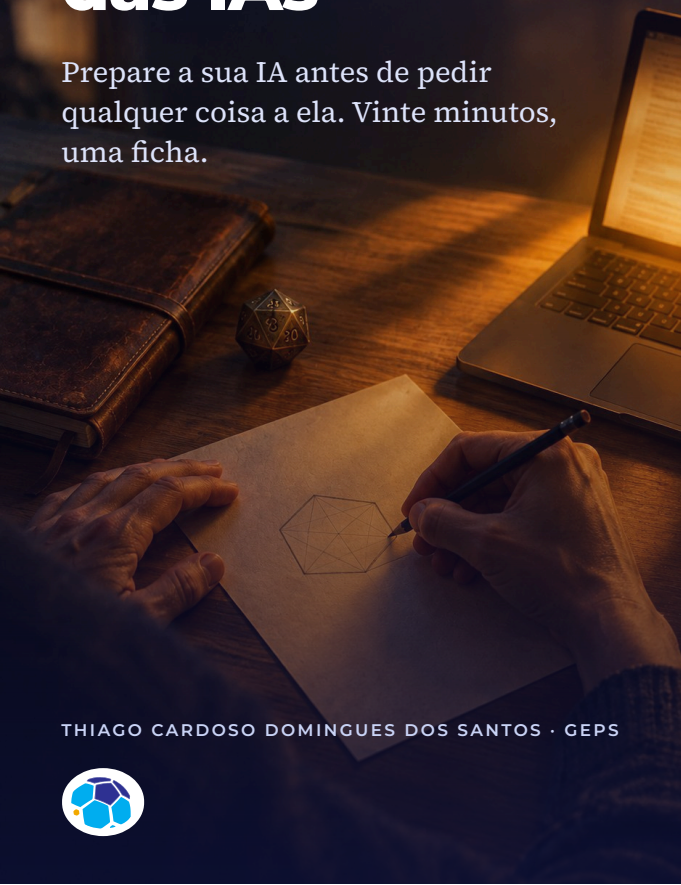


COLEÇÃO DE IA EM FORMATO RPG · GRATUITO

O Guia do Aventureiro das IAs

Prepare a sua IA antes de pedir qualquer coisa a ela. Vinte minutos, uma ficha.



THIAGO CARDOSO DOMINGUES DOS SANTOS · GEPS



Sumário

Por que a sua IA responde bonito e errado

1. Quem é o personagem

2. A ficha: seis atributos, e por que não dá para pôr tudo no máximo

3. A primeira criatura: O Contador de Histórias

4. Onde a metáfora quebra, e é aí que ela ensina

5. Escolha a sua classe

Você configurou. Falta saber quando ele mente.

Você é o aventureiro. A IA é o companheiro que você invoca. E a ficha dele é você que escreve.

Escrito por quem opera IA num escritório de advocacia, onde errar tem prazo, tem cliente e tem conselho de ética. O método vale para qualquer mesa: contador, médico, engenheiro, corretor, dono de loja, criador de conteúdo.

Você sai daqui com três coisas: a ficha do seu companheiro preenchida, o bloco de texto pronto para colar na sua IA e a defesa contra a primeira criatura que vai tentar te enganar.

Nunca jogou RPG? Melhor. Cada termo é explicado na hora em que aparece, e nenhum deles é obrigatório para o método funcionar.

Por que a sua IA responde bonito e errado

Você colou um pedido excelente. A resposta veio rápida, bem escrita, com ar de quem sabe. E estava errada num ponto que só você perceberia, se tivesse lido com atenção.

Isso acontece porque o assistente não sabe quem você é, não sabe o que ele não pode fazer e não sabe quanto precisa conferir antes de afirmar. Ninguém ensinou isso a ele. E ninguém ensinou a você que esse é o primeiro passo, antes de qualquer prompt.

Este guia resolve esse passo. Só ele. O que vem depois (os erros que a IA comete já configurada, e como pegá-los antes que saiam da sua mesa) é outro livro, citado no fim.



↑ SUMÁRIO

1. Quem é o personagem

Há dois jeitos de contar essa história, e eles levam a lugares diferentes.

No primeiro, a IA é o personagem. Você escreve a ficha dela e ela sai agindo. É encantador, e é falso no que mais importa: no jogo, o personagem decide sozinho e o dado decide por ele. No seu trabalho, quem decide é você, e quem responde pelo resultado também.

No segundo, você é o personagem. A IA é o companheiro que você invoca para ir junto. Ele entra na masmorra porque você o preparou, e sai dela quando você manda. A ficha que você escreve é a dele, não a sua.

