa não foi atendida pelo texto adaptado, que representa uma interpretação do adaptador. Esse público, geralmente, utiliza o método comparativo entre a adaptação e o “original” como padrão para qualidade.

Dentre as muitas definições de adaptação, segundo Linda Hutcheon, em seu livro *A Theory of Adaptation*, podemos entender que “as adaptações são derivadas e retiradas de outros textos, porém não são derivativas ou de segunda categoria.” (Hutcheon, 2013, p. 225). O que podemos entender a partir daí é que as adaptações, apesar de serem originárias de outras obras, não deixam de ser obras únicas que possuem a própria linguagem e forma de contar a mesma história. O que a autora também observa, é a questão da aura, conceito benjaminiano, de que uma obra adaptada não rouba a aura de outra obra, muito pelo contrário, ela carrega a própria aura consigo.

A adaptação pode ser vista tanto como um produto quanto como um processo, o que amplia as possibilidades de análise e interpretação. Como produto, envolve a criação de uma nova obra com base em outra já existente. Como processo, considera os aspectos de criação e recepção, abordando as decisões tomadas pelos adaptadores e as reações do público (Hutcheon, 2006, p. 15-16). Hutcheon propõe um método analítico baseado em perguntas como “O quê?”, “Quem?”, “Por quê?”, “Como?”, “Onde?” e “Quando?”, que permitem compreender as motivações e o impacto cultural das adaptações.

Apesar de contarem a mesma história, as adaptações podem explorar novos pontos de vista não abordados na obra original, introduzir novos temas ou

gêneros, alterar o ambiente e o tempo em que a narrativa ocorre. Além disso, diferentes interpretações do adaptador são refletidas na obra adaptada, evidenciando um trabalho autoral que vai além da simples mediação entre o material original e a adaptação. Esse processo envolve acréscimos, supressões, mudanças no foco narrativo e no enredo, resultando em um novo texto ajustado para uma nova mídia ou suporte. (Devides, 2018).

A forma de se relacionar com um texto muda uma vez que é adaptado para uma nova mídia, o que Hutcheon (2013) chama de níveis de engajamento, o que a autora chama de contar, mostrar e interagir. Todos os meios narrativos são, em diferentes maneiras e graus variados, “imersivos”. No entanto, cada gênero e mídia apresenta características próprias de interação com o público. Alguns são utilizados para contar histórias, como os romances e contos, nos quais o leitor se engaja pela imaginação e pela decodificação textual. Outros se concentram em mostrar histórias, como as mídias performativas, como o teatro e o cinema, que utilizam elementos visuais e sonoros para criar uma experiência imersiva. Há, ainda, aqueles que permitem interagir fisicamente com as histórias, como acontece nos videogames, passeios em parques temáticos. Os jogos de RPG se aproximam mais do “interagir”, pois os jogadores são participantes ativos da narrativa, enquanto as transmissões de jogos de RPG se aproximam mais das mídias performativas no grau imersivo de “mostrar” uma história sendo jogada por outro.

Um dos principais motivos que tem sido principal alvo da crítica para as adaptações está relacionado à fidelidade do conteúdo adaptado, de que as adaptações deixam de lado ou perdem muito do material original durante o processo de adaptação. Porém para alguns teóricos, a melhor forma para se realizar uma adaptação seria justamente não se limitar a fidelidade ao material. Como recorda Doc Comparato (2009) da frase de Suso d’Amico, “A melhor maneira de um adaptador ser fiel a uma obra é ser totalmente infiel”, levando em consideração ao formato em que a adaptação está inserida com diferentes características de mídia em relação a obra adaptada.

3.2. ANÁLISE DA ANIMAÇÃO

Antes de avançarmos para a análise final desta pesquisa, é fundamental compreender a construção e os elementos que compõem o mundo fantástico presente

na webserie *Critical Role: Vox Machina* e sua adaptação, *The Legend of Vox Machina*. Para isso, este subcapítulo apresentará uma breve descrição da ambientação, explorando os cenários, as regras do universo ficcional e a caracterização dos personagens. Essa contextualização permitirá uma compreensão mais aprofundada das escolhas narrativas adotadas na adaptação, servindo de base para a análise crítica que será realizada posteriormente.

A adaptação da websérie *Critical Role: Vox Machina* para a animação *The Legend of Vox Machina* apresenta semelhanças e convergências com a obra adaptada, mas também importantes diferenças decorrentes do processo de transposição para um novo formato. Enquanto a websérie era direcionada a um público de nicho já familiarizado com RPGs de mesa e com o tipo de conteúdo produzido pelo *Critical Role*, a animação buscou alcançar um público mais amplo, expandindo sua audiência para além do nicho dos jogadores de RPG de mesa e dos espectadores que já acompanhavam o material criado por *Critical Role*.

A websérie, por estar inserida no ambiente digital no contexto de uma campanha de RPG transmitida ao vivo, possuía uma narrativa aberta, sujeita a alterações em tempo real devido à participação ativa dos jogadores e do *Dungeon Master*. Além disso, o formato permite interações do público por meio de bate-papo ao vivo e discussões nos comentários das gravações dos episódios da websérie publicados no *YouTube*. Em contraste, a série de animação seguiu o modelo de narrativa fechada da plataforma de *streaming* em que estava inserida, pois todos os eventos ocorridos durante a campanha original já haviam sido gravados, impedindo modificações no desenvolvimento da história. Essa estrutura ofereceu aos roteiristas e adaptadores maior controle sobre o roteiro, permitindo-lhes organizar e modificar os acontecimentos da websérie com mais de 400 horas de conteúdo, a fim de adequá-los ao novo formato de uma temporada com 12 episódios. Além disso, essa adaptação possibilitou a criação de um gancho narrativo que garantisse a continuidade da série em futuras temporadas.

A adaptação de RPGs para narrativas fechadas parece ser mais eficaz, dado o alto grau de imersão que esses jogos compartilham com as artes performativas, como o teatro. Esse aspecto possibilita ao adaptador um domínio mais preciso do desenvolvimento da história, já que o material base já foi gravado e pode ser reduzido ou reorganizado conforme necessário. Assim como no teatro, onde os diálogos são previamente estruturados por cena e tom dramático (Comparato, 2009).

Isso também permitiu que os adaptadores explorassem acontecimentos que não haviam sido abordados durante a campanha da websérie, criando narrativas alternativas e diferentes pontos de vista sobre os eventos ao longo da animação. Além disso, possibilitou um desenvolvimento mais aprofundado da personalidade dos personagens principais e secundários, que, no RPG, não receberam tanto foco. Diferentemente da descrição de um jogador sobre os pensamentos e sentimentos de seu personagem, a adaptação permitiu uma compreensão mais profunda do perfil psicológico e emocional dos personagens em relação aos eventos, a animação possibilitou visualizar diretamente suas emoções e reações, oferecendo uma imersão mais detalhada na construção particular de cada um.

A adaptação de *Critical Role: Vox Machina* para a animação exigiu escolhas criteriosas sobre a ordem dos acontecimentos e a forma como seriam apresentados, de modo que a narrativa fizesse sentido dentro da estrutura de narrativa seriada, resultando em uma linha do tempo própria para os eventos na série animada em relação à websérie.

Enquanto no formato da websérie as interações dos personagens e a idealização do cenário pelo público eram limitadas às descrições feitas pelo *Dungeon Master*, caracterizando a narração descritiva do RPG se assemelhando à narração literária, na qual não há uma referência visual imediata dos cenários em que os personagens estão inseridos. Já na série de animação, o público pôde visualizar com mais clareza os ambientes, e os personagens passaram a interagir diretamente com o cenário. No entanto, essas interações eram limitadas pelo roteiro, uma vez que a narrativa já estava fechada, diferentemente do RPG de mesa, no qual os jogadores tinham liberdade para alterar o curso da história.

Os três elementos principais que compõem um RPG, exploração, interação e combate, foram os que mais sofreram alterações durante o processo de adaptação para a narrativa seriada. O que antes estava sob o controle dos jogadores e do *Dungeon Master* passou a ser desenvolvido a partir das escolhas do *showrunner* junto aos roteiristas e adaptadores. A maneira e a duração da exploração do cenário descrito pelo mestre, os diálogos e as interações sociais entre os personagens, bem como a coreografia dos combates e os resultados das batalhas, foram todos adaptados pela escrita do roteiro. Isso permitiu que momentos de glória fossem dados a personagens de forma individual, algo que, na campanha de RPG, geralmente acontecia de maneira aleatória ao resultado dos dados rodados pelos jogadores com

todos os jogadores participando da dinâmica do jogo.

Uma campanha de RPG, por se tratar de uma narrativa aberta a alterações, faz sentido incorporar o fator da aleatoriedade dos dados e a improvisação dos jogadores e do mestre, o que impacta diretamente nas ações tomadas pelo personagem dos jogadores. Fator que não ocorre em uma narrativa fechada, como a de uma série. Nas narrativas fechadas, as ações dos personagens são previamente justificadas no roteiro. Um personagem não falha em uma ação que está escrita no roteiro sem uma razão convincente para tal, sendo o que dá verossimilhança para suas ações. Como aponta Sonia Rodrigues (2014, p. 37), “o personagem faz (e fala) o que faz porque pode, porque é crível e por necessidade da trama.” Dessa forma, na adaptação, às ações dos personagens, que antes eram moldadas pela imprevisibilidade do RPG, passam a ser controladas e guiadas pela necessidade de continuidade e coerência da história.

Lugar, cenários, personagens, relação entre personagens, contexto cultural e valores morais são elementos do mundo inconfundível que garantem a interação com o espectador e a verossimilhança. (Sonia Rodrigues, 2014, p.32)

O "mundo comum" ou "mundo inconfundível" de uma narrativa é construído a partir de elementos que caracterizam seu ambiente, época e regras próprias, tornando-o único, verossímil e justificável dentro da narrativa. No caso da adaptação de *Critical Role: Vox Machina*, esse aspecto não foi diferente.

O mundo inconfundível da série não apenas estabelece o cenário onde os eventos ocorrem, mas também conecta os personagens à narrativa, pois todos estão inseridos em uma *storyline* que se propõe a contar uma história coerente ao mundo comum. Toda narrativa se desenvolve dentro de um universo, e *Critical Role: Vox Machina* segue essa mesma lógica. Da mesma forma em que a campanha de RPG originária da série se desenrola em um cenário de alta fantasia medieval utilizando o sistema *Dungeons & Dragons* para sua criação, o mesmo ocorre com a série, aproveitando dos elementos comuns do universo criado para campanha trazidos para a série.

O plano de fundo onde tanto a websérie de RPG quanto a série de animação se desenrolam está situado no mundo fantástico de *Exandria* criado por

Mercer, mais especificamente no continente de *Tal'Dorei*, dentro da república de mesmo nome. Os principais eventos da primeira temporada da animação ocorrem na cidade metrópole de *Emon*, na vila portuária de *Shalesteps* e na cidade de *Whitestone* (Figura 10).

Figura 10 - Mapa de Tal'Dorei



Fonte: Reddit²⁷

Esses cenários possuem uma linha do tempo própria, apesar das descrições de cenário serem mais importantes do que em que tempo os eventos chave se passam, uma geografia detalhada e uma população composta por diversas raças fantásticas, características do gênero de alta fantasia.

Por compartilharem o mesmo plano de fundo baseado no sistema de RPG *Dungeons & Dragons*, pertencente ao gênero de alta fantasia medieval e do subgênero espada e feitiçaria, a websérie *Critical Role: Vox Machina* e a série *The Legend*

²⁷ Disponível em: <

https://www.reddit.com/r/criticalrole/comments/55036l/no_spoilers_another_incomplete_fan_map_of_taldorei/

> Acesso em 07 de fev de 2025.

of *Vox Machina* apresentam cenários típicos desse universo. Entre eles, destacam-se castelos, símbolos de poder e sede de reinos e nobres influentes, como *Emon*; tavernas movimentadas, ponto de encontro para aventureiros e mercenários dentro de cidades muradas com ruas de paralelepípedos e mercados repletos de comerciantes, característica forte da república de *Tal'Dorei*; florestas habitadas por criaturas místicas e bandidos de estrada; ruínas subterrâneas que guardam segredos obscuros, como os presentes em *Whitestone*.

