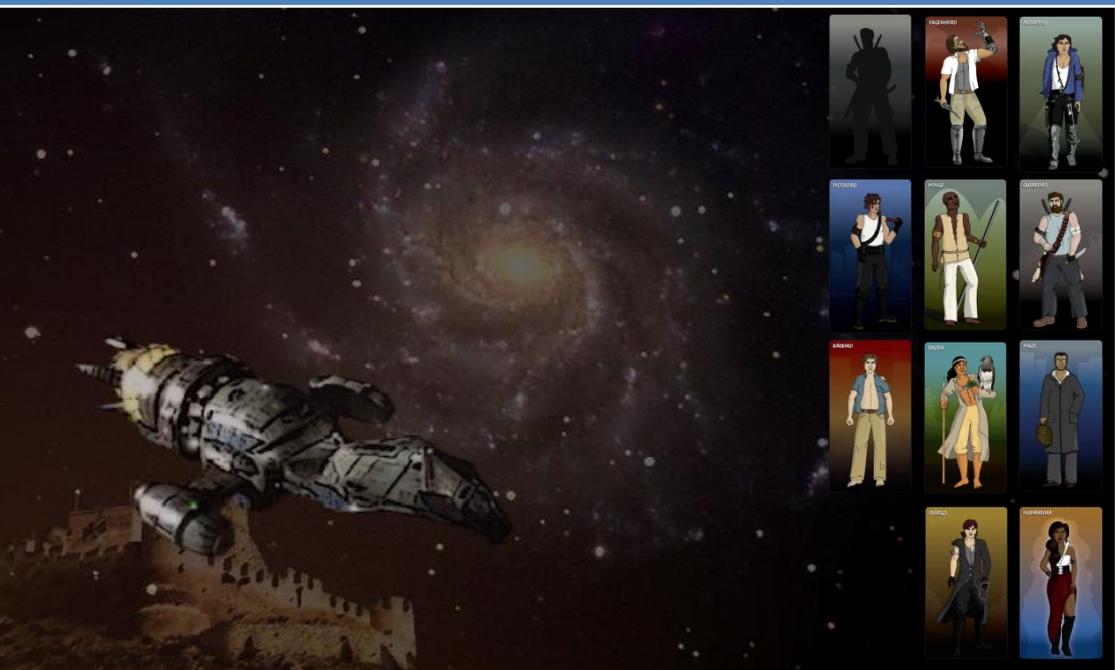


RPG by Moodle



Sueli Cabalero

Alfredo Matta

Antônio Lázaro Souza

Michele Neime

Victor Montalvão

Eudes Vidal

Ezileide Santana

RPG by Moodle



Autora Principal :

Sueli da Silva Xavier Cabalero

Autores dos artigos e capítulos :

Alfredo Matta

António Lázaro Souza

Michele Neime

Victor Montalvão

Autores de Contribuições :

Eudes Vidal

Ezileide Santana

Editoração :

Leandro Rangel Santos

Revisão Ortográfica :

Aline Rizzi

RPG by Moodle

PREFÁCIO

O livro RPG by Moodle foi construído como parte da solução didática, parte da composição da página WEB, e como proposta de organização dos experimentos do projeto “A física e o cotidiano” parte do programa “Conteúdos Digitais” do MEC, conforme regulado pelo Edital MEC/MCT 001/2007 e pelo Convênio 656052/2008 entre a Secretaria da Educação do Estado da Bahia - SEC, que realizou o projeto, e o FNDE que geriu os recursos para a execução do mesmo.

Trata-se de um recurso que pode ser utilizado com base neste livro, e também de um sistema que pode ser executado como uma função do sistema gestor de cursos de Educação a Distância Moodle. O Sistema “RPG by Moodle” encontra-se hospedado nos servidores da SEC, ou em outros servidores de instituições que solicitem o seu uso à Secretaria de Educação do Estado da Bahia - SEC-BA. Para instalação do sistema, o interessado deve procurar a SEC, a Unidade de Conteúdos Digitais Educacionais - CDE, situado no Instituto Anísio Teixeira (71) 3116-9019.