É o segundo. Com isso fica resolvido, de uma vez, o que mais confunde quem está começando:

PERGUNTA	RESPOSTA
Quem decide?	Você.
Quem responde pelo resultado?	Você.
O que é "configurar a IA"?	Escrever a ficha do companheiro.

Na prática, a ficha é um texto curto guardado na ferramenta: nas instruções do projeto, nas preferências ou na memória (Claude, ChatGPT e Gemini têm esse campo, cada um com um nome). Ele vale para todas as conversas daquele projeto. Você escreve uma vez e corrige quando precisar.



O jogo e a sua mesa, lado a lado

NO JOGO	NO SEU TRABALHO
Aventureiro	você
Companheiro invocado	o assistente configurado (Claude, ChatGPT, Gemini)
Ficha do companheiro	o que ele sabe de você e como deve se comportar
Missão	uma tarefa com começo e fim: um relatório, uma peça, um orçamento
Campanha	um projeto longo: um cliente, uma área, um curso
Rolagem de dado	cada resposta gerada. Ela é probabilística: o mesmo pedido pode dar respostas diferentes
Mestre do jogo	a realidade: o prazo, o cliente, o fisco, o paciente, o juiz. Não negocia e não repete

Guarde a linha do dado. É ela que explica por que a IA acerta na segunda-feira e erra na terça com o mesmo pedido. Ela não "sabe" a resposta; ela gera a resposta mais

provável. Configurar é mudar o que é provável.



↑ SUMÁRIO

2. A ficha: seis atributos, e por que não dá para pôr tudo no máximo

Em RPG, a ficha é a folha onde se anota o que o personagem é, e os atributos são os números dele: força, inteligência, agilidade. Você recebe uma quantidade limitada de pontos e distribui. Ninguém põe tudo no máximo, porque não dá.

Aqui é igual, por um motivo que não é regra de jogo: os atributos do companheiro se contrapõem. Subir um deixa outro perigoso. É isso que transforma a ficha em ferramenta de decisão, e não em enfeite.

São seis, numa escala de 0 a 5:



ATRIBUTO

CONTEXTO

A PERGUNTA QUE ELE RESPONDE

quanto ele sabe do seu mundo?

- 0 não sabe nada de você
- 5 conhece clientes, casos, convenções

VOZ

A PERGUNTA QUE ELE RESPONDE

ele escreve como você?

- 0 genérico
- 5 indistinguível do seu texto

RIGOR

A PERGUNTA QUE ELE RESPONDE

quanto ele confere antes de afirmar?

- 0 responde qualquer coisa
- 5 exige fonte, admite não saber

AUTONOMIA

A PERGUNTA QUE ELE RESPONDE

quanto ele age sem perguntar?

- 0 pergunta tudo
- 5 executa e reporta depois

ALCANCE

A PERGUNTA QUE ELE RESPONDE

o que ele pode tocar?

- 0** só a conversa
- 5** arquivos, e-mail, sistemas

DISCRIÇÃO

A PERGUNTA QUE ELE RESPONDE

o que nunca sai daqui?

- 0** tudo pode sair
- 5** nada de cliente atravessa

A única regra deste guia

Suba RIGOR e DISCRIÇÃO primeiro. Os outros quatro só ficam seguros depois deles.

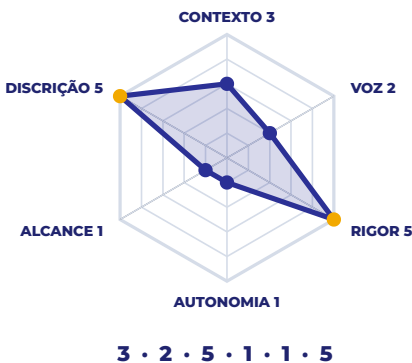
O motivo cabe numa frase: contexto, voz, autonomia e alcance tornam o companheiro mais útil; rigor e descrição tornam o companheiro mais seguro. Útil e inseguro é a pior combinação, porque você passa a confiar justamente quando não deveria.

Existem três combinações de pontos que explodem. Uma delas é a mais perigosa

exatamente porque parece a melhor configuração possível. Elas não estão neste guia.

A ficha de partida

Se é a sua primeira ficha, comece assim e suba um ponto por vez, só depois de o companheiro provar que merece:



Essa distribuição deixa o erro visível enquanto você ainda não sabe onde ele erra. Depois, suba.