E, como em toda obra de alta fantasia medieval, a magia é um elemento fortemente presente nesse cenário. Esse aspecto se manifesta tanto em usuários arcanos, como magos e feiticeiros, quanto em figuras devotas, como paladinos e clérigos, que recebem poderes divinos de entidades superiores. Os templos e santuários espalhados pelo mundo servem como locais sagrados de culto, onde fiéis veneram suas divindades dentro de um panteão em busca de orientação, proteção, poder e milagres, como a deusa *Everlight*, cultuada por uma das personagens da série que será detalhada mais à frente.

Os elementos narrativos que compõem a história, como a presença de magia, criaturas fantásticas (dragões, orcs, elfos, anões, entre outros) e outros aspectos característicos do gênero alta fantasia medieval, porém no mundo de *Exandria*, dentre as criaturas presentes, vampiros, demônios, entidades e mortos vivos são incluídos no cenário.

Como *Dungeons & Dragons* já possuía esses elementos intrínsecos em seu universo, a adaptação aproveitou essa base e a expandiu de forma única, diferenciando *Critical Role: Vox Machina* de outras obras que utilizam dos elementos de alta fantasia. Mesmo partilhando um sistema comum, a narrativa, os personagens e suas motivações foram desenvolvidos de maneira própria, garantindo que nenhum elemento narrativo fosse desperdiçado ou ausente durante o processo.

Devido à proximidade do RPG com as artes performativas e à natureza descritiva do *Dungeon Master*, que se assemelha à das obras literárias, todos os aspectos do mundo inconfundível devem ser apresentados em detalhes durante uma mesa de RPG. As descrições minuciosas dos cenários em que os personagens irão interagir, bem como a coerência dos elementos narrativos já intrínsecos ao gênero, são fundamentais para garantir a verossimilhança do universo e sua integração com os personagens.

Na adaptação para animação, a imersão nesse mundo ocorre a partir do

ponto de vista dos personagens, que servem como foco narrativo já que será a partir do seu ponto de vista que acompanhamos a história. Diferentemente da websérie de RPG, em que a visualização dependia das descrições do mestre do jogo, a animação oferece uma nova camada de experiência ao público, permitindo a visualização detalhada do universo previamente apresentado.

No conceito de "mundo inconfundível", Sonia Rodrigues também destaca que é nele que "o amor acontece (ou é buscado)" (2014, p.26), apontando sua importância no desenvolvimento narrativo de múltiplas tramas dos personagens, igual foi citado anteriormente, uma das subtramas normalmente é deixada de espaço para desenvolvimento amoroso dos personagens. A adaptação de *Critical Role: Vox Machina* para a animação incorporou esse princípio ao adicionar uma subtrama romântica entre dois personagens, algo que não havia sido explorado na websérie de RPG. Isso ocorre porque, em uma campanha de RPG, o foco costuma ser a aventura, com interações entre personagens sendo de forma secundária, apesar de ainda haver. No entanto, a estrutura da narrativa adotada pela animação permitiu aprofundar essas relações dos personagens, enriquecendo a trama e ampliando seu desenvolvimento.

Época, lugar, cenários e personagens com seus objetivos e motivações são elementos da narrativa inseparáveis e são eles que constituem o mundo de uma obra. (Sonia Rodrigues, 2014, p.26).

Os personagens principais da campanha são responsáveis por conduzir a história a partir de seus pontos de vista, carregando a narrativa por meio de suas ambições e objetivos. Esse aspecto foi preservado na adaptação, que continua acompanhando a perspectiva dos protagonistas, mas com uma diferença fundamental, um deles recebe maior foco narrativo. Além disso, a adaptação introduziu diferentes pontos de vista dos antagonistas e suas motivações, subtramas que não estavam presentes na campanha original, enriquecendo a narrativa de forma não linear.

Na série animada, o foco narrativo é atribuído à Percival "Percy" De Rolo, interpretado por Taliesin Jaffe. Isso ocorre porque o arco de temporada adaptado, *The Briarwoods*, gira em torno de seu passado trágico e sua conexão direta com os antagonistas. Para os espectadores que acompanham apenas a adaptação da *Prime Video*, a história de Percy se desenvolve à medida que a série avança, uma vez que

seu passado não foi previamente estabelecido na narrativa, sendo revelado ao longo dos episódios. Isso difere da websérie de RPG, em que os eventos trágicos de seu passado já eram conhecidos pelos jogadores e espectadores, uma vez que faz parte da construção do antecedente de seu personagem fora da websérie.

A metodologia adotada para esta análise baseia-se no exame de cada episódio da primeira temporada da série de animação *The Legend of Vox Machina*. Serão destacados elementos como foco narrativo, desenvolvimento de personagens e a adaptação dos aspectos que caracterizam tanto a websérie de RPG quanto o sistema de RPG no qual a criação do universo da série foi baseada.

Esses elementos serão analisados a partir dos conceitos apresentados por Sonia Rodrigues sobre a construção de um "mundo inconfundível" em narrativas seriadas. Essa abordagem permitirá compreender como a adaptação estruturou sua ambientação e narrativa em relação à websérie.

A análise terá início pelos dois primeiros episódios, que desempenham a função de introduzir o mundo de *Exandria*, cenário onde a narrativa se desenvolve, e, posteriormente, o grupo de protagonistas. Para entender de que forma os elementos foram adaptados para a série, utilizaremos como referência os livros *Player's Handbook* (Livro do Jogador), *Dungeon Master's Guide* (Guia do Mestre) e *Monster Manual* (Manual dos Monstros) que compõem o sistema *Dungeons & Dragons*.

3.2.1. O TERROR DE TAL'DOREI PARTE 1 E 2

O primeiro episódio "O Terror De *Tal'Dorei* Parte 1" começa com uma narração no estilo de linguagem épica introduzindo o mundo comum da série, o reino de *Tal'dorei*, um mundo de reis e rainhas e magia. A narração apresenta um grupo de aventureiros estereotipados do gênero de alta fantasia medieval, um mago e um guerreiro humanos e outras raças místicas, uma elfa caçadora, um anão e um gnom, mas só para serem mortos mostrando que não são os personagens protagonistas que acompanhamos.

Através da cena anterior e da narração, também nos revela que há uma grande ameaça nos arredores do reino e precisa ser detida. Isso foi confirmado na cena seguinte com o ponto de vista do conselho de *Tal'Dorei* na capital de *Emon* discutindo que precisam de novos aventureiros para resolver a ameaça mesmo sem haver informações sobre a ameaça. O rei Uriel propõe contratar mercenários para

realizar essa tarefa, o que é questionado pelo conselho, mas seguem seu plano.

Em seguida, vemos pela primeira vez o grupo *Vox Machina* bebendo em uma taverna, um grupo de mercenários que já possuem um passado prévio juntos, mas não se tratam de um grupo de certinhos heróis com feitos épicos similares ao grupo anterior, com linguagem polida, mas, na verdade um bando de mercenários briguentos e bebedores que não trabalham por outro propósito a não ser dinheiro. Continuando a cena com uma briga de taverna servindo como apresentação breve do grupo durante a batalha e como funciona a dinâmica do mundo em que eles fazem parte. Isso sem perder o senso de humor do grupo e trabalhar com a personalidade comum que os personagens durante o material original, como o clichê do bardo pervertido.

A cena também introduz as diferentes raças do mundo que estão presentes no livro do jogador de *Dungeons & Dragons* que inspirou a criação do mundo da websérie de RPG adaptado para animação. Gnomos, criaturas humanóides diminutas de orelhas pontudas. Meio-elfos, mestiços de humanos com elfo, humanóides de orelhas pontudas e alta longevidade. Meio-orc, mestiços de humanos com orc, humanóides de mandíbulas salientes e dentes avantajados e pele acinzentada. Golias, raça de humanóides de alta estatura, pele acinzentada como pedra e de grande força. E humanos, o tipo de raça mais comum e versátil do mundo que compõem a narrativa.

Depois de serem expulsos da taverna, a narrativa continua pelo ponto de vista do grupo de mercenários *Vox Machina*, mantendo a repetição da sua presença por toda a narrativa. O grupo sem muita perspectiva se envolve com recrutamento do rei que buscava por mercenários dando continuidade a história do grupo de mercenários infames.

Dentro da sala do rei, temos outra apresentação do grupo por uma canção do bardo, não só para o rei conhecer o grupo e conseguir o emprego, mas também para o espectador entender melhor sobre as funções que cada um compõem dentro do grupo, funcionando como uma apresentação das classes dos personagens, classes comuns dos sistemas *Dungeons & Dragons* e *Pathfinder*.

Grog exerce o papel de bárbaro, personificando as principais características dessa classe, destacando-se por sua resistência física, força bruta e instinto selvagem. Esses traços são ainda mais intensificados por sua raça, os golias, conhecidos por sua força física. Seu comportamento muitas vezes se baseia na

simplicidade ou na falta de inteligência, o que gera um carisma ingênuo em sua personalidade.

Keyleth, exercendo o papel do druida, classe mágica que possui poderes ligados à natureza. Entre suas habilidades estão a capacidade de se transformar em animais, se comunicar com a natureza, controlar os elementos e utilizar magias curativas. Os druidas são guiados por um forte senso de equilíbrio e preservação, algo reforçado em Keyleth por sua origem na tribo Ashari do Ar, um grupo de druidas que protegem o portal para a dimensão do ar. Assim como outros Ashari guardam portais para as dimensões correspondentes a seus elementos.

Os irmãos gêmeos Vex (Vex'ahlia) e Vax (Vax'ildan), cada um exercendo uma função diferente. Vex exerce o papel de patrulheira do grupo, pertencendo a uma classe especializada em combate, rastreamento e sobrevivência na natureza, comumente treinada para o combate à longa distância. Patrulheiros são especialistas na caça de um tipo específico de criatura, denominado "inimigo favorito", e podem contar com um companheiro de caça, conhecido como "companheiro animal". No caso de Vex, seu companheiro é Trinket, um urso que ela criou desde filhote. Seu inimigo favorito são dragões, devido ao seu passado na qual um dragão cromático vermelho causou a morte de sua mãe.

Vax, seu irmão, por outro lado, exerce o papel de ladino, classe versátil especializada em furtividade, roubos, abrir fechaduras e manipulação das interações sociais. Os ladinos são capazes de explorar os pontos fracos dos oponentes para eliminar alvos com rapidez e precisão.

Percy (Percival) é o nobre intelectual do grupo, exercendo o papel de inventor e pistoleiro, utilizando um revólver pimenteiro. Ele é um caso atípico, já que o uso de armas de fogo não é comum no cenário e a classe de pistoleiro, originalmente do sistema *Pathfinder*, precisou ser adaptada para *Dungeons & Dragons*, já que não existia no sistema base. Percy também se destaca como inventor, criando engenhocas, como o próprio revólver, que demonstram sua habilidade e criatividade em aprimorar e inovar no campo da tecnologia e armamentos.

Pyke, a clériga do grupo, exerce a função de canalizar os poderes divinos presentes no cenário, com a capacidade de realizar feitos extraordinários voltados tanto para a cura quanto para a proteção e até mesmo para o combate. Clérigos como Pyke invocam o poder divino para proteger aliados, purificar o mal e curar ferimentos, utilizando a força de sua deusa para guiar suas ações. Ela é devota da deusa

Everlight, conhecida como a deusa da redenção e da cura, que é uma divindade de alinhamento bom e simbolizada pela luz.

Por último, Scanlan é o bardo do grupo, especializado em manipulação social, encantamentos mágicos e estratégias criativas. O bardo mistura habilidades mágicas e sociais, usando a música como fonte de sua magia. Sua magia principal é uma mão gigante roxa, *Scanlan's Hand*, fazendo referência a magia *Bigby's Hand*. Scanlan possui uma personalidade descontraída e vaidosa, frequentemente proporcionando momentos cômicos, mas sempre aproveitando essa característica a seu favor. Sua capacidade de descontrair o ambiente tenso do grupo torna-o essencial para a dinâmica da equipe.

