

CINDE AP. COSTA PEREIRA  
GUSTAVO NOGUEIRA RABELO  
ISABELA INÊS OLIVEIRA  
MATHEUS FELIPE FRANCISCO

**JOGANDO RPG: A CONQUISTA DA CEUTA**

Trabalho apresentado à disciplina de História Moderna I, no curso de História – Licenciatura, da Universidade Federal de Alfenas (UNIFAL-MG). Sob a orientação do professor Luiz Antonio Sabeh.

ALFENAS

2017

## JOGOS DIDÁTICOS NA EDUCAÇÃO

Compreender o jogo como uma ferramenta disponível para o ensino de História, em aula, é compreender diferentes formas de interpretar uma realidade construída de modo a entreter. Não raramente, é prática do professor buscar a adoção de medidas que possibilitem o entendimento da disciplina ministrada e que o faça de modo a cativar seus alunos. A pergunta é: quais ferramentas são possíveis utilizar para este fim?

Os jogos, desse modo, surgem como uma alternativa para atingir dois objetivos concomitantes: o primeiro, de aprendizado por meio de uma ferramenta diferente do tradicional livro didático e aula expositiva e, o segundo, como forma de desenvolvimento de habilidades sócio interativas entre os alunos. Além disso, é preciso levar em consideração dois momentos que podem ser destacados no ensino, seja de História ou de qualquer outra disciplina, que são o *conhecer* e o *aprender*. Sobre isso, podemos buscar auxílio nas palavras de Nilton Mullet Pereira<sup>1</sup> e Marcello Paniz Giacomoni<sup>2</sup>, em seu livro *Jogos e Ensino de História*, publicado em 2013, quando explicam que:

Aprender e conhecer são elementos distintos. Quando falamos em conhecer, no campo do ensino de História, estamos tratando de reconhecimentos, ou seja, da apreensão de elementos formais, como as causas da revolução, as relações entre o Tratado de Versalhes e a Segunda Guerra, a definição de um conceito ou mesmo a mera identificação de líderes de uma batalha [...]. Aprender, por seu turno, nos parece ser algo de outra cepa, uma atitude bem mais elevada. Aprender não é algo distante e apartado do ensinar. [...] Aprender consiste em entrar em encontros, no ponto onde as coisas ainda não aparecem como individualidades, senão como um não-estado de puro movimento, de puro impulso de vida. A aprendizagem se dá nessa pré-condição do que existe, nessa pré-fixação, no movimento que gera os pontos fixos, uma vez que aí é possível encontrar o espírito em seu absoluto movimento. (PEREIRA; GIACOMONI, 2013, p. 14)

Dessa forma, faz sentido entender que o *conhecer* e o *aprender* são mecanismos que, juntos, formam a dinâmica na educação e que o professor pode dispor de meios que os aliem e facilitem a apreensão do aluno de modo que ele conheça e a aprenda. E por que não, jogando? Afinal, longe de transformar a sala de aula numa cacofonia desregrada, os jogos podem e devem ser utilizados como instrumento de aprendizagem, especialmente, na educação básica.

---

<sup>1</sup> Licenciado em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1992), Mestre em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998) e Doutor em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2004). Pós-doutorado em História Medieval, na UFRGS. Atualmente é professor adjunto da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), da área de Ensino de História.

<sup>2</sup> Licenciado em História pela UFRGS em 2008 e Mestre em História por essa mesma instituição, em 2011. Atua desde a graduação na área da História Antiga e do Ensino de História. Atualmente é doutorando em Educação no PPGEDU da Faced/UFRGS, professor de História do Colégio Israelita Brasileiro e professor do curso de História da UniRitter - Laureate International Universities.

Como alunos em formação, cabe ao professor inculcar noções, usando a disciplina de História, por exemplo, que podem ser construídas e não dadas como certas. Nesse sentido, podem-se ensinar conceitos levando o aluno a compreendê-lo como parte de um processo construído, historicamente, e que tem implicação em outros processos, ocorrendo simultaneamente. Para tanto, os jogos abrem uma gama de possibilidades de conhecimento, interpretação e aprendizagem. Trata-se de uma estratégia de ensino, afinal.

Cabe advertir, no entanto, que é fundamental que a atividade seja planejada em todas as suas etapas e que os objetivos estejam claros para que o aluno não acredite que é algo fútil e que nada pode ser aprendido. Como conciliar a dinâmica do jogo com a disciplina a ser dada? A resposta a essa questão envolve cuidados na hora do planejamento. Um deles diz respeito à ordem na sala de aula, pois ela é “garantida pelas regras, que determinam aquilo que vale no mundo temporário construído pelo jogo” (PEREIRA; GIACOMONI, 2013, p. 19). Assim, todas as regras precisam ser do conhecimento de todos, bem como os objetivos a serem alcançados com a iniciativa. E mais que isso: é fundamental a participação colaborativa dos alunos, pois serão eles que darão sentido à atividade e nortearão as propostas que o professor fará. Para finalizar essa breve explanação é possível retomar Pereira e Giacomoni quando eles acenam para o uso dos jogos em sala:

Jogar na aula de História é um belo exercício amoroso. Uma vez que o jogo pressupõe uma entrega ao movimento absoluto da brincadeira e que jogar implica um deslocamento. Um deslocamento do espaço, da ordem, das medidas, dos horários, das imposições disciplinares, da avaliação, das provas, numa palavra, da obrigação. (PEREIRA; GIACOMONI, 2013, p. 19)

Por isso, é necessário estimular os alunos a construir seu próprio conhecimento através de atividades direcionadas pelo professor e que fujam do comum para que a sala de aula se torne um local onde é possível aprender ludicamente, em um ambiente onde a interação e o interesse pela disciplina partam do próprio aluno. Mais que explicar episódios históricos, é importante que o aluno entenda como esses episódios se inserem numa cadeia de eventos maiores e como seus desdobramentos incorreram no processo de construção de uma sociedade, por exemplo. Para isso, é possível sugerir um jogo, e o RPG surge como uma ferramenta bastante propícia para esse intento.

### PARA O ENSINO DE HISTÓRIA: EXPLICANDO O RPG (*ROLE PLAYING GAME*)<sup>3</sup>.

O jogo RPG surge como uma ferramenta atraente e interativa para os alunos e professores. A proposta, como o próprio nome sugere, é interpretar personagens em cenários imaginários, construídos para abarcar o contexto da história desenvolvida, com atividades a serem executadas e objetivos a serem cumpridos. Com temáticas variadas, é possível “recriar” um cenário e, com isso, ensinar um período histórico, por exemplo.

Mas, como isso é possível? Antes de responder a essa questão, é preciso explicar que, segundo Wagner Luiz Schmidt<sup>4</sup>, em sua dissertação de Mestrado, defendida em 2008, é possível classificar, segundo critérios estabelecidos por quem estuda o jogo como ferramenta de ensino, cinco tipos de RPG: “[...] temos o RPG de mesa, *live action*, aventuras solo, RPG eletrônico solo e os *multiplayer online role playing game (MMORPG)*”. (SCHIMIDT, 2008, p. 49, grifo do autor). Para estudo e orientação como ferramenta a ser utilizada em sala de aula, o RPG de mesa aparece como melhor opção, por ser algo mais dinâmico e interativo de ser trabalhado e adaptado para o contexto que o professor escolher abordar.

Faz sentido, portanto, explicar brevemente seu funcionamento: o jogo recorre a jogadores que se reúnem ao redor de uma mesa para jogar e o número de participantes varia conforme o contexto da história retratada, conforme figura 1. Dessa maneira, os elementos que são necessários ao jogo são as fichas que destacam as características dos personagens que serão encenados e a ficha que pertence ao mestre/narrador.

Figura 1: jogando RPG



Fonte: Blog Uncreative Place.<sup>5</sup>

<sup>3</sup> Tradução: “Interpretação do Personagem”. Concebido por Gary Gigax e Dave Arneson, em 1974.

<sup>4</sup> Possui graduação em Psicologia pela Universidade Estadual de Londrina (2004) e mestrado em Educação pela Universidade Estadual de Londrina (2008). Tem experiência na área de Psicologia, com ênfase em Psicologia da Educação, atuando principalmente nos seguintes temas: rpg, educação, lúdico, jogos de representação, teoria sócio-histórica-cultural, vigotski e filosofia, política.

<sup>5</sup> Disponível em: <<http://www.uncreativeplace.com.br/wpcontent/uploads/2017/01/rpg-mesa.jpg>>. Acesso em: 01 dez. 2017.

Este é responsável por conduzir a história e seus personagens, levando-os a superarem obstáculos até o objetivo final. Segundo Schimidt, “Nesses jogos, as representações são mais faladas que encenadas. O jogador descreve o que sua personagem pensa, sente e faz”. (SCHIMIDT, 2008, p. 50). Outros materiais necessários correspondem ao dado multifacetado para a probabilidade de ações a serem executadas pelos personagens e um mapa que mostra o percurso pela qual a história caminha e os obstáculos no trajeto.