O bloco para colar

Pontos na ficha não configuram nada. O que configura é o texto. Cada atributo vira uma ou duas frases de instrução, e o conjunto abre dizendo o que é. Sem essa abertura a IA trata a ficha como informação, e não como regra: responde "entendi!" e ignora na mensagem seguinte.

Copie, preencha os colchetes e cole:



Esta é a minha ficha de configuração. Siga-a em todas as respostas deste projeto.

QUEM EU SOU: [sua atividade em uma linha: o que você faz e para quem].

CONTEXTO (3/5): Você sabe o que eu faço e para quem. Não conhece casos, clientes ou pessoas específicas, e não deve supor nada sobre eles. Quando faltar informação, pergunte.

VOZ (2/5): Escreva em português do Brasil, [direto / formal / coloquial]. Frases curtas. Sem emoji. Sem introdução antes da resposta.

RIGOR (5/5): Antes de afirmar um fato, um número, uma norma ou uma citação, diga de onde veio. Se não tiver certeza, escreva "não sei" ou "verificar". Nunca invente fonte e nunca complete uma referência que não conhece.

AUTONOMIA (1/5): Para qualquer tarefa com mais de um passo, apresente o plano e espere a minha aprovação antes de executar.

ALCANCE (1/5): Trabalhe só com o que está nesta conversa. Não presuma acesso a arquivos, e-mails ou sistemas.

DISCRIÇÃO (5/5): Nunca peça, nunca registre e nunca repita nome de cliente, número de documento, dado de saúde ou qualquer informação de terceiro. Se eu colar algo assim por engano, avise e não reutilize.

Os números entre parênteses não mudam o comportamento da IA. Servem para você: daqui a um mês, "subir AUTONOMIA para 2" é reescrever uma linha, e não refazer a ficha.

O que nunca entra na ficha

A ficha diz como trabalhar, não com quem. Nome de cliente, número de processo, CPF, dado de paciente, segredo de fornecedor: nada disso entra. A ficha vai ser colada, guardada, talvez num serviço gratuito, talvez compartilhada com a equipe.

Quem põe dado de cliente na ficha invoca, na primeira página, uma criatura que este guia não cobre. Para quem tem dever de sigilo profissional (advogado, médico, contador), isso pode ter outro nome: infração disciplinar.

Onde colar, e o teste de dois minutos

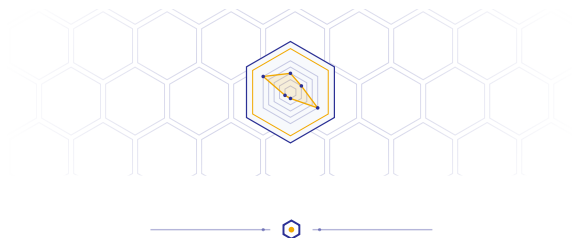
- Claude: nas instruções do projeto ou nas preferências do perfil.

- ChatGPT: nas instruções do projeto ou em "Personalizar o ChatGPT".
- Gemini: nas instruções do Gem ou nas informações salvas.

Os nomes mudam de tempos em tempos. O campo é sempre o mesmo: "o que a IA deve saber sobre mim e como deve responder".

Cole texto, não anexe PDF. Anexo vale para uma conversa e tem cota no plano gratuito; a ficha tem de valer para todas.

Depois de colar, abra uma conversa nova e peça: "Resuma a sua ficha em cinco linhas." Se o resumo vier com os seis atributos, está registrado. Se vier genérico, a ficha caiu no lugar errado.





A PRIMEIRA CRIATURA

O Contador de Histórias



3. A primeira criatura: O Contador de Histórias

Toda IA generativa carrega criaturas: comportamentos que ela repete com confiança e que custam caro a quem não os reconhece. Este guia apresenta uma, a que mais machuca quem está começando.

O Contador de Histórias inventa com segurança. Uma lei que não existe, um número redondo demais, uma decisão de tribunal com todos os detalhes certos exceto o de existir, um estudo "publicado em 2021" que ninguém publicou. Ele não hesita, não avisa e não muda de tom. A invenção sai no mesmo tom da verdade.

Em 2023, no caso *Mata v. Avianca*, advogados nos Estados Unidos foram multados por protocolar uma petição com decisões judiciais inventadas pelo ChatGPT.

Eles tinham perguntado à ferramenta se as decisões eram reais. Ela disse que sim.

Como reconhecer

- A citação é bonita demais: encaixa perfeitamente no que você queria ouvir.
- Ele nunca diz "não encontrei".
- Os detalhes vêm completos e simétricos (número, data, nome, página), sem nenhuma lacuna.
- Você pede a fonte e ele responde com outra afirmação, não com um caminho verificável.