O grupo *Vox Machina* originalmente era composto por oito membros. No entanto, na adaptação para a série de animação, optaram por trabalhar com apenas sete. Tiberius, personagem de Orion Acaba, não foi adaptado para a animação devido a conflitos externos com o grupo *Critical Role*.

Graças aos poderes de convencimento de Scanlan como bardo, o rei se sente mais persuadido a contratar os serviços do grupo para a missão. Na mesma cena, também vemos a habilidade de inimigo favorito de Vex, a capacidade de sentir quando há dragões por perto lhe causando uma forte dor de cabeça. Depois de oferecido uma recompensa assim que resolverem o problema e partirem da sala do trono, Vex explica para seu irmão o que sentiu.

A partir daí, somos introduzidos ao cenário principal do episódio, *Shalesteps*, local do ataque da ameaça que permanece anônima. Temos aqui o primeiro momento de interação social semelhante ao do RPG: Uma busca por informações que, por questões de mecânica de narrativa, é cortada, devido ao controle que os roteiristas têm da narrativa dando progressão a mesma com diálogos e interações chave que justificam as ações dos personagens, como Keyleth conversando com as árvores. Isso também mostra o papel que os personagens desempenham no mundo. Moradores da cidade pedem para que Pyke, por ser uma clériga, abençoe suas casas, o que ela faz. No entanto, há um conflito adicional que é explorado na série, Pyke questiona sua fé e demonstra relutância ao realizar a bênção.

Os personagens recebem uma pista do último ataque de uma das crianças do vilarejo, vão investigar e se deparam com um dragão cromático azul, revelando ser a ameaça responsável pelos ataques e começa uma luta. Dragões cromáticos são

criaturas místicas do universo, caracterizando seus poderes pela cor das suas escamas, são criaturas territoriais, egocêntricas e gananciosas, dragões cromáticos azuis são capazes de disparar raios pela boca e são imunes a golpes elétricos.

Lutas são outro momento que caracteriza um RPG, em forma organizada por turnos para que cada um possa agir, mas na série se trata de um combate em tempo real os eventos são predeterminados pelo roteiro de forma em que as ações dos personagens encaixam dentro da narrativa em um contexto maior entre os episódios. Na websérie de RPG, esses momentos obedecem aos padrões de um sistema de RPG.

O grupo *Vox Machina* perde a luta contra o dragão, sobrevivendo por pouco, e se encontra em um impasse entre desistir ou continuar. Inicialmente, decidem desistir, mas seu mundo comum muda drasticamente ao retornarem ao vilarejo por onde passaram anteriormente e o encontram completamente destruído. Diante da devastação, sentem-se impotentes, sendo arrancados de sua zona de conforto, o que marca o verdadeiro início de sua jornada em busca de vingança contra a ameaça do dragão azul.

A segunda parte do episódio “O Terror De *Tal’Dorei*” continua a partir do ponto de vista do exército de *Emon* discutindo os acontecimentos recentes da queda do vilarejo *Shalesteps*, a partir daí temos uma ideia de como os perigos apresentados afetam os personagens secundários que compõem o mundo. Continuando na cena seguinte, mostra o real perigo que o dragão apresenta em ação massacrando todos os soldados.

Continuando a narrativa, depois do ataque pelo ponto de vista do conselho de *Emon* em que, General Krieg, membro do conselho e general do exército, relata que apenas ele havia sobrevivido ao ataque do dragão. Seguido da chegada do grupo *Vox Machina* se integrando a conversa sobre a presença do dragão azul.

Novamente, Vex sente dores de cabeça enquanto está perto do conselho de *Tal’dorei*, suspeitando ainda mais que o dragão possui influência em algum dos membros do conselho. Eles suspeitam de um dos membros, Sir Fince, que se mostrou relutante na contratação de mercenários.

A partir disso, Vex elabora um plano de investigação separando o grupo em três, enquanto Vax e Pyke buscam equipamentos para matar o dragão na loja de Gilmore, um aliado conhecido pelo grupo, outra parte procura por Fince. Scanlan se opõe ao plano e decide trabalhar sozinho com Grog.

Os pontos de vista do grupo são divididos na série dando progressão aos momentos de exploração dos personagens para que a narrativa flua. Exploração é retratada na série de forma pontual com cada personagem cumprindo seu papel proposto pela narrativa.

Vax e Pyke visitam a loja de Gilmore, onde fica evidente que ele já é um aliado conhecido do grupo devido a eventos passados que ocorreram fora da série. A websérie de RPG explora como Vox Machina conheceu o mercador, como firmaram sua amizade e a natureza desse vínculo, que vai além de uma simples relação comercial. Além disso, há indícios de uma relação de interesses amorosos entre Gilmore e Vax, o que adiciona uma camada extra à dinâmica entre os personagens.

Mesmo sendo um aliado, dentro do contexto do universo da série, Gilmore ainda atua como um mercador, limitado pelas regras de sua função. Ele auxilia Vax e Pyke fornecendo informações vagas através de um poema sobre como derrotar o dragão azul, informação dada dentro do valor pago a ele, mantendo a lógica comercial de suas interações, alguém que foi adicionado exclusivamente para série de animação.

Scanlan e Grog encontram Fince por acaso ao entrarem na casa do General Krieg e, a partir disso, reúnem o grupo para investigar o local. A série incorpora elementos de exploração típicos de um RPG, mas conduz a narrativa de forma ágil, levando os personagens diretamente à resolução sem prolongamentos desnecessários. Essas investigações são justificadas pelas habilidades de cada personagem dentro de suas respectivas classes, como Vax, que desempenha o papel de ladino ao encontrar passagens secretas e arrombar portas, reforçando a fidelidade à mecânica do RPG dentro da adaptação.

Dentro do esconderijo na casa do General Krieg, Fince se encontra com o grupo e tenta revelar provas de que Krieg estava envolvido em um plano suspeito. No entanto, antes que consiga concluir sua fala, Krieg o mata, revelando-se como o verdadeiro inimigo. Nesse instante, Vex sente dores de cabeça ainda mais intensas, confirmando que ele era, de fato, o responsável pelos ataques do dragão azul.

Em alguns momentos de exploração, a série também se dispõe a resolução de desafios de forma cômica, com Keyleth encontrando um portal escondido jogando um livro na cabeça de Grog por estar encarando um quadro de uma draconata seminua. Draconatas são uma raça mestiça humanoide resultante de um humano com vínculos diacrônicos.

O grupo persegue Krieg pelo portal encontrando um covil e o mesmo se revela como o dragão azul Brimscythe, e que esse tempo todo estava utilizando uma magia de polimorfia se passando por um humano buscando fragilizar as defesas de *Emon* para atacar a cidade.

Começa um combate entre *Vox Machina* e Brimscythe e nela é explorado as capacidades individuais de cada personagem, mostrando que individualmente não possuem tanta força, mas sim pelo trabalho em conjunto. Os personagens, além de colocarem em prática as informações fornecidas por Gilmore de como derrotar um dragão, utilizam das capacidades individuais de cada um ao seu favor para as resoluções que tomaram para derrotar Brimscythe.

Os personagens saem da caverna vitoriosos, demonstrando não apenas a superação do desafio, mas também de suas próprias fraquezas. Após derrotarem a ameaça, recebem sua recompensa. São nomeados membros honorários do conselho de *Tal'Dorei*, tornando-se protetores do reino e uma casa.

O rei Uriel, acompanhado de Lady Allura, outro membro do conselho, informa que haverá um banquete reunindo todos os membros e representantes do reino de *Tal'Dorei*, mencionando que alguns já devem estar a caminho. Assim, os dois episódios introdutórios chegam ao fim, deixando um gancho para os próximos eventos da temporada. A cena final apresenta dois personagens importantes de *Whitestone*, cidade que integra o reino de *Tal'Dorei*, Lady Delilah Briarwood e seu marido, Syllas Briarwood. Sua introdução já sugere sua natureza enigmática e seu alinhamento moral questionável, antecipando o conflito central da trama.

3.2.2. O BANQUETE DOS REINOS

O episódio “O Banquete dos Reinos” se inicia com um flashback em um castelo, onde uma família nobre está reunida à mesa. Pelos diálogos e sussurros, fica evidente que se trata da família De Rolo, à qual Percy pertencia. A cena é interrompida por cortes rápidos, revelando a brutal execução da família por figuras sombrias, algumas com rostos visíveis e outras apenas como silhuetas. O momento termina com uma sombra se aproximando do ponto de vista de Percy, até que tudo se apaga abruptamente. Retornando ao presente, é revelado que se tratava de um pesadelo do personagem, evidenciando o peso de seu passado traumático. A sequência segue com a imagem de uma máscara de médico da peste (Figura 11), cuja relevância será

explicada mais adiante.

Figura 11 - Mascara de médico da peste



Fonte: The Legend of Vox Machina, T1, ep. 3

Esse tipo de passagem do tempo por meio de flashbacks não tem espaço em uma campanha de RPG, sendo uma ferramenta narrativa adicionada exclusivamente na série. A adaptação permite explorar momentos que não ocorreram durante a websérie de RPG, oferecendo uma abordagem mais cinematográfica. Além disso, a série pode apresentar detalhes mais minuciosos para a progressão da narrativa, como a presença da máscara.

Durante o início deste episódio, os personagens são convocados para um jantar onde estarão reunidos todos os representantes das cidades que compõem o continente de *Tal'Dorei*. Esse evento desperta entusiasmo em Percy, evidenciando sua proximidade com assuntos da alta sociedade. A informação passada é que cada cidade enviará seus representantes ou os próprios governantes para participar do jantar, um evento de grande prestígio e importância.

Na série de animação, o convite para o banquete e a revelação dos representantes de cada cidade são apresentados de forma gradual. Os personagens protagonistas já conheciam os detalhes dessa reunião na websérie de RPG, mas na animação, essa informação só se torna clara no momento em que os representantes estão presentes no evento. Durante o banquete, é revelado que os representantes de *Whitestone*, cidade natal de Percy, são os Briarwoods, responsáveis pelo assassinato

de sua família.

Esse momento serve como um ponto de virada na narrativa, ligando o presente dos personagens ao passado trágico de Percy. O conflito é explorado de maneira mais sutil na série, com Percy sendo relutante em compartilhar seu segredo mais profundo com seus companheiros. Ele menciona que os Briarwoods tomaram tudo dele, mas evita falar sobre o assassinato de sua família. O grupo, sabendo do perigo que os Briarwoods representam, começa a investigar o que os trouxe a Emon e decidem que Vax será o responsável por explorar o quarto do casal.

Na websérie de RPG, por outro lado, os personagens já possuem o conhecimento completo sobre a relação de Percy com os Briarwoods. Percy revela a história de como o casal matou toda sua família e o juramento de vingança que fez contra eles. Embora não entenda por que os Briarwoods estão em Emon, o grupo suspeita que algo maior esteja em jogo. É mantido a iniciativa de aprofundar a investigação com Vax, enquanto Percy, temendo ser reconhecido, utiliza uma magia de disfarce para permanecer no jantar, evento que foi omitido na adaptação. Mesmo assim, os resultados são semelhantes, e o comportamento dos Briarwoods durante o banquete é melhor explorado na série de animação, onde há uma troca de diálogos que levanta questões sobre a ausência de informações sobre sua cidade. Isso adiciona uma camada extra de tensão e desconfiança em relação ao casal e à situação em *Emon*.

Na série de animação, a cena do banquete é crucial para estabelecer os objetivos dos Briarwoods em *Emon*, particularmente o seu intento de hipnotizar o rei Uriel. Isso é reforçado em uma cena subsequente, onde Delilah e Syllas discutem seus planos enquanto retornam ao quarto. A tensão entre os personagens cresce com a presença de Percy na mesa, que, ao ser confrontado por Delilah com comentários provocativos sobre seu passado, explode em raiva, revelando que ele é o mesmo garoto que escapou do ataque anos antes. Isso marca um momento de ruptura emocional, onde Percy finalmente expõe a dor causada pela morte de sua família. No entanto, o casal se prepara para sair discretamente, utilizando uma desculpa para evitar levantar suspeitas e continuar com seus planos.