As temáticas podem ser variadas, conforme a criatividade dos envolvidos. Existem jogos que podem ser comprados prontos, com suas fichas de personagens e livro do mestre, inclusive com suas regras, como qualquer outro jogo possuiu. Tanto regras quanto contexto precisam ser do conhecimento de todos os envolvidos na brincadeira e, dessa maneira, tem-se uma atividade divertida, que pode ser usada, pedagogicamente, em sala de aula.

Em resposta a questão pontuada no início dessa exposição, temos a seguinte proposta: usar o RPG de mesa em sala de aula, no ensino de História. O professor pode interpretar o papel de mestre/narrador e conduzir as personagens/alunos em algum episódio histórico de modo que ele dê conta de criar um contexto para que o aluno conheça e aprenda sobre o episódio. Além disso, é possível situá-lo no contexto e explicar seus desdobramentos no período histórico retratado e como isso afetou sua realidade. Fernando Seffner,<sup>6</sup> professor da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, também no livro *Jogos no Ensino de História*, explica que:

Mais do que nomes, datas e acontecimentos, o professor deve propiciar ao aluno a compreensão de como se estrutura uma dada situação, seja ela de revolução, eleição, “descoberta”, invasão, guerras de variados tipos, modos de viver, de trabalhar a terra, de estabelecer moedas e de comerciar com outras regiões, etc. É a partir de questões do mundo de hoje que o professor orienta seus alunos no estudo de situações do passado. (SEFFNER, 2013, p. 52)

Desse modo, é válido utilizar de jogos como RPG para ministrar conteúdo didático, tornando a aula criativa, com a participação de todos os alunos. Estimulando o diálogo, as interpretações e a proposta do ensino, cabe ao professor, ainda, promover a dilatação do modo

---

<sup>6</sup> Graduado em Geologia e em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Mestrado em Sociologia e Doutorado no Programa de Pós-Graduação em Educação UFRGS (2003). Professor Associado IV da Faculdade de Educação da UFRGS Departamento de Ensino e Currículo. Docente e orientador junto ao Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEDU) na linha de pesquisa Educação, Sexualidade e Relações de Gênero, com ênfase temática nas pedagogias de construção das masculinidades. Docente e orientador no Mestrado Profissional em Ensino de História - PROFHISTÓRIA, polo UFRGS.

de ensinar, de tal maneira que seu aluno compreenda a atividade e o que pode ser apreendido dela.

Nesse sentido, será proposto aqui um tema que poderá ser ministrado em aula, na forma do jogo RPG. Usaremos o episódio da conquista de Ceuta, em 1415, para explicar quais foram as características do evento e seus desdobramentos para Portugal e demais sociedades da Europa, no tocante à expansão ultramarina, do século XV.

## **A CONQUISTA ULTRAMARINA DE CEUTA NO CONTEXTO DA EXPANSÃO POLÍTICO-RELIGIOSA PORTUGUESA**

Inserida em um contexto de disputa não só territorial, mas também política e cultural, a Península Ibérica refletia, no século XV, o cenário de instabilidade que tangia as nações europeias, em especial Portugal, que será aqui priorizado. Instabilidade essa que dizia respeito tanto a ameaça muçulmana que já havia se lançado do norte da África para o sul da Península, pondo em risco a integridade política do reino português e a prevalência cristã na Europa, quanto a condição interna de Portugal, fragilizada pela peste, sofrendo pela escassez de alimentos e de metais preciosos. A busca para a solução de ambas questões foi incentivo à empreitada marítima portuguesa.

A maneira mais condizente para os portugueses de se combater os muçulmanos, que já ameaçavam as navegações mediterrâneas e atlânticas, seria um enfrentamento “[...] no coração dos seus domínios, o Norte de África.” (COELHO, 2008, p. 228). No reinado de D. João I, foi estabelecido o destino à Ceuta, em razão de haver uma suposta fragmentação política na cidade. Reforçado pelo apoio da Igreja, que considerava justo o confronto àqueles *infieis*, começaram os preparativos necessários para que o plano se efetivasse, visto que, o Renascimento já havia possibilitado para Portugal o aperfeiçoamento das artes náuticas que foram de suma importância para o processo almejado:

A experiência adquirida e os conhecimentos armazenados e confrontados com a realidade, controlados por uma inteligência vigilante e crítica – pelo entendimento – estão na origem do progresso das navegações. O estabelecimento da situação no lugar da observação astronômica, a cautela resultante do conhecimento concreto das correntes marítimas e do regime dos ventos, tudo isso, mesmo que o ponto de partida tenha sido puramente empírico, é já do domínio da técnica e da ciência. (MARTINS, 1998, p. 185)

Escolhido o destino, D. João I iniciou os preparativos para a expedição. Em um primeiro momento, foram enviados espiões para a costa africana a fim de averiguar as condições do mar e a geografia da costa, assim como a situação política do local. Ao mesmo tempo, sob a ordem do rei, mobilizou-se a força de carpinteiros e artesãos especializados para a confecção das quinze galés e quinze fustas<sup>7</sup>, para isso, desmatando florestas por todo reino. No entanto, os preparativos eram realizados sigilosamente, visto que a expedição deveria ser realizada em segredo tanto para não alertar os inimigos muçulmanos, quanto para evitar a intervenção de outras nações europeias. Por isso, para disfarçar, foram encenados torneios e um anúncio de guerra contra o duque de Holanda a fim de justificar a preparação militar disposta por Portugal. Sob tais pretextos, D. João também: “[...] mandou fretar << navios grossos >> à Galiza, Biscaia, Castela, Flandres, Bretanha, Inglaterra (onde também se adquiriram armas) e Alemanha.” (COELHO, 2008, p. 235).

Em meio a efervescência do embarque que se aproximava, um evento acometeu o rei e o reino, a morte da rainha D. Filipa, esposa de D. João I, em decorrência da peste, e devido ao luto que se instaurou, atrasou-se a partida em cerca de um mês. Nesse momento, as opiniões acerca da viagem de dividiram, alguns interpretando que a morte representaria um mau agouro, a expressão da vontade de Deus em desacordo com a empreitada portuguesa. Outros, dentre eles os infantes e mais quatro conselheiros, apoiavam o seguimento a viagem, alegando ser esta a vontade divina, e porque já haviam levantado muitos gastos e a esperança da população europeia. A decisão estaria a cargo do rei, que defendeu a segunda posição, optando pela realização da viagem.

Finalmente, o embarque aconteceu, partindo do Rastelo, no dia de Santiago, em 25 de julho de 1415:

D. João I capitaneava as galés e o infante D. Pedro as naus. E, para além de D. Duarte, D. Henrique e o conde de Barcelos, seguia a melhor nobreza portuguesa e ainda um rico cidadão inglês que se colocou a serviço do rei de Portugal com quatro ou cinco naus repletas de archeiros e outras gentes. (COELHO, 2008, p. 239)

No terceiro dia de viagem, o rei desembarcou em Lagos, onde revelou o destino e o propósito da jornada. Na parada seguinte, em Faro, a frota teve de permanecer por uma semana devido a calmaria dos ventos, que dificultava o seguimento. Embarcaram de novo em

---

<sup>7</sup> Embarcações movidas a vela e remo. A primeira designa o tipo de embarcação, a segunda diz respeito a uma embarcação do tipo *galé*, de menor dimensão. (Fonte: Infopédia)

9 de agosto, atravessando o estreito de Gibraltar durante a noite a fim de manterem a discrição e, no dia seguinte, aportaram em Algeciras, causando receio por parte dos muçulmanos. Finalmente, as galés, as fustas e os barcos menores chegaram a Ceuta em 12 de agosto de 1415, às naus, por outro lado, foram arrastadas para Málaga devido ao nevoeiro intenso e às fortes correntes no estreito. Apesar da viagem relativamente curta, os portugueses encontraram certa dificuldade no percurso devido às tempestades e alguns embates marinhos com os muçulmanos, que atacaram apesar de se encontrarem fora da área de alcance.