Como tratar, nesta ordem

1. Pergunte "de onde veio isso?" antes de usar qualquer fato, número ou citação. Com RIGOR 5 na ficha, ele responde ou admite que não sabe.
2. Abra a fonte. Não a descrição da fonte: a fonte. A lei no site oficial, a decisão no tribunal, o número na planilha original.

3. Regra de mesa: nada com nome, número ou citação sai da sua mesa sem a fonte aberta. É procedimento, não humor. Vale no dia em que ele acertou dez vezes seguidas.

Ele tem quatro irmãos. Um concorda com tudo o que você diz. Outro leva dado de cliente para onde não devia. O último não é a IA: é você, quando para de conferir porque ele vem acertando há semanas. Eles ficam para o Domador.



4. Onde a metáfora quebra, e é aí que ela ensina

Um guia honesto diz onde o próprio modelo falha. São quatro pontos, e cada um é uma lição que só aparece porque a comparação não fecha.



NO JOGO

Você salva o jogo

NO TRABALHO

Não há save

A LIÇÃO

E-mail enviado não volta. Publicação feita não despublica. Transferência não estorna sozinha.

O mestre negocia

NO TRABALHO

A realidade não

A LIÇÃO

Prazo, cliente e órgão regulador não aceitam "mas eu quis dizer".

Errar é parte da diversão

NO TRABALHO

Errar tem vítima

A LIÇÃO

Quem paga o erro é outra pessoa, e depois você.

O personagem morre e você faz outro

NO TRABALHO

O seu nome é um só

A LIÇÃO

Reputação não tem personagem novo.

Se alguém disser que a analogia banaliza a sua profissão, esta tabela é a resposta. Para quem é advogado, "não há save" tem nome: prazo perdido não recarrega e petição protocolada não volta. Para quem é médico, contador ou engenheiro, troque o substantivo e a frase continua verdadeira.



↑ SUMÁRIO

5. Escolha a sua classe

Em RPG, a classe é o que o personagem faz: guerreiro, mago, ladino. Ela não muda as regras do jogo. Muda o que ele faz bem, o que o limita e com que equipamento ele começa.

Aqui, a classe é a campanha que você vai jogar primeiro com o seu companheiro. Não é a sua profissão. Quem está mudando de carreira escolhe pela campanha que começa agora, não pela que ficou para trás. Quem tem mais de uma atividade pode ter duas classes (no jogo isso se chama multiclasse) e pode trocar quando a campanha mudar.



CLASSE	O QUE A SUA ATIVIDADE JÁ FAZ BEM, E A IA AMPLIFICA
Jurista	ler texto longo e achar a contradição
Contador	reconhecer padrão em número e prazo
Saúde	perguntar na ordem certa
Criação e marketing	achar o ângulo e mudar o tom
Engenharia e obra	ler planta, norma e medida
Pequeno negócio	conhecer o cliente pelo nome
Outra	diga qual. A lista cresce com quem chega

Cada classe define três coisas: o talento, a restrição (o sigilo e o órgão que fiscalizam você) e o kit inicial (os três primeiros usos que valem a pena na sua rotina). Isso é capítulo do Domador. Aqui você só marca a sua, e ela decide qual equipamento recebe a sua indicação primeiro.



[↑ SUMÁRIO](#)

Você configurou. Falta saber quando ele mente.

A ficha resolve o primeiro problema: o companheiro agora sabe quem você é, como escrever e o que nunca pode fazer. Ele vai responder melhor a partir de hoje.

O segundo problema começa amanhã. Ele vai errar com a mesma confiança com que acerta. As três combinações que explodem, as quatro criaturas que ficaram de fora e o nível em que você para de conferir não estão aqui.

Estão em **O Domador de Espelhos**: a campanha inteira, narrada, com o aventureiro passando pelos cinco níveis e enfrentando o bestiário completo. O arco final se chama O Caminho Fácil, e a criatura dele é você.

Conhecer o Domador de Espelhos

E o equipamento da sua classe já existe:
pacotes de instruções prontas, ferramentas
para adicionar à sua classe. Estão na loja:
app.geps.site/empreitada/ia.



↑ SUMÁRIO



O Guia do Aventureiro das IAs · v2026.10 · GEPS

Autor: Thiago Cardoso Domingues dos Santos, sócio titular da GEPS.

Distribuição gratuita permitida, sem alteração. Proibida a venda.

Política de privacidade: geps.site/privacidade/.