A série faz um uso interessante de alternância de pontos de vista, permitindo que o espectador acompanhe simultaneamente a investigação de Vax no quarto dos Briarwoods, onde ele descobre que o casal está envolvido com bruxaria, enquanto os outros personagens permanecem no banquete. Essa troca de

perspectivas adiciona tensão à narrativa e permite ao público obter informações mais detalhadas, como a cena de hipnotismo do rei Uriel, onde somente o espectador e o responsável pela ação conseguem perceber a manipulação. Outro detalhe importante é que Syllas não possui reflexo em um espelho, sugerindo que ele seja um vampiro, o que adiciona mais mistério ao personagem.

Na websérie de RPG, essa cena tem um tom diferente. A interação durante o banquete não é marcada por explosões emocionais como na série, já que os jogadores mantêm seus personagens calmos e adotam uma abordagem mais estratégica. Eles questionam os Briarwoods de forma direta, buscando informações que possam facilitar a vingança de Percy. Como se trata de um jogo, as consequências das ações são tratadas com cautela, já que o risco de morte dos personagens e o fim da campanha estão sempre presentes, o que leva a uma dinâmica mais controlada e focada na coleta de informações.

Na série de animação, a narrativa segue com Vax, que foi encarregado de explorar o quarto dos Briarwoods para descobrir seus objetivos. Durante a exploração, ele encontra um livro que revela a conexão do casal com bruxaria e forças malignas, mencionando o nome *The Whispered One*, uma entidade sombria. Porém, enquanto Vax ainda está no quarto, os Briarwoods retornam e, ao perceberem sua presença, tentam matá-lo. Para escapar, Vax se joga pela janela e, antes de desmaiar, ativa uma magia que permite ao grupo rastrear sua localização através de uma palavra-chave. Este momento não é mostrado diretamente na série, mas é sugerido que o grupo já havia utilizado esse método de comunicação antes de se separar no banquete. Na websérie de RPG, por outro lado, é mostrado de maneira mais explícita que os membros do grupo já estavam conectados por essa magia previamente, muito antes de chegarem ao banquete.

Essa conexão mágica é uma forma de garantir que, mesmo separados, eles possam se comunicar e localizar uns aos outros quando necessário. Esse detalhe não apenas fornece uma explicação para o modo como o grupo rapidamente encontra Vax, mas também adiciona uma camada de planejamento estratégico que é importante para a dinâmica do grupo.

Na série de animação, o grupo se separa novamente, com Scanlan assumindo a tarefa de distrair os convidados ao usar seus poderes de encantamento através de uma música, criando um espetáculo caótico que impede que os demais percebam o confronto. Essa abordagem difere da websérie de RPG, onde Scanlan

acompanha o grupo durante o confronto, sem se envolver em uma distração separada.

Um ponto de destaque nesse confronto é a forte presença dos poderes de Delilah, ligados à bruxaria, contrastando diretamente com os poderes divinos de Pyke. Esse embate entre magia profana e magia sagrada reforça o contraste entre as forças que regem o mundo da série. Durante a luta, Pyke acaba sendo ferida, comprometendo parte de sua conexão com sua divindade e enfraquecendo-a significativamente.

Apesar da resistência do grupo, os Briarwoods conseguem escapar, deixando para trás o cocheiro, Desmond. No entanto, na animação, Vox Machina é derrotado, destacando ainda mais a ameaça representada pelo casal. O comportamento de Percy se mantém o mesmo, com uma postura agressiva e fora de controle, chegando ao ponto de disparar contra Desmond e explodir sua mão. No entanto, na adaptação, esses aspectos são intensificados e melhor visualizados pela narrativa.

A sombra de seus pesadelos retorna, manifestando-se como uma fumaça ao redor de seu corpo, conectada à máscara vista no início do episódio, evidenciando visualmente a corrupção de seu caráter (Figura 12). Essa representação torna o impacto emocional mais evidente, preocupando os outros personagens em relação às suas decisões e seu estado mental.

Na websérie de RPG, esse momento também ocorre, mas por se tratar de uma campanha de RPG, as reações dos personagens dependem da interpretação de seus jogadores, o que pode resultar em diferentes níveis de expressividade e intensidade emocional. Percy só é impedido de continuar com suas ações quando os guardas do rei Uriel chegam e prendem o grupo.

Figura 12 - Fumaça saindo da Máscara



Fonte: The Legend of Vox Machina, T1, ep. 3

A subtrama envolvendo a personagem adicional Lilith, presente na websérie de RPG, foi removida na adaptação, pois sua presença não teria impacto significativo na narrativa principal dos Briarwoods. Essa decisão foi tomada para reforçar o foco na jornada de Vox Machina e na vingança de Percy.

3.2.3. SOMBRAS NO PORTÃO

Os resultados das últimas ações dos personagens geram consequências que são abordadas no episódio seguinte, “Sombras No Portão”. O rei Uriel pune o grupo pelo seu comportamento impulsivo, mas, na websérie de RPG, essa punição é tratada de forma mais branda, com um julgamento no qual os personagens tentam apresentar suas suspeitas sobre *Whitestone*.

Percy toma a dianteira na defesa do grupo, sendo o único que realmente conhecia os Briarwoods antes do banquete. No entanto, a adaptação resume esse processo em uma conversa breve com Allura, que propõe uma investigação sobre o caso dos Briarwoods. Até que tudo se resolva, o grupo é colocado em prisão domiciliar,

o que proporciona um momento de respiro para que possam processar os eventos recentes.

Durante essa prisão, alguns elementos narrativos são explorados de forma mais detalhada, através de uma conversa entre os personagens. A fumaça que emana do corpo de Percy é justificada por ele como parte do funcionamento de sua arma à pólvora, embora o verdadeiro motivo esteja ligado a outra fonte. Seu comportamento agressivo, atirando em um homem desarmado, e seu passado traumático com os Briarwoods são abordados por meio de um flashback, que revela detalhes do massacre de sua família e revela quem são os autores do ataque (Figura 13).

Figura 13 - Antagonistas



Fonte: The Legend of Vox Machina, T1, ep. 4

A prisão do grupo *Vox Machina* também abre espaço para o desenvolvimento individual de Keyleth e Pyke. Pyke começa a questionar sua conexão com a deusa *Everlight* após o ataque de Delilah, sentindo que perdeu parte de sua fé. Já Keyleth se abre com Percy sobre a pressão de sua jornada de amadurecimento, conhecida como Aramenté, um rito de passagem em que os Ashari devem visitar cada um dos outros clãs elementais (ar, fogo, terra e água) e atravessar os portais que eles guardam para se tornarem mestres elementais. Esse momento evidencia que, apesar de serem um grupo próximo, ainda existem barreiras emocionais em suas jornadas pessoais entre os personagens.

A série permite acompanhar as consequências diretas do roubo do livro de

Delilah por Vax, algo que não é tão explorado na websérie de RPG. Esse ato tem um impacto significativo na trama, pois Delilah, ao perceber a perda do livro, conjura um exército de fantasmas mortos-vivos para perseguir o grupo. Essa ameaça se torna um catalisador para a próxima fase da jornada do *Vox Machina*, adicionando um senso de urgência e perigo imediato. Essa mudança na adaptação altera a motivação do grupo para ir atrás dos Briarwoods em *Whitestone*. Na websérie, a principal razão para a missão é a vingança pessoal de Percy. Já na animação, além da vingança, há uma necessidade de impedir o que Delilah está planejando.

A adaptação do arco de Pyke é um ponto interessante, pois, na campanha original de RPG, a jogadora não pôde estar presente em grande parte da temporada. Para justificar sua ausência, a série desenvolve um enredo no qual Pyke busca restaurar sua conexão com a deusa *Everlight*, adicionando uma camada emocional e de desenvolvimento pessoal que não existia na websérie de RPG. Pyke se separa do grupo *Vox Machina* e parte em uma jornada individual para restaurar a conexão com a sua deusa. Vex também acaba deixando o seu urso Trinket para trás, justificando que a jornada seria muito perigosa e para os roteiristas, seria muito difícil adaptar a presença do urso em uma jornada furtiva, será detalhado mais à frente.

3.2.4. JORNADA DO DESTINO

O episódio "Jornada do Destino" inicia com *Vox Machina* prosseguindo em sua jornada para *Whitestone*, mas fazendo uma parada para reabastecer suprimentos com seu aliado, Gilmore. Esse momento funciona, na estrutura de um RPG, como uma interação social, na qual os personagens dos jogadores compram equipamentos e abastecem recursos para a próxima etapa da aventura. Na websérie de RPG, esse processo ocorre de forma orgânica, com os personagens adquirindo itens diversos que podem oferecer soluções criativas para desafios futuros. Já na adaptação, os itens adquiridos ganham um papel mais estruturado na narrativa, sendo utilizados posteriormente de maneira significativa e justificada.

A progressão da jornada também é tratada de forma diferente entre as mídias. Na websérie de RPG, o deslocamento para *Whitestone* não possui uma urgência narrativa tão forte, o que leva a um tempo de viagem mais longo. Os jogadores, tendo liberdade para decidir suas ações, acabam passando semanas na jornada e até realizando desvios, como um retorno a *Kraghammer* antes de finalmente

seguirem para *Whitestone*. Na série, essa flexibilidade é reduzida em prol da fluidez da narrativa, e a viagem acontece no dia seguinte, mantendo o ritmo.

Durante a jornada, o grupo debate a ameaça representada pelos Briarwoods, especulando sobre o que podem encontrar ao chegar em *Whitestone* e os mistérios ocultos no livro de Delilah. Essa conversa serve para reforçar a presença de um perigo iminente. Percy, em especial, se mostra mais sombrio e introspectivo, carregando o peso de seu passado e o desejo de vingança. Esse momento aprofunda sua tragédia pessoal e a complexidade de seu arco narrativo, ao mesmo tempo que preocupa seus companheiros, que nunca o viram ter essa postura.

A narrativa também dedica tempo ao desenvolvimento das relações interpessoais dentro do grupo. A proximidade entre Vax e Keyleth se torna mais evidente, sugerindo um vínculo crescente entre os dois. Enquanto isso, Grog demonstra saudades de Pyke, sua amiga de longa data, reforçando o impacto emocional de sua ausência no grupo. Esses momentos adicionam camadas à dinâmica entre os personagens do grupo, o mesmo ocorreria em um RPG entre momentos de pouca ação.

Durante o trajeto para *Whitestone*, o grupo é atacado por um bando de lobos mortos-vivos, uma ameaça que surge como consequência direta da subtrama do livro roubado de Delilah. Esse evento não ocorre na websérie de RPG, sendo uma adição exclusiva da adaptação para criar um obstáculo para os personagens.

Nesse confronto, Scanlan acaba sendo sequestrado pelos lobos, o que gera momentos de tensão mesclados com o tradicional alívio cômico característico do personagem. Além disso, o grupo perde os itens que haviam adquirido anteriormente. Durante a perseguição, Scanlan escapa usando seus poderes como bardo, ao conjurar uma mão roxa gigante, *Scanlan's Hand*.

Já na adaptação animada, esse conflito não ocorre, o que mantém a progressão da narrativa mais direta. Sem a perseguição dos mortos-vivos, os personagens chegam a *Whitestone* de forma relativamente tranquila.

O episódio segue uma estrutura alternada de pontos de vista, permitindo que a trama avance de maneira dinâmica e explore diferentes núcleos narrativos. Enquanto *Vox Machina* continua sua jornada em direção a *Whitestone*, a cena corta para Delilah e os demais vilões da temporada, que recebem um grupo seletivo de moradores da cidade, sugerindo que há planos sombrios em andamento.

Após o ataque dos lobos mortos-vivos, o grupo decide acampar para se

recuperar, e esse momento serve como um respiro na narrativa, permitindo que as relações interpessoais dos personagens sejam mais bem desenvolvidas. Há espaço para subtramas amorosas e conflitos internos, reforçando os laços entre os membros da equipe e aprofundando seus dilemas pessoais. Em paralelo, o episódio também acompanha Pyke, que se separou do grupo em busca de respostas sobre sua conexão fragilizada com sua divindade.