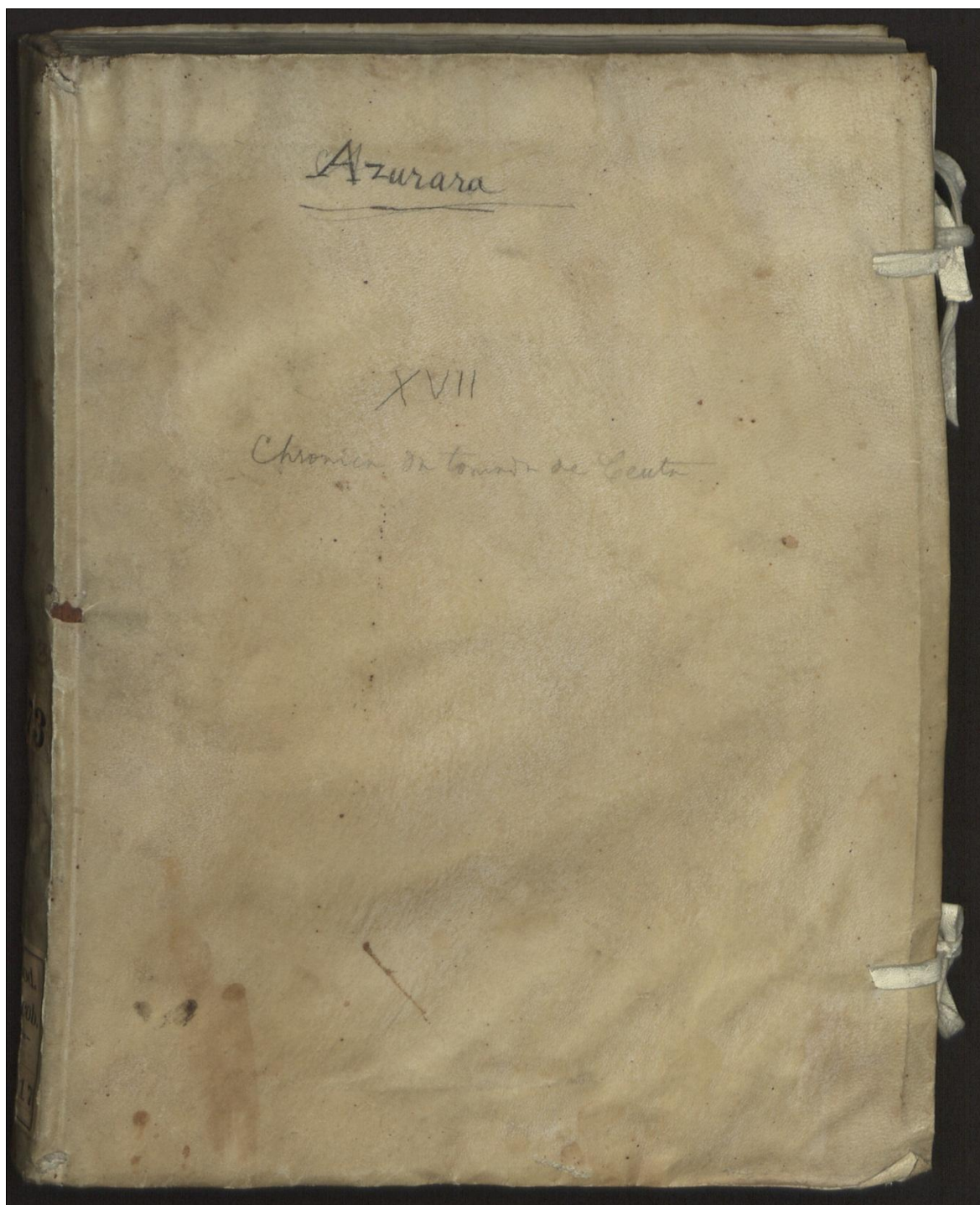
No momento em que alguns portugueses lançaram-se à terra, houveram alguns conflitos. O governador de Ceuta, Salah ben Salah, pediu reforços às cidades vizinhas, no entanto, antes que estes reforços chegassem, uma tempestade distanciou as embarcações portuguesas da costa, levando-as de volta a Algeciras e Málaga, deixando fora do alcance de visualização. Desse modo, o governador mandou dispensar os reforços, deixando a praça da cidade vulnerável, o que favoreceria o ataque português.

Devido as dificuldades e aos perigos enfrentados, uma nova divergência de opiniões caiu sobre a frota marinha de D. João I. Agora, no embate, haviam os que consideravam a volta para Portugal e os que insistiam no prosseguimento da missão por meio do ataque a Ceuta. O monarca, convencido da necessidade de se conquistar a cidade muçulmana, demonstrou “[...] muita capacidade de organização, de grande agilidade administrativa e forte autoridade política para a mobilização militar de talvez mais de 18 000 homens [...]” (COELHO, 2008, p. 240). Com isso, no dia 21 de agosto, em uma combinação da invasão por terra com a manobra pelo mar, com o propósito da tomada do castelo, D. João lança sua tropa sobre Ceuta e, após combates e dispersões, até o fim do dia os portugueses já se encontravam frente aos muros do castelo.

A tomada se concretizou no mesmo dia. O rei, recolhido em uma mesquita, recebeu notícias de que o castelo havia sido abandonado pelo governador, devido a incapacidade de defesa, e imediatamente ordenou a entrada. Ao levantarem a bandeira de São Vicente, foi oficializada a vitória não somente portuguesa, mas também a vitória cristã sobre Ceuta. No domingo, dia 25 de agosto, estabeleceram o marco cristão na cidade, transformando a mesquita-maior em igreja, onde se concederam bênçãos e a eucaristia, e: “Nesse lugar sacralizado, D. João I armou solenemente seus filhos cavaleiros, para depois os infantes e o soberano reproduzirem esse mesmo gesto na fidalguia sua servidora.” (COELHO, 2008, p. 242)



Figura 2 – Capa da Crônica da Tomada de Ceuta, original, escrita por Gomes Eanes de Azurara<sup>8</sup>.



Fonte: Biblioteca Nacional de Portugal<sup>9</sup>.

<sup>8</sup> Também grafado como Zurara. Cronista-mor da Torre do Tombo, de 1451 até as vésperas de sua morte, entre 1473 e 1474.

<sup>9</sup> Disponível em: <<http://purl.pt/24129/3/#/1>>. Acesso em: 01 dez. 2017.

## **APLICANDO O TEMA AO RPG**

Inicialmente, usaremos a aplicação do conceito escolhido como tema para a proposta pedagógica sugerida aqui, como cenário de uma ambientação, apontando algumas noções gerais que podem ser trabalhadas pelo professor da educação básica, em especial, turmas de 6º ano. Importante frisar que, em sala de aula, o professor possui liberdade para tratar e adaptar o jogo à sua realidade, seja como um ex-jogador experiente, seja como novato nessa ideia. Como foi dito nesse ensaio, o RPG é um jogo de interpretação de papéis, onde os jogadores passam por desafios para chegar a um objetivo final comum e as aventuras costumam possuir cenários diversos.

Para trabalhar em sala, antes de tudo, é necessário estabelecer um tema. Existem diversos sistemas que trabalham, atualmente, com temáticas históricas e sociais e um deles será citado ao fim deste ensaio. Depois de estabelecido o tema, em nosso exemplo, sob o título *Jogando RPG: A conquista de Ceuta*, é necessário ordenar a forma como será trabalhado. Para sermos mais pontuais, trataremos da Conquista de Ceuta e os processos que se desenrolaram dela, por entendermos que se trata de um episódio significativo no contexto histórico marítimo de Portugal, que repercutiu social, econômica, política e culturalmente pela Europa, no século XV.

A sugestão feita anteriormente e que destacamos para o exercício será o RPG "clássico", conhecido como RPG de mesa. Existem outras modalidades, mas, este possui a vantagem de ser algo facilmente utilizado com turmas maiores em uma dinâmica criativa e em tempo hábil, de modo que o professor possa mobilizar esforços para iniciar e finalizar a atividade sem contratempos e dissabores. Para tal, é preciso uma ficha, que para a ambientação proposta será disponibilizada no fim dessa explanação, e dados poliedros. Normalmente utiliza-se vários tipos de dados, desde os simples de seis faces até dados de vinte e quatro faces.

No RPG de mesa o mestre narra uma história e, em determinado momento, iniciam-se as decisões dos jogadores, além disso, com o intuito de tornar a proposta mais atraente aos alunos, podem ser utilizados mapas e imagens referentes ao conteúdo.

## **A NARRATIVA REFERENTE AO CONTEXTO**

Para a narrativa do jogo, a turma poderá dividir-se em seis grupos de, no máximo, cinco pessoas e cada membro do grupo interpretará uma das personagens disponíveis. Caso o professor prefira, é possível utilizar as fichas para incluir toda a sala. Como um grupo coeso, cabe a advertência de que quanto maior a quantidade de personagens, em um grupo único, maior a complexibilidade das interações entre eles. As decisões dos personagens são feitas pelos grupos, em conjunto, devendo todos revezar para serem os "porta vozes" dos personagens escolhidos.

Outra forma que pode ser sugerida é dividir a sala em quatro grupos, cada um com uma função macro no cenário, havendo, por exemplo, os nobres, os padres, os servos e mercadores, onde cada grupo terá pontos de história diferentes e agirão conforme seus objetivos. Lembrando que, independente de qual forma o grupo se estruturou, é necessário deixar claro que os alunos interpretarão os personagens, seus medos e ideais, e que o RPG é uma alternativa para interpretar uma realidade de forma criativa. Através disso, entende-se que a história é, antes de tudo, sobre a vida de pessoas que existiram e atuaram na dinâmica de suas interações sociais e, nesse sentido, contribuíram para o desdobramento de seus contextos, historicamente.

O roteiro disponibilizado, portanto, pode ser modificado de diversas formas:

a) O mestre identifica que será necessário aumentar ou diminuir a dificuldade das dinâmicas desenvolvidas no desenrolar da história e pode, sem alertar os jogadores, modificá-la quando quiser;

b) Através dos modificadores do dado quando este for utilizado. O mestre pode, utilizando-se dos dados, independentemente do número de faces que possuam, que variam de seis a vinte e quatro faces, ou seja, um dado d6 até um d24, mudar caminhos ou interpor obstáculos. Ainda que exista um roteiro, a interpretação é algo que deve estar sempre à mão;

c) Caso algum personagem crie uma ação considerada viável para a aventura, o mestre pode levá-la às últimas consequências, desde que o roteiro inicial, bem como o objetivo do jogo, seja retomado.

## **OS PERSONAGENS DO JOGO**

- Mestre: divindade enfurecida, o acaso, aquele que vê e controla tudo, em nosso exemplo poderá ser o capitão da embarcação que navegará de Restelo, como ponto de partida, a Ceuta, o fim da viagem, como nosso objetivo. O mestre é as mil faces de um mundo à parte. Como mestre você deve comandar a aventura. Suas atribuições podem variar, visto que poderá estar tanto facilitando quanto dificultando a vida das personagens. Mas lembre-se que, com grandes poderes vêm grandes responsabilidades, e você, mestre, será o responsável por todas as personagens não jogáveis da ambientação. Terá, juntamente com este texto, um roteiro para o mestre com a aventura em todas as suas manifestações, inimigos possíveis e desdobramentos após sua conclusão.

- Jogadores: Embora não sejam tão poderosos quanto o mestre, os jogadores são a parte viva do processo, desenvolvida na aventura construída. Vocês têm a liberdade de ser, guardadas as dimensões, o que quiserem dentro desse cenário. Como o RPG será utilizado como ferramenta didática, muitas vezes as personagens serão condicionadas pelo mestre, para que, durante o desenvolvimento da história, não haja risco de alguma personagem ser desviada e, com isso, tomar rumos diferentes que sua personagem correspondente, no contexto histórico analisado, tomaria, acarretando alterações drásticas no curso do objeto. Mas isso não retira o mérito do jogador de criar sua própria história, observando essas ponderações.

## **TRABALHANDO COM AS FICHAS**

O que determina como será uma personagem em RPG são suas pontuações. Cada característica, seja física ou comportamental, possui uma pontuação específica. Usaremos como modelo para a ambientação, as fichas de 3D&T (Defensores de Tóquio)<sup>10</sup> um sistema inicial e simples. O mestre pode, caso possua conhecimentos, adaptar o conteúdo para qualquer sistema conhecido por ele. Também, ao final deste trabalho, indicaremos livros e manuais para facilitar a procura por materiais para o uso de RPG's variados em sala de aula.

Nesse sentido, começaremos apresentando o personagem e para criá-lo, antes de observar as regras do jogo, é preciso imaginação. Trataremos, então, do seguinte exemplo que pode ser acompanhando na ficha do personagem Fernando (Anexo 01):

---

<sup>10</sup> Jogo de RPG satírico sobre super heróis japoneses, devolvido em 1994 e lançado pela Trama Editorial. As fichas de personagem do jogo são mais simples de serem preenchidas, podendo ser impressas. Disponível em: <paladinosdorpq.xpg.uol.com.br/Manual%203D&T.pdf>. Acesso em: 16 dez. 2017.

1 - Características: Fernando é um nobre com experiência em navegação, um dos conselheiros do monarca e hábil capitão que participara de incursões anteriores, conhecido por sua habilidade em combate. A fé de Fernando não é inabalável, colocando-o, muitas vezes, em situações de escárnio por sua fobia. Em termos de ficha, Fernando é um personagem de nível 07. Cada nível concede ao personagem a possibilidade de adquirir vantagens ou desvantagens. Portanto, um ponto na ficha +4 de desvantagens, significa que soma-se aos 07 mais 04 pontos, totalizando 11 pontos – as desvantagens serão explicadas posteriormente.

2 – Aspectos: Os aspectos base atribuídos à Fernando são:

2.1 – (F) Força nível 05, ou seja, ele é um homem consideravelmente forte;

2.2 – (H) Habilidade nível 04, neste caso, ele consegue manejar bem objetos e possui uma boa precisão, provavelmente pelos anos em viagens e guerras;

2.3 – (R) Resistência nível 03, possivelmente, Fernando possui uma saúde excelente. Doenças comuns não o atingem com facilidade;

2.4 – (A) Armadura nível 02, neste caso, boa parte dos personagens de nossa ambientação não possuem parâmetros significativos de defesa, relacionados às armaduras, nesse sentido, 02 pontos representará uma armadura simples. Lembrando que eles estão em um navio, portanto, um tripulante com arnês completo e pesado perde mobilidade e estará propenso a ter problemas na viagem;

2.5 – (PdF) Poder de Fogo nível 04, como um exímio arqueiro, consegue, segundo rumores, atingir alvos a 30m de distância.

3 - As Vantagens: são tudo aquilo que beneficia seu personagem. Você paga pontos, dos seus pontos iniciais, para comprá-las. Dessa maneira, como Fernando é um personagem nível 7, ele só poderá adquirir vantagens que somem 7. Isto é, desde que possa pagar por elas, você pode adquirir quantas vantagens julgar necessário. Assim como a vida apresenta percalços ao longo de nossa trajetória, no jogo, em uma realidade construída, também é possível encontrar obstáculos pelo caminho, principalmente, criados pelo mestre na narrativa. Por todos terem vínculos de vassalagem com o monarca, os personagens começam com Patrono<sup>11</sup>. Esta vantagem tira-lhes 01 ponto do total. Além disso, Fernando possui uma Arma

---

<sup>11</sup> Um patrono é um NPC, criado inicialmente pelo jogador, mas, controlado pelo Narrador.

Favorita, um Sabre, adquirida de um possível saque e agora é uma relíquia de família. Ao utilizar esta arma, ele ganha uma bonificação em combate, que se configura em de F+2, ou seja, mais dois pontos acrescentados aos que já possui.

4 - As Desvantagens: aspectos que podem atrapalhar a desenvoltura de sua personagem ao longo da jornada. Elas são o oposto da dinâmica da vantagem, você soma pontos aos seus iniciais, quando as adquire. Para exemplificar essa questão, podemos considerar o seguinte: Fernando tem nível 07, por isso, para iniciar o jogo ele adquire Habilidade 2 (H+2), Resistência 2 (R+2) e Poder de Fogo 3 (PdF +3), totalizando 07 pontos. Neste caso ele não pode comprar mais nenhuma vantagem que o favoreça. Assim, ele precisará adquirir desvantagens para repor seus pontos e ter crédito para novas aquisições de vantagens ao longo do percurso.

Como essas desvantagens podem ser interpretativas, o jogador encontra-se restrito a agir conforme o personagem. É permitido a um jogador ter desvantagens que podem variar de 01 a 04 pontos, no máximo, que podem ser gastos com as Vantagens. Para explicar melhor esse ponto, observe a ficha de Fernando. Ele possui a desvantagem “Fobia”. Esta é uma desvantagem que pode ser alterada em questão de pontuação, podendo ser algo raro, ou algo sempre presente na aventura. Se ele tivesse fobia a água/mar, ela valeria -3 pontos. Mas, sua característica é possuir medo do místico e sobrenatural, o que não é muito comum, portanto, neste caso é atribuído uma desvantagem de -1 ponto, somente. Fobias, normalmente, exigem testes que serão tratados a seguir, para que todos os pontos abordados fiquem claros.

5 – Experiência: este campo, na ficha, relaciona-se à pontuação que você adquire à medida que se desenvolve no jogo. Situações diversas de desafio, testes, obstáculos superados, dentre outros aspectos inerentes ao jogo, contam como experiência, ou seja, quando mais pontos você tem, mais experiente naquela jornada você estará. Esses pontos são distribuídos pelo mestre ao fim de cada ação bem sucedida e podem ser utilizados na aquisição de vantagens. Geralmente, consideram-se adir um ponto para cada dez pontos de experiência que você conquistar.

6 - Logo abaixo da lista, surgem os itens que cada personagem possui, neste caso, Fernando possui um Sabre +2 e uma adaga.