Percy descreve com nostalgia como era a cidade antes da dominação dos Briarwoods, o que leva a um flashback de suas memórias, reforçando sua visão sobre *Whitestone* e o vínculo que a cidade possuía com a grande árvore, incluindo sua presença no brasão de sua família (Figura 14).

Figura 14 - Árvore do Sol (Passado)



Fonte: The Legend of Vox Machina, T1, ep. 5

Quando *Vox Machina* finalmente chega às proximidades de *Whitestone* e percebe que algo está profundamente errado, dando o contraste entre o passado vibrante e o presente sombrio do local. A cidade, antes cheia de vida, agora se encontra mergulhada em escuridão, com uma atmosfera opressiva e aterrorizante. O símbolo icônico de *Whitestone*, a Árvore do Sol, que antes se erguia majestosa e cheia de folhas, agora está seca e moribunda, um reflexo da corrupção que tomou conta do lugar.

O grupo observa que a cidade está repleta de guardas e grandes criaturas mortos-vivos. A revelação final, que encerra o episódio com um tom de urgência e

horror, é a visão de corpos pendurados, vestidos com roupas similares às do próprio grupo. Cena similar a descrição da websérie de RPG (Figura 15).

Figura 15 - Árvore do Sol (Persente)



Fonte: The Legend of Vox Machina, T1, ep. 5

3.2.5. CENTELHA DA REBELIÃO

Antes de falarmos sobre o sexto episódio “Centelha da rebelião”, primeiros vamos entender como a websérie de RPG aborda a chegada dos personagens em *Whitestone*, sua permanência na cidade e os aliados do grupo.

Na websérie de RPG, os personagens dos jogadores chegam a *Whitestone* a cavalo e utilizando a magia *Aparentar*, permitindo que assumam diferentes aparências para se misturarem à população local sem levantar suspeitas. Trinket, o urso de Vex, também está presente nessa jornada, mas sua aparência é alterada para a de um burro, a fim de evitar chamar atenção. Essa abordagem estratégica difere significativamente da adaptação para a animação, onde Trinket foi removido da narrativa para simplificar a dinâmica do grupo e manter o foco nos personagens principais.

Outro ponto que contrasta entre as versões é o tempo de permanência dos protagonistas na cidade. Na websérie de RPG, os jogadores passam semanas em *Whitestone*, coletando informações, espalhando boatos e tentando incitar uma

rebelião contra os Briarwoods. Esse período prolongado reflete a liberdade inerente ao formato de RPG, onde os jogadores podem explorar diferentes estratégias antes de um confronto direto. Já na animação, a rebelião já está em andamento quando *Vox Machina* chega à cidade, eliminando a necessidade de uma longa preparação e permitindo que a narrativa avance de maneira mais dinâmica. Aqui, os protagonistas simplesmente auxiliam a resistência, compartilhando um objetivo em comum.

Além dessas mudanças estruturais, a adaptação também trouxe alterações significativas em personagens secundários aliados de Percy, como Yennen e Archibald. Na websérie de RPG, Yennen era um sacerdote masculino de *Whitestone*, do deus do sol, *Pelor*. Enquanto na animação, o personagem teve seu gênero alterado para feminino e se tornou uma figura mais religiosa e ativa dentro da rebelião.

Já Archibald, que na websérie de RPG era um humano idoso de pele escura, foi reimaginado como um anão corpulento de pele clara e líder da resistência contra os Briarwoods. Essas mudanças demonstram como a adaptação buscou configurar certos personagens para se adequar melhor à nova estrutura narrativa da série animada.

Dado o contexto da websérie de RPG, prosseguimos com o episódio na série.

O episódio se inicia abordando a subtrama dos moradores remanescentes de *Whitestone* e seu desejo de se rebelar contra os Briarwoods. Essa narrativa também está presente na websérie de RPG, porém, lá é deixada de forma mais implícita, permitindo que os jogadores decidam explorar esse aspecto da cidade de maneira mais ativa. Já na série de animação, a rebelião é um elemento estabelecido desde o início, tornando a resistência mais organizada e inserindo um arco de desenvolvimento mais estruturado para os revolucionários.

Enquanto buscam aliados, o grupo evita os perigos da cidade, que está sob vigilância constante de guardas mortos-vivos gigantes. Em um momento crucial, um dos moradores reconhece o brasão da família De Rolo nas vestes de Percy e, assumindo que ele faz parte da resistência, decide ajudá-lo. Percy esclarece que não faz parte do movimento, mas que compartilha dos mesmos objetivos e precisa encontrar Yennen. Eles eventualmente a encontram em uma igreja, mas na websérie de RPG ele não reconhece Percy de imediato. Já na adaptação, Yennen e Percy se reconhecem de imediato e unem forças para liderar a resistência, acelerando o ritmo narrativo.

A partir desse ponto, os eventos da série começam a divergir significativamente da websérie de RPG. A subtrama dos revolucionários ganha mais destaque e profundidade, mostrando uma resistência mais organizada e liderada por Archibald. Na série, ele entra em confronto direto com os Briarwoods e acaba sendo capturado, instaurando uma nova missão para *Vox Machina*: resgatar Archibald. Esse arco de resgate não existe na websérie de RPG, onde os jogadores têm mais liberdade para abordar a resistência de forma gradual, sem um evento que os obrigue a agir imediatamente.

A narrativa segue alternando entre diferentes subtramas. A jornada de Pyke para restaurar sua fé destacando seu crescimento pessoal e suas inseguranças. Paralelamente, acompanhamos o ponto de vista de Archibald, que está sendo torturado por Duque Vedmire, um dos aliados dos Briarwoods.

Aqui as questões de fidelidade ao material original são deixadas de lado por ser um evento inexistente na websérie de RPG. A narrativa da missão de resgate de Archibald permitiu aos roteiristas explorarem os personagens de forma livre com a execução do plano de resgate com o grupo de *Vox Machina* se dividindo em duplas. Na websérie de RPG, houveram momentos em que os jogadores enfrentaram dificuldades em ações simples, como abrir portas, o que consumiu um tempo considerável do episódio e foram colocados aqui transformados em uma *gag* cômica, preservando o espírito do material original, mas sem comprometer a progressão da história.

A infiltração culmina na libertação dos rebeldes aprisionados, levando a um combate intenso contra os guardas da prisão. No entanto, a narrativa ganha ainda mais peso quando Percy encontra um dos principais inimigos de sua lista de vingança, Stonefell.

Assim que se depara com Stonefell, o nome do inimigo brilha em sua pistola, um detalhe crucial que reforça algo sombrio atrelado à sua arma. Esse momento marca uma transição drástica no comportamento de Percy que se afasta da missão principal e retorna à prisão, movido unicamente pelo desejo de vingança. A máscara aparece, acompanhada pela fumaça negra que se intensifica e pelo olhar completamente tomado pela escuridão, simbolizando sua perda temporária de controle.

O ato de execução de Stonefell não é apenas brutal com múltiplos disparos e o desmembramento de seu corpo, mas também serve como um choque para seus

companheiros. A raiva incontrolável de Percy o leva ao ponto de quase atacar um de seus aliados, criando um momento de tensão interna dentro do grupo. Esse conflito reforça a preocupação de seus amigos com seu estado mental e sugere que a vingança pode estar corroendo sua própria humanidade.

A revelação de Archibald sobre Cassandra, a irmã de Percy, ainda estar viva, muda completamente a postura de Percy, dando ao grupo um novo objetivo e um motivo ainda mais pessoal para continuar enfrentando os Briarwoods. O episódio se encerra com uma transição para o ponto de vista de Cassandra, agora sob os cuidados de Anders e aparentemente do lado dos Briarwoods. Esse encerramento cria um gancho dramático, elevando a tensão para os próximos eventos.

No contexto da websérie de RPG, cenas como essa tendem a ser dependentes da interpretação dos jogadores e do mestre. Enquanto na série o impacto visual e emocional é evidente, com a fumaça negra, os olhos escurecidos e a brutalidade da execução de Stonefell. Na websérie de RPG esse momento ocorre de maneira mais sutil, adaptando-se às mecânicas do jogo. O personagem, em questões mecânicas, recebe um ponto de corrupção, mecânica criada pelo mestre para auxiliar o jogador nas interpretações, e começa a ouvir uma voz em sua cabeça.

3.2.6. SCANBO

O episódio “Scanbo” inicia com um *flashback* que cumpre duas funções que não seriam possíveis explorar na websérie de RPG, mostrar os laços que Percy tinha com sua irmã Cassandra e contextualizar a traição do Professor Anders, mostrando suas motivações para se aliar aos Briarwoods. A série também utiliza esse momento para expandir a construção do mundo ao introduzir os cristais mágicos de *residuum*. Na websérie de RPG, os cristais mágicos de *residuum* é mencionado, mas não recebe tanta ênfase ou aprofundamento. A adaptação aproveita essa oportunidade para dar mais peso a esse elemento do universo.

Voltando ao presente, o comportamento agressivo de Percy continua sendo um ponto discutido entre os membros do grupo. Eles o confrontam sobre sua brutalidade, e ele tenta justificar suas ações através do uso de sua arma por ser uma ferramenta muito potente.

Tanto no universo de *Dungeons & Dragons*, quanto no universo criado por *Critical Role*, na qual é baseado no sistema de RPG, armas de fogo são raras e até

desconhecidas, o que leva os personagens a questionarem sua origem. Percy então explica o funcionamento de sua criação, e a narrativa utiliza esse momento para introduzir mais um *flashback*, revelando o que aconteceu com ele após sua fuga de *Whitestone*. Esse trecho aprofunda sua culpa e seu desejo de vingança, além de mostrar como suas visões o levaram a projetar a pistola, tornando-a o instrumento de sua retaliação.

O detalhe mais intrigante surge quando os personagens percebem que, apesar de haver seis compartimentos no tambor da arma, apenas cinco nomes estão gravados. Esse mistério é deixado em aberto, preparando o terreno para desenvolvimentos futuros ao longo da temporada.

Voltando ao objetivo de resgatar Cassandra, as consequências das fugas dos personagens começam a se manifestar e, com isso, a esperança renasce entre os rebeldes de *Whitestone*. A notícia de que a cidade ainda pode ser libertada se espalha rapidamente, incentivando os revolucionários a agir.

Diferentemente da websérie de RPG, em que Percy não é necessariamente tratado como um símbolo de liderança, a adaptação reforça esse aspecto ao mostrar os rebeldes enxergando nele uma figura inspiradora para a retomada de *Whitestone*. No entanto, Percy rejeita essa posição, criando um conflito psicológico que adiciona mais profundidade ao seu arco narrativo. A responsabilidade imposta sobre ele contrasta com sua motivação puramente pessoal de vingança, evidenciando ainda mais a dualidade entre seu desejo por justiça e o peso de seu legado.

A partir desse ponto, a linha do tempo da série se distancia completamente do material adaptado. Enquanto na websérie de RPG os personagens decidem enfrentar outro aliado dos Briarwoods antes de resgatar Cassandra, na adaptação, o plano central se torna a busca por ela.

Essa mudança se deve ao ajuste na sequência dos eventos para manter uma progressão narrativa mais coesa na série. Em vez de lidar primeiro com outro inimigo secundário, o resgate de Cassandra é priorizado, o que reforça a importância e o vínculo emocional de Percy com sua irmã, ainda sem perder o foco em sua jornada de vingança contra o professor Anders.

Na websérie de RPG, Scanlan propõe atear fogo na casa do Duque Vedmire como uma forma de criar distração, plano que também é mantido na adaptação. No entanto, enquanto na websérie os personagens levam essa ideia a sério e a executam de maneira estratégica; na série animada, o plano é tratado de

forma mais cômica, refletindo como os personagens consideram a presença de Scanlan no grupo. Mesmo assim, eles aceitam o plano proposto e esperam.

Scanlan protagoniza este episódio, e a narrativa passa a ser contada do seu ponto de vista enquanto ele se infiltra na mansão do Duque Vedmire, enquanto o restante do grupo aguarda. Sendo um personagem cômico, suas ações seguem o mesmo tom, proporcionando momentos descontraídos que contrastam com a atmosfera tensa de *Whitestone*.