## **TESTES PROVÁVEIS**

Seja em uma situação de medo ou em algum momento em que são necessários reflexos rápidos, os testes de atributos surgem para determinar, de forma aleatória, os resultados das ações, voluntárias ou não, ocorridas em um determinado ponto do percurso da história. Os testes de atributos podem ser utilizados para quaisquer ações onde apenas a vontade do jogador não é o bastante. Por exemplo: um jogador precisa focar para atirar em um ponto, a uma distância maior que seu poder de fogo. Ele fará, portanto, um teste de habilidade (fácil, médio ou difícil, dependendo da distância) para determinar qual sua taxa de acerto.

Exemplos de formas de se aplicar um teste a determinado atributo:

- Testes de Força são indicados para ocasiões em que seja necessário executar uma ação como: levantar ou empurrar objetos pesados, ou seja, quaisquer momentos em que seja necessária força bruta e nada mais.

- Testes de Habilidade são os mais comuns. São utilizados em situações em que a atenção e o foco do personagem são colocados à prova. Esquivas, defesas de golpes de espada com as mãos nuas, ouvir, mirar entre outras.

- Testes de Armadura, na maioria das vezes, são feitos em casos de efeitos que impedem a defesa do jogador. Ácidos, constrição, entre outros.

- Testes de Resistência são feitos em ocasiões em que a saúde do alvo corre perigo ou situações extremas de vida ou morte. Envenenamentos, testes para suportar dor ou efeitos de loucura e quaisquer outras situações que podem ser criadas.

A batalha em RPG é feita por turnos, antes de mais nada o mestre e os jogadores jogam a iniciativa, que é  $H +$  o número que sair no dado, determinando quem ataca primeiro. O mestre pode colocar os inimigos atacando sempre que quiser.

Para calcular a força de ataque, o jogador deve somar  $(F + H + \text{dado})$  para danos físicos e  $(Pdf + H + \text{dado})$  para ataques a distância. Sua defesa é  $(H + A + \text{dado})$  para ataques físicos, mas ataques à distância não podem ser bloqueados, apenas tentar esquivar. A esquiva se faz com  $(H + \text{dado})$ , e assim por diante.

## **USO PRÁTICO DO DADO (d6)**

Para a realização dos testes, bem como as demais ações no jogo que dependem de probabilidade de acerto ou falha, os jogadores utilizam um dado de seis faces, ressaltando que essa escolha se dá pelo tipo de RPG que foi desenvolvido aqui. Em termos práticos funciona da seguinte maneira, observando a ficha do personagem Fernando: num situação inusitada, ele precisa combater um incêndio iniciado no paiol de carga do navio.

As chamas estão no início, mas, é possível combatê-las, assim, para saber se Fernando vai resistir e conseguir conter o fogo, ele lança o dado. Se o resultado for igual ou inferior ao nível da pontuação de resistência dele, as chamas serão apagadas e ele terá sucesso; caso a pontuação seja superior ao nível de resistência dele, ele precisará de ajuda ou um plano alternativo, pois não conseguirá apagar o fogo nessa rodada. Nesse ponto, ressalta-se que a característica testada para qualquer ação que precise ser executada é solicitada pelo mestre.



# **LIVRO DO MESTRE**

## AMBIENTAÇÃO: A CONQUISTA DE CEUTA

### PARTE I

O cenário está ambientado em Portugal, 1411. Nesses termos, uma crise assola a população do reino, os metais preciosos estão escassos, os cereais precisam ser importados para alimentar a população, faltam terras para os vassallos, além da peste, como ameaça crescente.

Os nobres devem auxiliar o monarca a encontrar uma solução para esta crise. Testes disponíveis: Lábria H-1, Observação H+2. Assim, um teste de Lábria trará aos ouvidos do grupo que há uma ameaça muçulmana em Granada. Um jogador, diz: “Pois aqueles infiéis ainda nos ameaçam, mesmo não possuindo grandes domínios, os mares estão empesteados desta corja, com seus piratas, corsários e mercadores. Devemos, em nome de Nosso Senhor, conquistar este território, para que os cristãos o dominem e para que seja de bom grado aos olhos de Deus”.

Aqueles bem-sucedidos em um teste de Observação descobrirão que um dos filhos de D. João I, infante D. Henrique, está interessado em atacar e dominar Ceuta, pois Castela deveria, por acordos diplomáticos, conquistar Granada. Além disso, os três filhos do Rei D. João I desejam torna-se cavaleiros e esta é uma excelente oportunidade para tal feito, principalmente porque atrairia boas providências aos olhos de Deus. Na sequência da narrativa, caso um dos jogadores resolva abordar sobre a conquista em Granada, serão interpelados pelo rei, dizendo: “Basta, não quero ouvir mais desaforos! Não sabeis que temos um acordo firmado com Castela e eles deveriam trazer a fé verdadeira para aquela região? Não me aborreças com possibilidades infrutíferas!”

Ademais, é facultado aos demais envolvidos no jogo argumentarem com os filhos do rei, relevando que espiões encontraram uma possível rota de ataque à ameaça Islã: Ceuta. Esse é um ponto interessante, embasado pelo estudo da Crônica de Tomada de Ceuta, escrita por Zurara, no século XVII. Dessa forma, é algo que pode ser abordado, tornando o jogo mais divertido. Os espiões partiram em busca informações sobre os muçulmanos e para que tomassem conhecimento da geografia local, defesas, bem como tentar o resgate de prisioneiros.

Após isso, os jogadores descobrem que os infantes apresentam uma argumentação escrita sobre o quão honroso será conquistar Ceuta e o quanto isso beneficiaria Portugal e, conseqüentemente, o rei.

Após um período de grande preparação, aquisição de fundos com a burguesia e nobreza, um evento infortúnio recai sobre o reino: a morte da rainha D. Filipa, acometida pela peste. Após o funeral, que atrasou a viagem em quase um mês, chegou a hora de partir. O rei convoca uma reunião para decidir qual será o destino da empreitada. D. Pedro, filho do rei, apoiava, no entanto, o velho Condestável era contra a viagem. Do lado a favor, além de apelar para honra, apontavam os gastos já efetuados e a memória da falecida rainha. Além de ser a serviço de Deus, algo muito fundamental no período. Por outro lado, os contrários à jornada, diziam não aparentar ser a vontade divina, uma vez que o sol escurecera, a peste matava tantos e sem quanto à trágica morte da rainha, seria vergonhoso não prestar tributo a sua morte.

Os jogadores devem tomar um partido, levando em conta suas personagens. Deve-se dar até cinco minutos para que cada grupo/jogador reflita e dê seu argumento ao monarca. Após a argumentação dos Pjs<sup>12</sup> descobre-se um impasse e caberá ao monarca tomar a decisão. D. Duarte assumirá, perante D. João I, dois argumentos e seus fundamentos. Após isso D. João I discursa: - “Pois percebo de forma diferente, todos os sinais que me apresentaram; a peste, e as desgraças que nos ocorrem são um sinal de Deus para que sejamos purgados dos pecados antes de executarmos algo em Seu Nome. A passagem de minha amada esposa liberta de seu cárcere corporal e volvendo sua alma a Deus, só pode me parecer que suas orações e sua busca por nossa vitória fora ouvida pura e limpamente. Iremos, sim, completar o luto a sua alma, com a maior honra possível, mas partiremos, para que as preces ouvidas de vossa rainha não sejam em vão.”

## **PARTE II**

A frota zarpuou de Restelo em 25 de julho de 1415. D. João I capitaneava as galés e o infante D. Pedro, as naus. Os jogadores são parte da nobreza que seguirão com D. Duarte, D. Henrique e o conde de Barcelos, em naus. O objetivo era manter o rumor de que a empreitada era direcionada contra o Duque de Holanda, uma contenda por danos que os homens em seu

---

<sup>12</sup> Personagem Jogador.

comando causaram aos mercadores portugueses. A esquadra viajará até Lagos, onde Frei João de Xira fará sua pregação solene para abençoar a viagem.

- Serão 04 dias de viagem até Lagos- O mestre deve jogar um d6 para cada dia de viagem, para todos os jogadores, determinando os acontecimentos dentro de suas naus. Uma nau possui espaço para 200 pessoas e suas fichas possuem as características: F:0 H:3 R:10 A:10 PdF: 30.

Os acontecimentos podem ser observados um para cada dia, não sendo possível repetir, exceto o 01 e o 06. Cada vez que um número entre 1 a 5 se repetir, o mestre o considera como 06, como mostrado a seguir:

1- Peste: O jogador deve lançar um teste de R-1. Em caso de falha um membro de sua tripulação apresentará sintomas da temível peste. Ele deve lidar rápido com este problema antes que a situação piore.

2- Espião: Após fazer um teste de H-2, mesmo que não seja bem-sucedido, o jogador terá suspeita de que há um espião a bordo. Se for bem-sucedido, deverá combatê-lo e derrotá-lo. Caso contrário, deverá encontrar alternativas para achar o espião e dar cabo de quaisquer problemas.

3-Ventos-problemas: Uma de suas velas furou. Resolva este problema antes que você perca tempo de viagem. Este problema requer um teste de R+2 para verificar se foi solucionado. O jogador deve ser criativo para solucionar este problema.

4- Navio-problemas: Sua nau foi atingida por algum animal, causando um dano leve ao navio. O jogador pode escolher resolver ou não o problema. Se não o resolver, no dia a seguir seu resultado será automaticamente este. Se depois de três dias, não será revelado ao jogador, a não ser que o mesmo execute um teste de H (fácil ou médio ficando a cargo do mestre), o navio sofrerá um dano letal. Um navio que sofra dano letal é considerado a morte de sua tripulação.

5 - Ventos fortes: Os ventos estão fortes demais. O jogador deve encontrar uma solução ou seu navio se afastará.

6 - Dia de viagem tranquilo, ou seja, os ventos foram favoráveis e nenhum problema ocorreu.

Ao quarto dia, os jogadores e os NPC's<sup>13</sup> param em Lagos.

### **PARTE III**

É domingo, 28 de julho e após longos dias de viagem, finalmente desembarcam em Lagos. Os jogadores devem rumar à pregação do Frei João de Xira, para que seja dito a todos o real motivo da viagem e a missão contra o infiel, em Ceuta. A bula da cruzada é anunciada, com promessas de absolvição dos pecados e salvação das almas. Após a pregação, cheios de fé e com a esperança de conquistas para si e para Deus, os jogadores, juntamente com D. João I, e os infantes, D. Henrique, D. Pedro, D. Duarte e o conde de Barcelos retornam aos navios.

A frota aporta em Faro, devido à falta de ventos. Os jogadores devem munir-se de suprimentos. É dito aos jogadores que podem comprar provisões. Lá podem encontrar, em teste de H, espões muçulmanos. Caso o grupo os encontre é possível combatê-los. Após uma semana de poucos ventos, a frota finalmente zarpa de Faro, seguindo para o norte da África.

Durante estes três dias de viagem, os jogadores observarão navios piratas. Se quiserem, a tripulação pode tentar derrotá-los. Lembrando que a ficha de suas naus é F:0 H:3 R:10 A:10 Pdf:30. As fichas dos navios piratas estão configuradas em F:0 H:2 R:15 A:10 Pdf:25. Os encontros piratas podem, ao fim, com o lançamento de um dado, fazerem um teste de saque. Mesmo se os piratas perderem pode ser que alimentos se percam, se os combatentes tirarem 02 ou 01 em seu dado. Os jogadores ainda podem criar formas criativas de ataque, bem como os piratas.

No último dia de viagem, uma grande tempestade surge e todos devem fazer um teste de H-1 para não serem levados para longe. Aqueles levados a distância não chegarão a Algeciras juntamente com D. João I e este será forçado a tecer alternativas para retornar ao curso correto. Os maus sucedidos no jogo não chegarão em Ceuta, junto a D. Dom João I no dia 12 de agosto.

### **PARTE IV**

---

<sup>13</sup> Jogadores Não Jogáveis, controlados pelo mestre.

Ao chegarem a Ceuta, no dia 12 de agosto, os personagens que conseguiram vencer a tempestade, foram recebidos por trons (catapultas de arremessar pedras) e tiros de besta, sem sucesso. Era hora de preparar uma estratégia de guerra. Os jogadores devem coordenar-se e a seus homens para saírem vitoriosos: a armada deve se posicionar de forma estratégica e não devem haver baixas entre os personagens principais, ou seja, os jogadores, os infantes e D. João I devem, até o final de três d6 turnos<sup>14</sup>, estar com pelo menos um ponto de vida.

O grupo deverá se dividir em dois: aqueles que auxiliarão D. João I, em mar, e aqueles que tentarão atacar em terra. O grupo que ficará no navio, enfrentará, cada um, três soldados mouros iniciante: F1 H0 R2 A1 Pdf 1, e um capitão mouro: F2 H2 R1 A1 Pdf 1. O grupo que for para a praia enfrentará dois grupos de três soldados mouros iniciante: F1 H0 R2 A1 Pdf 1, e um capitão mouro: F2 H2 R1 A1 Pdf 1. Os mouros vão focar todo ataque crítico<sup>15</sup> em D. João I e seus filhos. O mestre deve, então, lançar os dados de combate, fora da visão dos jogadores.

Após dois turnos de combate, quaisquer jogadores perdidos irão retornar automaticamente, se aliando a qualquer um dos dois grupos. Começam a surgir reforços muçulmanos.

Após a derrota dos inimigos, uma forte tempestade se aproxima, levando os navios para Algeciras e Málaga. Aqueles em terra notaram que os reforços muçulmanos se dispersaram assim que os navios portugueses desapareceram de vista.

D. João I irá ordenar uma reunião de toda sua frota para decidir se deveriam retornar a Portugal, avançar sobre Gibraltar ou atacar Ceuta. Em Algeciras seria decidido. Os jogadores devem interpretar o conselho de guerra, votando qual ação deverá ser tomada.

Logo após a discussão, o monarca irá decretar: - “Creio que o melhor seja não desperdiçar os anos de preparo e os custos desta empreitada. Rumaremos para Ceuta ao amanhecer.”

D. Henrique com satisfação proclama: - “Perdoe-me, pai, mas penso que seria de bom grado efetuarmos ataques ao mar e impedir os infiéis de receber reforços por terra. Me encarrego de avançar com alguns bravos homens sobre Almina. Deseja me acompanhar?”

---

<sup>14</sup> Significa depois de três rodadas, jogando o dado d6.

<sup>15</sup> Ataques efetuados quando se tira o maior número em um dado

D. João opta por uma manobra marítima, como disfarce. Então, o monarca colocará seus barcos diante da cidade, simulando um desembarque.

Os jogadores devem decidir qual frente irão seguir. Com a decisão dos jogadores, o mestre deve iniciar uma breve narrativa:

A viagem e anoite que se lhe seguiram foram tumultuosas entre as gentes dos navios, ouvindo-se contraditórias vozes e assistindo a desesperados gestos. Os ânimos estavam enfraquecidos ou exaltados, reinava o medo ou a euforia, fazia-se penitência ou imperava o prazer, aprestavam-se uns, acobardavam-se outros (COELHO, 2008, p. 241).

Era manhã de 21 de agosto, hora do desembarque. No entanto, não ocorreram conforme as ordens do monarca, desordenando-se. Um homem do conde de Barcelos, D. Henrique e mais alguns homens aportaram na praia de Ceuta. Os jogadores devem decidir se esperam as ordens do monarca ou se avançam juntamente com D. Henrique. Caso decidam seguir com infante D. Henrique, os jogadores deverão enfrentar quinze soldados mouros iniciantes: F1 H0 R2 A1 Pdf 1. Após a derrota destes, os jogadores vão perceber que os muçulmanos se retiraram para dentro dos portões da cidade. Neste momento, aqueles que escolheram ficar irão se juntar ao infante D. Duarte, para reforçar o contingente português. Já em grande número, avançaram os homens da praia para a cidade.

Os jogadores devem encontrar formas de entrar na cidade, visto que algumas de suas portas estão fechadas. Nesse momento realiza-se uma discussão entre os jogadores, a fim de decidirem qual a melhor opção para se completar o destino. Após entrarem na cidade, os personagens devem combater mais um d6 de soldados mouros e então D. Pedro surge dizendo que o rei ordenou que continuasse o desembarque de mais homens e o assalto do castelo. D. Duarte e D. Henrique chamam os membros do conselho para se encontrarem na mesquita-maior. Lá eles deveriam decidir se assaltariam o castelo na madrugada seguinte, até que um jogador descobre que o castelo havia sido abandonado e avisa seus superiores. Nesse momento, eles invadem o castelo e hasteiam a bandeira de São Vicente em sinal de vitória.

A notícia chega aos reinos de Castela e Aragão. Os portugueses haviam sido bem-sucedidos e os cristãos dispunham de um ponto de vigília e defesa face aos muçulmanos.

Em 25 de agosto, domingo, realizou-se uma cerimônia que demarcou a presença cristã na cidade, transformando a mesquita-maior em uma igreja, onde houve a celebração dos sacramentos e eucaristia. A aventura termina com os jogadores, na igreja, assistindo D. João I

armando seus filhos cavaleiros e, em seguida, os infantes e soberanos armaram cavaleiros os fidalgos que os serviram.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Essa ambientação, assim como os acontecimentos representados na narrativa, foi retirada do livro *D. João I*, da historiadora Maria Helena da Cruz Coelho.



## ANEXO 01

### Fichas do RPG

#### Personagem: Fernando

Nível: 7                      Pontos de Experiência: \_\_\_\_.