Sua infiltração começa de maneira inusitada, entrando na mansão pelo banheiro enquanto o duque está fazendo suas necessidades, o que leva a uma cena de perseguição caótica. Na websérie de RPG, Scanlan utiliza suas magias de bardo de forma mais estratégica, transformando-se em uma mosca para chegar diretamente ao quarto do duque e atear fogo na mansão antes de se transformar em um tricerátops. Já na série animada, esses eventos ocorrem de forma mais accidental, enquanto ele testa poções e pergaminhos mágicos roubados da toca do dragão Brimscythe no segundo episódio.

Por fim, Scanlan engaja em um combate contra o Duque Vedmire, utilizando suas magias para criar situações criativas e imprevisíveis para vencer, algo que não ocorre no material adaptado. Esse confronto é finalizado em um momento de glória para o personagem, que consegue alcançar seu objetivo e escapa triunfantemente com o auxílio de sua icônica mão roxa gigante, igualmente ocorrendo na websérie de RPG (Figura 16).

Figura 16 - Scanlan incendeia a mansão



Fonte: The Legend of Vox Machina, T1, ep. 7

Após Scanlan atingir seu objetivo, a narrativa retorna ao grupo principal, que adentra a mansão do professor Anders. No entanto, eles caem em uma emboscada, forçando-os a lutar para reverter a situação. Grog assume a linha de frente, abrindo caminho para o restante do grupo, enquanto Percy persegue Anders até o segundo andar. Lá, ele se depara com uma cena brutal, Anders degola Cassandra na sua frente finalizando o episódio.

3.2.7. UMA LÍNGUA AFIADA

O episódio "Uma Língua Afiada" dá continuidade à história a partir do ponto de vista de Pyke, focando em sua jornada no templo e seu arco de redenção com sua deusa. Essa escolha narrativa foi aproveitada na adaptação devido à ausência da jogadora que interpreta Pyke durante o período da websérie de RPG. Ao longo do episódio, momentos da personagem são alternados com o enredo principal, enfatizando sua luta para restaurar sua conexão divina.

Retornando ao momento em que Anders corta o pescoço de Cassandra, a cena é retratada de forma diferente na série, trazendo um senso de urgência muito maior para os personagens, que precisam agir rapidamente para salvar sua vida. Na websérie de RPG, embora também exista urgência, a tensão é um pouco reduzida

devido às mecânicas do sistema de *Dungeons & Dragons*, que permitem aos jogadores estabilizar e curar Cassandra de forma mais imediata.

Na adaptação, os roteiristas aproveitaram esse momento para aprofundar as motivações de Anders, explorando seu ressentimento em relação à família De Rolo e sua lealdade aos Briarwoods. Além disso, a cena também serve para desenvolver a confiança de Keyleth em seus próprios poderes, tornando sua intervenção no resgate de Cassandra um momento significativo para sua evolução como personagem.

A cena continua com Percy assumindo novamente a liderança do grupo em sua busca por vingança, perseguindo e atirando contra Anders, levando o confronto para outro cômodo da mansão. Anders reforça seu ressentimento por ter seu intelecto subestimado e por ter sido relegado a um papel de mero tutor, enquanto acreditava que seu potencial estava sendo desperdiçado.

O confronto se intensifica quando Anders demonstra os poderes adquiridos ao lado dos Briarwoods, animando armaduras para lutarem por ele. Enquanto parte do grupo se mantém ocupada enfrentando os guardas restantes do lado de fora da mansão, Keyleth se concentra em manter Cassandra viva, sustentando sua magia de cura. Esse detalhe é uma mudança significativa em relação à websérie de RPG, onde a cura de Cassandra acontece de forma rápida e sem necessidade de suporte contínuo, permitindo que ela aguarde em segurança em outra sala.

Além disso, na websérie de RPG, o combate final contra Anders acontece de maneira mais unificada, com todos os personagens derrotando os inimigos antes de se unirem contra o vilão. Já na série, a batalha se desenrola de forma mais fragmentada, com Vax e Percy encarando Anders diretamente enquanto os demais lidam com outras ameaças.

Novamente, confrontos físicos entre os personagens continua com uma maior flexibilidade para os roteiristas trabalharem a dinâmica dos personagens e a tensão da luta. Em vez de manter a estrutura mais linear da websérie de RPG, que tem Grog sendo o único afetado pelo controle mental de Anders, a adaptação escolhe explorar os poderes de encantamento e controle mental de Anders de maneira mais abrangente.

A adaptação realmente trabalha a tensão de maneira mais detalhada, com Percy sendo o único que não sofre ao controle mental de Anders, o que demonstra o rancor de Anders pelo seu passado com a família de Percy, usando seus amigos como ferramentas de sua execução (Figura 17).

Figura 17 - Grupo hipnotizado



Fonte: The Legend of Vox Machina, T1, ep. 8

Ao invés de apenas Grog ser controlado como na websérie de RPG, o grupo inteiro se vê sob a hipnose de Anders, e Percy se destaca por ser capaz de resolver a situação de forma criativa, utilizando seu conhecimento sobre os outros membros do grupo para bolar um plano eficaz. Ele usa um tiro que ricocheteia pela sala, acertando o ponto fraco da magia de Anders, sua boca, desestabilizando o controle que ele exerce sobre seus aliados.

Após esse ato, a transformação de Percy se intensifica ainda mais, não só fisicamente, mas também psicologicamente. A máscara e a fumaça negra, que simbolizam a corrupção crescente dentro dele, se tornam ainda mais pronunciadas, deixando claro que cada morte e ato de vingança o consomem cada vez mais. Esse tipo de cena, além de reforçar a tensão da batalha contra Anders, também sublinha a ideia de que Percy está perdendo sua humanidade à medida que se entrega à vingança, tornando a ameaça que ele representa para seus próprios amigos cada vez mais evidente.

Ao descobrir que sua irmã Cassandra está viva, Percy recobra suas ações, revelando que, apesar de toda a transformação que sofreu, uma parte de sua humanidade ainda permanece intacta. Durante o reencontro com Cassandra, ela

expressa sua frustração com Percy, achando que seu irmão havia a abandonado. A mesma revela também ter tentado ajudar a revolução na cidade, mesmo sem ter sucesso enquanto os Briarwoods a mantiveram em cativeiro.

A série não faz referência a passagem de tempo, enquanto na websérie de RPG os personagens passam semanas em *Whitestone*, na série a ideia que se passa é de que todos eventos ocorrem dia após dia. Ao introduzir a noção de uma urgência com um prazo de cinco dias para impedir que algo terrível aconteça nos dá a noção de que os eventos não ocorrem de tal forma. Enquanto isso, o grupo comunica o sucesso do resgate de Cassandra com uma magia de *Mensagem No Céu* (Figura 18) conjurada por Keyleth, um momento que na websérie de RPG é tratada de forma banal, mas na série se torna um ponto de virada importante para o crescimento da personagem.

Figura 18 - Mensagem no céu



Fonte: The Legend of Vox Machina, T1, ep. 8

A mensagem serve para manter a moral dos revolucionários alta, reforçando o espírito de luta e a crença de que ainda há esperança para *Whitestone*. Porém, essa vitória vem acompanhada de consequências. Delilah, ao perceber o sinal no céu e entender o risco que o resgate de Cassandra representa para seus planos, conjura uma magia em massa para invocar mortos-vivos. Embora o processo de sua magia não seja mostrado diretamente, o episódio finaliza com Scanlan que ainda

estava nas ruas da cidade, vendo os resultados da magia conjurada por Delilah.

3.2.8. A MARÉ DE OSSOS

No episódio “A Maré de Ossos”, a série aprofunda a história de Delilah e Syllas, revelando o passado deles de maneira significativa. Por meio de *flashbacks*, os espectadores são levados a entender como Delilah se tornou uma bruxa e que Syllas antes de se tornar vampiro já compartilhava uma conexão profunda com Delilah. O episódio fornece um contexto mais amplo sobre suas motivações e as ações que tomaram ao longo da série e mostra como esses eventos se conectam ao pacto sombrio com a entidade conhecida como *Whispered One*. Uma entidade sombria e desconhecida, sendo parte fundamental da jornada e o que impulsiona o casal a cometer ações cada vez mais terríveis para manter o poder e os favores que receberam.

Voltamos ao presente, com a cidade sendo atacada por mortos-vivos, resultado do feitiço lançado por Delilah. A cena segue com os personagens em uma fuga pela cidade, encontrando o exército revolucionário. Apesar do caos e do desespero, o exército continua a reforçar sua confiança em Percy. No entanto, Percy permanece relutante com essa confiança, mesmo enquanto as pessoas ao seu redor começam a perder a esperança na cidade.

A perseguição continua até a árvore da cidade, onde encontram o Duque Vedmire no caminho. Na websérie de RPG, ele só aparece no final da retomada de *Whitestone*. Eles engajam em uma batalha no meio do caminho, o que abre espaço para uma discussão entre os personagens sobre a liderança de Percy. A conversa é interrompida quando Vedmire se prepara para executar Scanlan, mas Archbold se sacrifica em seu lugar. Após a perda do líder da revolução, a necessidade de alguém que os lidere se torna ainda mais evidente, e essa responsabilidade recai sobre Percy.

Por se tratar de um conflito interno, os adaptadores decidiram adicionar essa camada em Percy e aproveitando também o conflito físico para dar um momento de glória para Keyleth e sua magia elemental. Eliminando boa parte dos mortos-vivos, algo que na websérie de RPG não foi tão explorado, já que sua presença é mais discreta. Com toda a tensão sobre a revolução, Percy finalmente atende ao chamado e faz um discurso, assumindo a liderança da revolução (Figura 19). Apesar dessa cena, não estar presente na websérie de RPG, pois não houve espaço para tal.

Figura 19 - Discurso de Percy



Fonte: The Legend of Vox Machina, T1, ep. 9

O perigo representado pela cena com o exército de mortos-vivos também abre espaço para a presença de Pyke, que, por meio da magia de *Projeção Astral*, consegue contactar o grupo à longa distância. Magia que permite ao conjurador projetar sua consciência para fora de seu corpo, viajando livremente por locais distantes enquanto seu corpo permanece em um estado de dormência.

Embora essa magia tenha limitações, como a incapacidade de interagir fisicamente com o mundo, na websérie de RPG, foi adaptado para que a jogadora pudesse estar presente na sessão via *Skype*, o que permitiu à personagem entrar novamente em cena. Pyke retorna ao grupo mostrando os resultados de seu desenvolvimento trabalhado ao longo da temporada na jornada para restaurar sua fé por meio dessa magia, e a luta para retomar *Whitestone* continua.

Nesse momento, a personagem demonstra a força que adquiriu por meios divinos, derrotando mortos-vivos e auxiliando os moradores de *Whitestone*. Ela usa a magia *Abençoar Arma*, que confere poder divino às armas usadas pelos moradores de *Whitestone*, permitindo que causem mais danos aos mortos vivos. Essa magia foi crucial para o sucesso dos moradores na tomada da cidade, porém não ocorre na websérie de RPG por questões de mecânica de jogo.

Após a derrota dos mortos-vivos, apenas Vedmire sobrevive, mas é incapaz de resistir ao linchamento público, uma cena que, na websérie de RPG, ocorre apenas

no final e por meio de um julgamento. Com a vitória, os personagens se preparam para invadir o castelo de *Whitestone* por uma entrada secreta localizada na prisão enquanto os moradores invadem pela frente. Lá, eles descobrem uma pessoa que parece estar contra os Briarwoods, mas, para surpresa de Percy, ela é uma das pessoas que ele busca para se vingar. Nos momentos finais, o episódio acaba com Percy apontando sua arma para a prisioneira.

3.2.9. PERFÍDIA PROFUNDA

Antes de continuarmos com o episódio "Perfídia Profunda", é importante entender a progressão dessa cena na websérie de RPG e como os eventos foram adaptados para se encaixarem na narrativa da animação. Na websérie de RPG, os personagens encontram uma prisioneira na cela, a Doutora Anna Ripley, uma das responsáveis pelo massacre da família de Percy. No entanto, ela está utilizando uma magia de *Disfarce* para assumir outra aparência e tentar enganar os jogadores, esperando que a libertem para que possa escapar.