Força: 5                      Resistência: 3                      Ponto de Vida: 17

Habilidade: 4                      Poder de Fogo: 4                      Armadura: 2

**História:** Nobre, oriundo da cidade de Évora, Fernando é um marinheiro experiente. Tendo viajado em inúmeras incursões sob as ordens da bandeira lusa, o mesmo é conhecido como um marinheiro determinado e valente, além de ser respeitado pela tripulação do navio.

**Vantagens:** Habilidade com Espadas (1 ponto)

Você é habilidoso com espadas, se trocar sua espada por outra, mesmo que o dano seja diferente, você não sofre penalidade de -1 em Força. E se você estiver utilizando uma espada com o mesmo dano de sua inicial (ou ela própria) você recebe um bônus de +1 em Força em ataques desferidos com ela.

**Desvantagens:** Medo do Sobrenatural (-1 ponto)

O mar é repleto de criaturas desconhecidas e elas apavoram você, quando você enfrenta qualquer tipo de criatura desconhecida você deve fazer um teste de resistência, se falhar você recebe os efeitos de Pânico

**Itens:** Sabre, Camisa de Couro e Adaga.

#### Personagem: Afonso

Nível: 0                      Pontos de Experiência: \_\_\_\_.

Força: 2                      Resistência: 2                      Pontos de Vida: 15

Habilidade: 4                      Poder de Fogo: 3                      Armadura: 1

**História:** De origem pobre, Afonso, viu na carreira naval uma chance de sair de sua condição. Praticamente não tem experiência na área e por ser jovem, ainda é bastante inseguro.

**Vantagens:** Vitalidade (2 pontos)

Você ainda é jovem, cheio de vida. Você ganha 2 de Habilidade em combates.

**Desvantagens:** Inexperiente (-2 pontos)

Você é um novato no navio e ainda não sabe bem como se portar a bordo. Quando você está exercendo alguma tarefa complexa sofre um redutor de -1 em H e PdF. Essa vantagem pode ser recomprada com a vantagem Treinamento, mas sem os efeitos, você terá que comprar duas vezes para ter os bônus.

**Itens:** Sabre e farrapos

**Personagem: Tiago**

Nível: 7                      Pontos de Experiência: \_\_\_\_.

Força: 4                      Resistência: 4                      Pontos de Vida: 15

Habilidade: 2                      Poder de Fogo: 3                      Armadura: 5

**História:** Nobre, oriundo de Lisboa, Thiago tem uma carreira militar de invejar. Treinado e experiente, esse conhece a costa portuguesa como ninguém.

**Vantagens:** Treinamento de Marinheiro (2 pontos)

Você é um ótimo marinheiro, quando está no comando de um navio, este recebe H+1 e PdF+1. Quando estão saqueando um navio, porto ou cidade você recebe um bônus de +1 em Força ou Poder de Fogo (deve ser definido na hora da compra da vantagem) contra piratas ou marinheiros em geral. Esse bônus não se aplica a outros aventureiros que estejam viajando no navio e não sejam homens do mar.

**Desvantagens:** Medo do Sobrenatural (-1 ponto)

O mar é repleto de criaturas desconhecidas e elas apavoram você, quando você enfrenta qualquer tipo de criatura desconhecida você deve fazer um teste de resistência, se falhar você recebe os efeitos de Pânico.

**Itens:** Farrapos e Arma de Fogo com 4 Balas.

**Personagem: Carlos**

Nível: 7                      Pontos de Experiência: \_\_\_\_.

Força: 5                      Resistência: 3                      Pontos de Vida: 21

Habilidade: 3                      Poder de Fogo: 5                      Armadura: 2

**História:** Nascido em Lisboa e de berço nobre, Carlos já é um marinheiro experiente. Passando a maior parte da sua vida lutando no mar, esse é arrogante e prepotente, mas é uma figura de inegável valor para a tripulação.

**Vantagens:** Coragem de Marinheiro (2 pontos)

Você é imune a efeitos de pânico causados por batalhas ou qualquer outra coisa não mágica. Alucinações também não provocam Pânico, a menos que você possua desvantagens nesse quesito.

**Desvantagens:** Empáfia e Arrogância (-3 pontos)

Você tem o péssimo habito de subestimar e ironizar os seus adversários, o que pode te colocar em situações adversas. Lutando com um inimigo de nível menor, você perde -3 pontos em Habilidade e Força, já que não está levando ele a sério.

**Itens:** Uniforme, Sabre, Adaga e Arma de Fogo com 6 balas.

**Personagem: Antônio**

Nível: 0                      Pontos de Experiência: \_\_\_\_.

Força: 2                      Resistência: 3                      Pontos de Vida: 17

Habilidade: 2                      Poder de Fogo: 4                      Armadura: 1

**História:** Literalmente um marinheiro de primeira viagem, Antônio cresceu nas ruas da cidade do Porto. Inexperiente mais corajoso, esse não tem medo de enfrentar qualquer perigo que apareça em sua jornada.

**Vantagens:** Coragem de Marinheiro (2 pontos)

Você é imune a efeitos de pânico causados por batalhas ou qualquer outra coisa não mágica. Alucinações também não provocam Pânico, a menos que você possua desvantagens nesse quesito.

**Desvantagens:** Inexperiente (-2 pontos)

Você é um novato no navio e ainda não sabe bem como se portar a bordo. Quando você está exercendo alguma tarefa complexa sofre um redutor de -1 em H e PdF. Essa vantagem pode ser recomprada com a vantagem Treinamento, mas sem os efeitos, você terá que comprar duas vezes para ter os bônus.

**Itens:** Adaga e Sabre.

**Personagem: Ramon**

Nível: 7                      Pontos de Experiência: \_\_\_\_.

Força: 5                      Resistência: 2                      Pontos de Vida: 12

Habilidade: 5                      Poder de Fogo: 4                      Armadura: 2

**História:** Nativo de Braga, nobre português, Ramon, por anos trabalha luta em nome da coroa portuguesa. Tem uma longa experiência no campo de batalha, mas é relativamente pouco experiente nos mares.

**Vantagens:** Habilidade com Espadas (1 ponto)

Você é habilidoso com espadas, se trocar sua espada por outra, mesmo que o dano seja diferente, você não sofre penalidade de -1 em Força. E se você estiver utilizando uma espada com o mesmo dano de sua inicial (ou ela própria) você recebe um bônus de +1 em Força em ataques desferidos com ela.

**Desvantagens:** Inexperiente (-2 pontos)

Você é um novato no navio e ainda não sabe bem como se portar a bordo. Quando você está exercendo alguma tarefa complexa sofre um redutor de -1 em H e PdF. Essa vantagem pode ser recomprada com a vantagem Treinamento, mas sem os efeitos, você terá que comprar duas vezes para ter os bônus.

**Itens:** Sabre, Arma de Fogo, 7 Balas.

**Personagem: Belchior**

Nível: 7                      Pontos de Experiência: \_\_\_\_.

Força: 4                      Resistência: 3                      Pontos de Vida: 17

Habilidade: 5                      Poder de Fogo: 4                      Armadura: 2

**História:** Belchior, um homem já de idade para os padrões da época, é um marinheiro respeitado. Passou praticamente a vida toda ao mar, ninguém sabe mais que ele como o mar pode ser traiçoeiro. Outro nobre nascido em Évora.

**Vantagens:** Coragem de Marinheiro (2 pontos)

Você é imune a efeitos de pânico causados por batalhas ou qualquer outra coisa não mágica. Alucinações também não provocam Pânico, a menos que você possua desvantagens nesse quesito.

**Desvantagens:** Velho (-2 pontos)

Você é velho no navio, mas não consegue fazer mais que uma série de tarefas a bordo. Quando você está exercendo alguma tarefa complexa, sofre um redutor de -1 em H e PdF.

**Itens:** Camisa de couro, anéis e Adaga.

**Personagem: Manoel**

Nível: 7                      Pontos de Experiência: \_\_\_\_.

Força: 5                      Resistência: 1                      Pontos de Vida: 17

Habilidade: 4                      Poder de Fogo: 4                      Armadura: 4

**História:** Natural de Coimbra, Manoel, é oriundo de uma longa linhagem de aristocratas. Conhecedor do mar, esse sempre teve vontade de seguir aventuras e participar de várias batalhas navais.

**Vantagens:** Coragem de Marinheiro (2 pontos)

Você é imune a efeitos de pânico causados por batalhas ou qualquer outra coisa não mágica. Alucinações também não provocam Pânico, a menos que você possua desvantagens nesse quesito.

**Desvantagens:** Medo do Sobrenatural (-1 ponto)

O mar é repleto de criaturas desconhecidas e elas apavoram você, quando você enfrenta qualquer tipo de criatura desconhecida você deve fazer um teste de resistência, se falhar você recebe os efeitos de Pânico.

**Itens:** Adaga

**Personagem: Joaquim**

Nível: 7                      Pontos de Experiência: \_\_\_\_.

Força: 3                      Resistência: 2                      Pontos de Vida: 20

Habilidade: 5              Poder de Fogo: 5              Armadura: 3

**História:** Marinheiro de carreira, já se encontrando na meia idade. Natural do Porto, essa provavelmente é a sua última viagem. De berço aristocrático, você é fiel a coroa lusa.

**Vantagens:** Treinamento de Marinheiro (2 pontos)

Você é um ótimo marinheiro, quando está no comando de um navio, este recebe H+1 e PdF+1. Quando estão saqueando um navio, porto ou cidade você recebe um bônus de +1 em Força ou Poder de Fogo (deve ser definido na hora da compra da vantagem) contra piratas ou marinheiros em geral. Esse bônus não se aplica a outros aventureiros que estejam viajando no navio e não sejam homens do mar.

**Desvantagens:** Velho (-2 pontos)

Você é velho no navio, mas não consegue fazer mais do que uma série de tarefas a bordo. Quando você está exercendo alguma tarefa complexa sofre um redutor de -1 em H e PdF.

**Itens:** Uniforme e Sabre.

**Personagem: Luigi**

Nível: 7                      Pontos de Experiência: \_\_\_\_.

Força: 3                      Resistência: 2                      Pontos de Vida: 15

Habilidade: 5              Poder de Fogo: 5              Armadura: 3

**História:** Nobre e almirante experiente, nativo de Leiria. Esse é, provavelmente, o seu maior trabalho para a coroa lusa.

**Vantagens:** Coragem de Marinheiro (2 pontos)

Você é imune a efeitos de pânico causados por batalhas ou qualquer outra coisa não mágica. Alucinações também não provocam Pânico, a menos que você possua desvantagens nesse quesito.

**Desvantagens:** Empáfia e Arrogância (-3 pontos)

Você tem o péssimo hábito de subestimar e ironizar os seus adversários, o que pode te colocar em situações adversas. Lutando com um inimigo de nível menor, você perde -3 pontos em Habilidade e Força, já que não está levando ele a sério.

**Itens:** Uniforme, Bússola e Sabre.

**Personagem: Paulo**

Nível: 5                      Pontos de Experiência: \_\_\_\_.

Força: 2                      Resistência: 2                      Pontos de Vida: 15

Habilidade: 4              Poder de Fogo: 3                      Armadura: 1

**História:** Mercador de origem judaica, cristianizado e oriundo da cidade do Porto. Esse é o seu primeiro trabalho para a coroa lusa.

**Vantagens:** Vitalidade (2 pontos)

Você ainda é jovem, cheio de vida. Você ganha 2 de Habilidade em combates.

**Desvantagens:** Ganância (-3 pontos)

Você tem o péssimo hábito de se atrair por todo e qualquer objeto brilhante, o que pode te colocar em situações adversas. Lutando com um inimigo que ostenta riquezas, você perde -3 pontos em Habilidade e Força, já que seu foco muda, e tu começa a cobiçar o ouro alheio.

**Itens:** Roupas Nobres e Sabre.

## NPC's – JOGADORES NÃO JOGÁVEIS, CONTROLADOS PELO MESTRE

**Personagem: Infante Dom Henrique**

Nível: 10                      Pontos de Experiência: \_\_\_\_.

Força: 5                      Resistência: 4                      Pontos de Vida: 21

Habilidade: 5              Poder de Fogo: 4                      Armadura: 5

**Vantagens:** Habilidade com Espadas (1 ponto)

Você é habilidoso com espadas, se trocar sua espada por outra, mesmo que o dano seja diferente, você não sofre penalidade de -1 em Força. E se você estiver utilizando uma espada com o mesmo dano de sua inicial (ou ela própria) você recebe um bônus de +1 em Força em ataques desferidos com ela.

**Desvantagens:** Empáfia e Arrogância (-3 pontos)

Você tem o péssimo hábito de subestimar e ironizar os seus adversários, o que pode te colocar em situações adversas. Lutando com um inimigo de nível menor, você perde -3 pontos em Habilidade e Força, já que não está levando ele a sério.

**Itens:** Roupas Nobres, Armadura e Sabre.

**Personagem: Dom João I de Portugal**

Nível: 10                      Pontos de Experiência: \_\_\_\_.

Força: 5                      Resistencia: 4                      Pontos de Vida: 21

Habilidade: 5              Poder de Fogo: 4                      Armadura: 5

**Vantagens:** Honra (2 pontos)

Você é imune a efeitos de pânico causados por batalhas ou qualquer outra situação de extrema. Alucinações também não provocam Pânico, a menos que você possua desvantagens nesse quesito.

**Desvantagens:** Ganancia (-3 pontos)

Você tem o péssimo habito de se atrair por todo e qualquer objeto brilhante, o que pode te colocar em situações adversas. Lutando com um inimigo que ostenta riquezas, você perde -3 pontos em Habilidade e Força, já que seu foco muda, e tu começa a cobiçar o ouro alheio.

**Itens:** Roupas Nobres, Armadura e Sabre.

**Personagem: Infante Dom Pedro**

Nível: 10                      Pontos de Experiência: \_\_\_\_.

Força: 4                      Resistencia: 5                      Pontos de Vida: 21

Habilidade: 4              Poder de Fogo: 5                      Armadura: 5

**Vantagens:** Honra (2 pontos)

Você é imune a efeitos de pânico causados por batalhas ou qualquer outra situação de extrema. Alucinações também não provocam Pânico, a menos que você possua desvantagens nesse quesito.

**Desvantagens:** Empáfia e Arrogância (-3 pontos)

Você tem o péssimo habito de subestimar e ironizar os seus adversários, o que pode te colocar em situações adversas. Lutando com um inimigo de nível menor, você perde -3 pontos em Habilidade e Força, já que não está levando ele a sério.

**Itens:** Roupas Nobres e Sabre.

**Personagem: D. Duarte**

Nível: 10                      Pontos de Experiência: \_\_\_\_.

Força: 5                      Resistencia: 5                      Pontos de Vida: 21

Habilidade: 4                      Poder de Fogo: 4                      Armadura: 5

**Vantagens:** Habilidade com Espadas (1 ponto)

Você é habilidoso com espadas, se trocar sua espada por outra, mesmo que o dano seja diferente, você não sofre penalidade de -1 em Força. E se você estiver utilizando uma espada com o mesmo dano de sua inicial (ou ela própria) você recebe um bônus de +1 em Força em ataques desferidos com ela.

**Desvantagens:** Ganancia (-3 pontos)

Você tem o péssimo habito de se atrair por todo e qualquer objeto brilhante, o que pode te colocar em situações adversas. Lutando com um inimigo que ostenta riquezas, você perde -3 pontos em Habilidade e Força, já que seu foco muda, e tu começa a cobiçar o ouro alheio.

**Itens:** Roupas Nobres, Armadura e Sabre.



ANEXO 02<sup>17</sup>

<sup>17</sup> Fonte: Monteiro, João Gouveia; Antônio Martins Costa, 1415, *A Conquista de Ceuta*, Ed. Manuscrito, Barcarena, 2015. Disponível em: <<http://histgeo6.blogspot.com.br/2015/08/600-anos-da-conquista-de-ceuta.html>>. Acesso em: 10 dez. 2017.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COELHO, Maria Helena da Cruz. Rumos da governança. In: \_\_\_\_\_. **D. João I**, o que recolheu *Boa Memória*. 2. ed. Lisboa: Temas e debates, 2008. p. 226-321.

GIACOMONI. M. P.; PEREIRA. N.M. (Orgs) **Jogos e Ensino de História**. 1ª. ed. Porto Alegre: Evangraf, 2013. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/lhiste/download-jogos-e-ensino-de-historia/>> Acesso em 24 nov. 2017.

MARTINS, José V. de Pina. Descobrimientos portugueses e Renascimento europeu. In: NOVAES, Aduato (org.). **A descoberta do homem e do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998. p. 179-192.

REVISTA DRAGÃO BRASIL. 3D&T Fastplay: a versão para iniciantes do RPG Defensores de Tóquio. Rio de Janeiro: Talismã. 3. ed. Ano. 25 p. Disponível em: <<http://aladinosdorpg.xpg.uol.com.br/Manual%203D&T.pdf>>. Acesso em: 01 dez. 2017.

SCHMIT, W. L. **RPG e Educação**: alguns apontamentos teóricos. 2008. 288 f. Dissertação. (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008. Disponível em: <<http://www.uel.br/pos/mestredm/images/stories/downloads/dissertacoes/2008/2008%20-%20SCHMIT,%20Wagner%20Luiz.pdf>> Acesso em: 05 dez. 2017

## SUGESTÃO DE SITE QUE OFERECE JOGOS DE RPG EM TEMÁTICAS HISTÓRICAS VARIADAS

Acesse: [www.projetogurps.com.br](http://www.projetogurps.com.br)