No decorrer da cena, os personagens descobrem seu disfarce e decidem usá-la como guia até o local onde Cassandra, que ainda não havia sido resgatada até então, e onde os Briarwoods estavam. Devido às alterações na linha do tempo e na sequência dos acontecimentos, a série optou por uma abordagem mais linear. Ripley não está disfarçada, e os personagens a reconhecem imediatamente, principalmente pela reação agressiva de Percy ao vê-la. Para contextualizar o espectador sobre quem é a Doutora Ripley e sua importância na trama, a série utiliza *flashbacks* que mostram como ela foi responsável pela tortura de Percy e Cassandra enquanto os dois estavam sendo mantidos em cativeiro em *Whitestone*.

Dando continuidade ao episódio, Percy tenta matar Ripley assim que a encontra, mas é impedido por sua irmã. Em seguida, o grupo decide libertá-la na tentativa de obter mais informações sobre os planos dos Briarwoods, já que Cassandra tem poucos detalhes sobre o que está acontecendo.

Aproveitando o momento, os personagens conversam sobre as atitudes de Percy, que estão se tornando cada vez mais extremas a cada encontro com alguém de sua lista, além da crescente manifestação da fumaça ao seu redor. Por recomendação de Keyleth, Pyke analisa a alma de Percy e sente a presença de uma criatura sombria e de grande porte (Figura 20). Na websérie de RPG, esse detalhe é

descrito de forma mais abstrata, afirmando apenas que sua alma parece estar "nebulosa".

Figura 20 - Pyke visualiza a alma de Percy



Fonte: The Legend of Vox Machina, T1, ep. 10

Mesmo após a conversa, Percy continua agressivo com Ripley, que, ao longo do diálogo, revela que os Briarwoods estão preparando um ritual baseado nos escritos do livro que o grupo havia perdido anteriormente. Ripley afirma que só havia se aliado aos Briarwoods porque precisava de alguém que financiasse suas pesquisas. Em troca, ela os ajudaria na execução do ritual. No entanto, depois de cumprir sua parte, os Briarwoods não viam mais necessidade em mantê-la por perto e a jogaram na prisão. Ela se dispõe a ajudá-los a chegar até lá, mas Percy permanece desconfiado e ameaçador. Ele só recua quando Cassandra afirma que podem confiar nela.

A série dá ênfase a um elemento narrativo que está presente na websérie de RPG de forma banal, uma arma de fogo criada por Ripley sem qualquer influência ou motivação vinda de Percy. Esse detalhe reforça que a personagem possui um intelecto e uma criatividade semelhantes aos dele.

No caminho até o local do ritual, a adaptação também explora melhor o conhecimento científico e mágico de Ripley, evidenciando que ela não apenas entende de tecnologia, mas também sabe integrá-la à magia. Além disso, Ripley demonstra familiaridade com armas de fogo, reconhecendo imediatamente o tipo de

armamento que Percy utiliza.

Mesmo trabalhando junto com Percy para atingir seu objetivo, ele continua com uma postura agressiva, semelhante à que apresenta na websérie de RPG. Ripley fornece informações sobre o Zigurate, um templo antigo onde será realizado o ritual.

Durante a exploração, ocorre uma luta rápida, que é utilizada para desenvolver a confiança de Percy em Ripley. Embora ele ainda desconfie dela, a considera confiável o suficiente para guiá-los até seu objetivo.

Na websérie de RPG, Ripley foge durante esse confronto, aproveitando a distração da luta para escapar, mas não antes de deixá-los próximos do destino. Enquanto isso, a série mostra o ponto de vista dos moradores invadindo o castelo.

Ao chegarem na refinaria de Anders, que marca metade do caminho até o Zigurate, Percy se surpreende ao ver um novo nome surgindo no sexto barril de sua arma, o nome de sua irmã Cassandra (Figura 21).

Figura 21 - Nome de Cassandra surge na arma



Fonte: The Legend of Vox Machina, T1, ep. 10

Cassandra, em um ato inesperado, ativa um mecanismo que prende os personagens dentro do local. Nesse momento, os Briarwoods aparecem, e Vax tenta reagir, mas é novamente hipnotizado por Sylls.

Cassandra começa a explicar os motivos de sua traição, afirmando que se sentia abandonada porque Percy a deixou para morrer. No entanto, um detalhe sutil que os espectadores percebem é o brilho peculiar em seus olhos, indicando que ela

está sob o controle de Syllas.

Na websérie de RPG, essa revelação sobre o controle de Syllas ocorre apenas quando o grupo já está no Zigurate, enquanto na adaptação da série esse detalhe é antecipado, proporcionando um desenvolvimento mais gradual da trama.

Os Briarwoods se retiram, ativando o mecanismo de liberação de ácido da refinaria. Inicia-se então uma cena de perigo iminente, que pode resultar na morte dos personagens. Eles começam a buscar soluções para escapar, o que permite explorar o lado intelectual de Percy e Ripley, evidenciando o conhecimento em engenharia que ambos possuem. Além disso, a cena também oferece um momento de glória para Grog, que mergulha no ácido para ativar uma segunda válvula e drenar a substância.

Na websérie de RPG, os personagens precisam resolver esse problema manipulando diversos mecanismos espalhados pela sala antes que o ácido os alcance, tornando a situação mais desafiadora. O episódio termina com os personagens seguindo em direção ao Zigurate (Figura 22) e revelando que Cassandra foi mantida por perto para servir como sacrifício.

Figura 22 - Zigurate



Fonte: The Legend of Vox Machina, T1, ep. 10

3.2.10. SUSSURROS NO ZIGURATE

O episódio “Sussurros no Zigurate” continua a partir do ponto de vista dos

Briarwoods, que seguem com o ritual para trazer de volta a entidade *Whispered One*. É revelado que Delilah fez tudo isso por amor ao seu marido, para poder permanecer ao lado dele.

Finalmente, os personagens entendem o verdadeiro conteúdo do livro que não conseguiram traduzir anteriormente, tratava-se, na verdade, de um manual de instruções para a realização do ritual. Pyke revela que já ouviu falar da entidade, explicando que se trata de um ser morto-vivo cujo objetivo é retornar ao mundo.

O grupo avança em furtividade, tentando resgatar Vax e Cassandra em silêncio, aproveitando a situação em que Percy não poderia atirar sem chamar atenção, Ripley consegue escapar. Com essa fuga, a corrupção de Percy começa a se intensificar, e a fumaça negra que o envolve se materializa na forma da máscara. Além disso, uma segunda voz surge e se torna audível para os outros personagens, evidenciando a influência maligna sobre ele.

A cena continua com Percy quebrando a formação furtiva do grupo e confrontando Syllas e Delilah no momento em que o ritual estava prestes a começar desencadeando em uma luta. Essa batalha é retratada de forma diferente em relação a websérie de RPG.

Enquanto na websérie de RPG há um foco maior nas resoluções criativas dos personagens e no uso das mecânicas do RPG, na série animada os roteiristas optaram por explorar o crescimento individual e as relações entre os personagens que foram trabalhados ao longo da temporada chegando ao clímax nessa luta. Na série, Keyleth demonstra sua forte conexão com a natureza ao canalizar o poder das raízes da árvore do Sol, dissipando a magia de Delilah e enfraquecendo Syllas. Pyke tem grande protagonismo na batalha, destacando a diferença entre os poderes divinos e profanos, superando Delilah com ajuda de Scanlan. Além disso, há um conflito físico e emocional entre Cassandra e Percy, no qual ele tenta fazê-la recobrar a consciência de suas ações. O resultado final da luta permanece o mesmo, Keyleth é quem dá o golpe final em Syllas, pulverizando-o com a magia *Raio Solar* proveniente da árvore do Sol enquanto Grog o segura (Figura 23).

Figura 23 - Keyleth finaliza Syllas



Fonte: The Legend of Vox Machina, T1, ep. 11

Com a morte de Syllas, Percy já não parece mais o mesmo. Sua sede de vingança se torna ainda mais desesperada, evidenciando a corrupção crescente dentro dele. Após a morte de Syllas, Delilah corre para o Zigurate para tentar concluir o ritual.

No entanto, algo dá errado, resultando na criação de um misterioso orbe negro no centro da sala e nenhuma presença da entidade que tentava trazer de volta, em um ato desesperado, Delilah lança um raio negro em Vex. Nesse momento, Keyleth se coloca na frente e recebe o impacto de um raio negro, sendo gravemente ferida.

Esse evento não acontece na websérie de RPG, mas foi adicionado à adaptação para aprofundar a relação entre as duas personagens como companheiras. A única pessoa capaz de curar Keyleth naquele momento é Pyke, porém, repentinamente, sua magia se dissipa e ela desaparece deixando um tom de incerteza sobre a sobrevivência de Keyleth.

3.2.11. ESCURIDÃO INTERIOR

Dando continuidade à tensão do episódio anterior, o episódio “Escuridão Interior” último da temporada mantém o senso de urgência para salvar Keyleth. No

entanto, Percy continua cego em sua sede de vingança, deixando seu julgamento completamente tomado pelo desejo e ignorando o fato de que Keyleth está à beira da morte e ainda pode ser salva.

O grupo começa a entrar em pânico tentando encontrar uma solução para curar Keyleth. Scanlan percebe que o local está desprovido de magia por causa do orbe, supondo que ele esteja dissipando toda a energia mágica ao redor. Assim, eles decidem voltar para a refinaria na tentativa de tratar os ferimentos de Keyleth.

Uma mudança importante na adaptação é que, na websérie de RPG, todos os personagens são atingidos por uma onda de choque, e Vex quase morre. No entanto, o problema é resolvido rapidamente com o uso de uma poção de cura. Já na série animada, os roteiristas optaram por aprofundar a relação emocional entre Keyleth, Vax e Vex. Por isso, os irmãos se esforçam ao máximo para salvá-la, destacando a proximidade emocional entre eles. Além disso, na série, como ainda possuem acesso à magia fora da influência do orbe, a situação é resolvida de forma mais rápida.

Outro conflito ocorre entre Percy, Delilah e Cassandra. Delilah aceita sua morte, mas Percy quer torturá-la, ameaçando desmembrá-la com seu revólver, realizando sua vingança pela sua família. Enquanto isso, a fumaça negra que o envolve se torna corpórea e ainda mais intensa, revelando que Percy estava possuído desde o início. Vex tenta trazê-lo de volta, apelando para o lado emocional que ainda resta antes que a criatura misteriosa tome controle completo.

O conflito se intensifica quando Percy e a entidade iniciam uma luta interna. Para o espectador, fica claro que Percy não está no controle, pois sua voz é sobreposta a uma segunda voz sinistra, tornando evidente a influência da criatura. Durante esse embate, Percy enfrenta o que parece ser um demônio em uma ilusão manifestada como *flashbacks* distorcidos. A entidade tenta convencê-lo de que sua corrupção começou há muito tempo, repetindo e distorcendo suas memórias do dia da morte de sua família. Enquanto isso, o grupo *Vox Machina* se esforça para salvar Delilah, tentando impedir que a criatura conclua seu objetivo e tome posse sobre o corpo de Percy.

A luta é mais psicológica do que física, mas a série a utiliza de forma equilibrada, alternando entre momentos de *flashback* e discussões internas na mente do personagem (Figura 24) que explicam como Percy se encontrou com a criatura que ajudou a criar sua arma. Esses *flashbacks* revelam que a criação de sua arma não

era apenas um sonho ou simples vislumbre criativo, mas uma forma pela qual o demônio se alimenta de almas.

Figura 24 - O demônio encara Percy



Fonte: The Legend of Vox Machina, T1, ep. 12

O conflito psicológico dentro de Percy e do grupo *Vox Machina* continua, com o apelo emocional vindo de sua irmã, a única pessoa ainda capaz de conectar Percy à sua sanidade. Esse vínculo é quebrado e o conflito se resolve por um tiro na mão, dado pelo próprio Percy, já que a criatura usava seu corpo para realizar as ações. Na websérie de RPG, essa resolução acontece por meio de uma luta física direta com o demônio, que é derrotado pelo grupo.

Com o conflito resolvido, Percy percebe que não faz mais sentido matar Delilah, já que seus planos falharam. No entanto, Cassandra finaliza a vilã, perfurando sua garganta com uma rapieira e jogando seu corpo em uma poça de ácido. Scanlan aproveita a oportunidade para roubar a arma de Percy, que havia sido esquecida. Temendo que ainda carregasse parte da maldição, ele joga a arma no ácido, revelando que o demônio ainda estava vivo, algo que nem mesmo ele sabia.

O grupo *Vox Machina* sai vitorioso do castelo, sendo agradecido pelo povo de *Whitestone*. Percy e Cassandra decidem que ela permanecerá em *Whitestone* como líder, enquanto Percy e o grupo retornam a *Emon* para relatar os acontecimentos ao rei. O orbe deixado para trás pelos personagens continua sendo um mistério,

abrindo espaço para uma nova temporada.

O grupo retorna a *Emon* utilizando uma magia de *Teletransporte por Árvores*, magia que permite ao grupo se transportar por árvores que Keyleth já havia visto antes agora que Keyleth está mais forte e confiante em seus poderes. A cena corta para meses depois, com o grupo reunido em casa, sendo convocado pelo rei. Ele faz um discurso para todo o reino, anunciando sua abdicação, pois sente que não está mais apto a governar, culpando-se pelo perigo causado em *Whitestone*. No entanto, o discurso é interrompido pelo som de sinos, seguido por Vex sentindo fortes dores de cabeça. Ao longe, a figura de quatro dragões gigantes (Figura 25), de tamanho nunca antes visto, começa a atacar. O episódio finaliza, dando gancho para uma segunda temporada.

Figura 25 - Dragões



Fonte: The Legend of Vox Machina, T1, ep. 12

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegando ao fim deste trabalho, pudemos observar que ele cumpriu com os objetivos traçados para cada capítulo. No primeiro capítulo, conseguimos apontar as características que compõem um RPG de mesa, explicar sua origem e seu conceito histórico. Abordamos como o RPG de mesa, desde sua criação, evoluiu para se tornar uma forma de narrativa interativa, que não se limita ao ambiente lúdico, mas se estende para outras áreas de aprendizado, socialização e desenvolvimento criativo.

Traçamos também um panorama histórico para entender a trajetória das narrativas seriadas, desde sua criação nos folhetins até sua migração para outras mídias, levando consigo características de uma mídia para outra, até a internet, onde adquire uma nova camada de interação direta com o público. Nesse cenário, o próprio público passou a se tornar um divulgador e propagador do conteúdo. Além disso, fizemos uma breve contextualização da era dos *streamings*, com base na criação e consolidação da Netflix e da *Amazon Prime Video*.

Também traçamos questões relacionadas ao consumo de conteúdo nas mídias, observando como o público se diversificou com o decorrer dos anos, formando nichos conforme os interesses em comum. Isso levou a mudanças significativas no formato de criação de narrativas e personagens, criando figuras mais complexas e imperfeitas.

Analisamos ainda o desenvolvimento e a consolidação do grupo *Critical Role*, que começou como um grupo de amigos transmitindo ao vivo seu jogo de RPG na programação do *Geek & Sundry* no *YouTube*, evoluindo para a criação de um estúdio voltado para a produção de conteúdo de RPG e a criação de sua própria plataforma de *streaming*.

Foi possível trabalhar os conceitos e aspectos de adaptação, como a migração de uma obra para outras mídias, além da visão relacionada à originalidade. Constatamos que uma obra adaptada não é inferior, mas sim derivada de outra. As questões de fidelidade, que não são sinônimo de valor para uma adaptação, e os graus de imersão de uma obra adaptada para outra mídia, como as transmissões de RPG, também foram discutidas.

Ao fim desse trabalho, pudemos analisar de que forma os elementos do sistema de RPG *Dungeons & Dragons* foram transpostos na criação do mundo de *Exandria* que serve como plano de fundo para a progressão da websérie *Critical Role*:

Vox Machina que por sua vez foi adaptado para a série de animação *The Legend of Vox Machina* e de que forma os eventos que ocorrem na websérie foram adaptados para a série de animação.

Foi observado como o foco narrativo da série *The Legend of Vox Machina* optou por se concentrar no personagem Percy e seu arco de vingança e redenção, criando novas camadas nos personagens que não puderam ser exploradas na campanha de RPG, junto a outras subtramas dos personagens protagonistas que compõem o grupo *Vox Machina*.

Observamos que isso se deve ao fato de que o RPG de mesa é uma mídia interativa, na qual as ações dos personagens estão limitadas aos seus jogadores, que estão engajados em mecânicas do jogo, buscando resoluções para os problemas apresentados pelo *Dungeon Master*, sem realizar ações que possam comprometer a progressão do jogo. Esse fato acaba deixando essas camadas de desenvolvimento em segundo plano, algo que foi explorado na adaptação para animação. Os arcos de desenvolvimento pessoal de cada personagem foram trabalhados, incluindo o espaço para o desenvolvimento amoroso dos personagens, em uma das subtramas da narrativa seriada.

Notamos também como foram aproveitados os três momentos principais de um RPG, combate, investigação e interação social. Esses momentos, que se destinam à interação total dos jogadores com o mundo criado pelo mestre, foram aproveitados pelos roteiristas, para trabalhar no desenvolvimento das subtramas dos personagens, aproveitando suas funções atribuídas.

Os combates continuam com os mesmos resultados, mas a forma como são construídos e desenvolvidos abre mais espaço para que cada personagem tenha seu momento de destaque, mantendo o interesse na resolução dos desafios. As interações sociais abriram espaço para a construção e o desenvolvimento dos personagens, tanto entre si quanto com o universo em que estão inseridos, mostrando como cada um interage com personagens secundários e como o universo enxerga os personagens principais e suas ações.

Assim como nos combates, os momentos de exploração de um RPG são tratados de forma direta e pontual, mas com semelhanças aos momentos de interação social. Enquanto as interações mostram como os personagens principais são afetados pelo mundo e como os personagens secundários os percebem, o mundo interage diretamente com os personagens principais por meio dos elementos que o compõem,

garantindo a eles a resolução de enigmas ou o alcance de objetivos, o que serve para impulsionar a narrativa, tal como as resoluções de combate.

Também foi notado como os elementos que compõem o mundo da série de animação pertencente ao gênero de alta fantasia medieval, gênero no qual o sistema de RPG em que a série foi baseado se insere, estão presentes. Essa caracterização de mundo é feita por meio de castelos, tavernas, cidades e vilarejos, além de moradores de raças diversas do cenário, como anões, gnomos, elfos, meio-elfos, meio-orcs e humanos, incluindo a presença de outras criaturas místicas que compõem a construção do cenário, como dragões, deuses, demônios, vampiros e mortos-vivos, servindo como desafio para os protagonistas da narrativa.

A série também emprega as classes de personagens de *Dungeons & Dragons* para os personagens de destaque pertencentes ao mundo. As classes de bruxo, geralmente atribuídas a forças malignas, foram atribuídas aos antagonistas, enquanto caçador, bárbaro, bardo, ladino, druida, clérigo e inventor foram atribuídas aos protagonistas, preservando a escolha das classes durante o RPG, assim como os seus antecedentes.

Ao concluir este estudo, foi possível compreender como os elementos do RPG de mesa, especialmente o sistema *Dungeons & Dragons*, foram transpostos para a criação de narrativas audiovisuais, como a websérie *Critical Role: Vox Machina* e sua adaptação para a animação *The Legend of Vox Machina*. Conseguimos pontuar que a adaptação é um processo que envolve ganhos e perdas, sendo aberta a modificações necessárias. Assim como houve perdas de alguns elementos cruciais para a progressão de um RPG, a adaptação demonstrou que, em outros aspectos relacionados ao desenvolvimento e à construção de personagens, enredos e mundos, surgiram novas possibilidades a serem exploradas além da experiência do jogo.

Com esta monografia, esperamos contribuir para o desenvolvimento de pesquisas e estudos na área de uso de sistemas de RPG de mesa, não apenas como forma de criação de narrativas voltadas para séries, mas também para a criação de conteúdo em diferentes mídias

Diante dos limites deste estudo, proponho como encaminhamento para futuras pesquisas uma investigação mais ampla sobre os diversos tipos de RPG voltados para o storytelling, indo além dos modelos tradicionais centrados em aventuras.

REFERÊNCIAS

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática** / Doc Comparato. - São Paulo: Summus, 2009.

DEVIDES, Dílson César. **Adaptação e roteiro**. Letras Escreve, Macapá, v. 8, n. 1, 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

HUTCHEON, Linda. **A Theory of Adaptation**. 2. ed. - Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

LIMA, Sheila Oliveira; ZAMARIAM, Franciela Silva. **RPG e literatura na escola: leitura, afeto e negociações de sentido**. Revista Graphos, João Pessoa, v. 22, n. 2, p. 301-321, 2020.

MONTARDO, Sandra Portella et al. **Consumo digital como performance sociotécnica: análise dos usos da plataforma de streaming de games Twitch**. Comunicação, Mídia e Consumo, São Paulo, v. 14, n. 40, p. 46-69, maio/ago. 2017.

MOREIRA, Mariana Gonçalves. **É uma verdade universalmente conhecida que nem tudo é verdade: estudo do universo narrativo e paratextual da websérie “The Lizzie Bennet Diaries”**. 2017. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017.

PINTO, Ivonete Medianeira; MOURA TERCEIRO, Amadeu de Sousa. **Convergências entre o jogo de RPG Dungeons & Dragons e filmes do cinema hollywoodiano: uma interpretação**. Revista Humanidades, Fortaleza, v. 29, n. 1, p. 102-121, jan./jun. 2014.

REIS, Tafarel Braga. **Dungeons & Dragons ao vivo: como as live streamings impactam o consumo de RPG**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso

(Bacharelado em Relações Públicas) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

RODRIGUES, Marcus Paulo de Oliveira. **O RPG de mesa como laboratório ficcional na literatura contemporânea e o estatuto do narrador**. 2021.

Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Letras, Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2021.

RODRIGUES, Sonia. **Como escrever séries**. São Paulo: Aleph, 2014.

SILVA, M. V. B. **Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade**. Galaxia (São Paulo, Online), n. 27, p. 241-252, jun. 2014.

SOUSA, Luciano Gomes de. **RPG Pedagógico e seu uso interdisciplinar: Algo além de um jogo**. In: SILVA, Pedro Panhoca da; ZUCOLOTTI, Maira; PANHOCA, Flávio. *Role-Playing Game: práticas, ressignificações e potencialidades*. Maranhão: Editora Diálogos, 2021. p. 59-72.

STAM, Robert. **Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade**. Ilha do Desterro, Florianópolis, n. 51, p. 19-53, jul./dez. 2006.

TÁVORA, Maria Eduarda Cunha. **O abismo do caos: o uso do RPG como ferramenta de criação de roteiros audiovisuais**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Cinema e Audiovisual) – Universidade Estadual de Goiás, Goiânia, 2023.

THE LEGEND OF VOX MACHINA: 1ª temporada. Direção: Sung Jin Ahn. EUA: Amazon Studios, 2022. 12 episódios (ca. 288 min), série de animação. Disponível em: <<https://www.primevideo.com/detail/The-Legend-of-Vox-Machina/0O1MH4HMS00EO6XP75LWG5TB89>>. Acesso em: 7 fev. 2025.

TORRES, Eduardo Cintra. **Folhetim, uma história sem fim: dos primeiros jornais de massas à internet**. *Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora*, Juiz de Fora, v. 6, n. 2, p. 1-26, dez. 2012.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar. 2008.** Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Departamento de Didática, Programa de Pós-Graduação em Educação Escolar, Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Araraquara, 2008.

ZANETTI, Daniela. **Webséries: narrativas seriadas em ambientes virtuais.** Revista GEMINIS, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 69–88, 2013. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/128>. Acesso em: 11 jan. 2025.