O livro aqui apresentado pode ser utilizado em conjunto com outros recursos do projeto ou de forma autônoma. Ele também pode ser utilizado por professores e alunos para que ao jogar aprendam o que for elaborado no plano pedagógico do professor. Em outras palavras é possível utilizar o sistema como ambiente de apoio para o estudo de qualquer outro conteúdo escolar ou não, incluindo aí outras disciplinas escolares, biologia, história, e outras. Basta para isso que o professor elabore novas aventuras e desafios que abordem os conteúdos de seu interesse. Quanto aos experimentos de física referenciados nas campanhas do livro, podem ser encontrados no Portal do Professor do MEC (<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/index.html>) ou no ambiente educacional WEB da SEC (<http://ambiente.educacao.ba.gov.br/home>).

A autoria deste livro é principalmente de Sueli Cabalero sendo o trabalho lastreado em sua pesquisa de mestrado, por mim orientada em 2007. Deve-se a Sueli a construção da estrutura basilar do livro em todas as suas dimensões. Além desta autoria basilar são autores de capítulos e outras partes representativas, Victor Montalvão e Antônio Lázaro Souza, nossos Mestres de RPG, eu, Alfredo Matta e Michele Neime, mais dedicados à pedagogia dos jogos digitais e ao Design Pedagógico presente, além de serem autores de contribuições necessárias Eudes Vidal e Ezileide Santana.

Esperamos que o leitor possa aproveitar o livro, a aprendizagem em meio ao jogo e todas as possibilidades do “RPG by Moodle”,

Salvador, abril de 2011

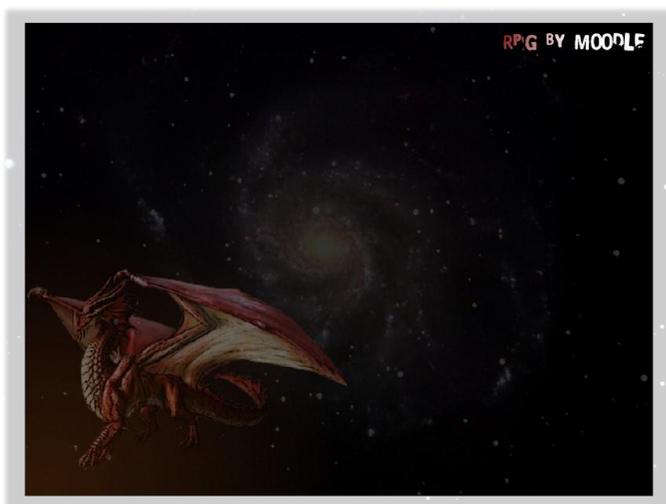
Alfredo Eurico Rodrigues Matta

Coordenador Geral do CONDIGITAL SEC-BA

RPG by Moodle

RPG By Moodle

Primeira Edição
Salvador - 2011



RPG by Moodle

Sumário

Apresentação	6
Capitulo 1 - O uso do RPG by Moodle na Educação Escolar	9
Capitulo 2 – Como ser um mestre de RPG	18
Capitulo 3 - Guia para o jogador.....	42
Capitulo 4 - Sistema de regras.....	44
Anexo 1 - Campanha.....	65
Anexo 1.1 - Descrição de Classes	101
Anexo II - As Aventuras	140
Glossário RPG “Viagem no Espaço” by moodle	291

RPG by Moodle

Apresentação

Este livro foi pensado para aqueles professores que desejam incrementar suas aulas com um recurso que potencialize o processo de ensino-aprendizagem e para os demais que se interessam pelo jogo de RPG e suas possibilidades pedagógicas. Tendo isso em vista, apoiados nos estudos de Vygotsky, desenvolvemos nosso trabalho com base na perspectiva sócio-construtivista de educação.

Não é tão simples descobrir meios de enriquecer uma prática pedagógica, a fim de ser realmente coerente com o objetivo maior da educação, que é o de propiciar ao aluno um ambiente rico em experiências necessárias ao desenvolvimento intelectual e, principalmente, social. Por esse motivo, projetos de pesquisa como o *A Física e o cotidiano*, financiado pelo Ministério da Educação, são realizações concretas dessa preocupação em descobrir e apresentar esses meios.

Diante disso, este livro é a concretização de uma das produções que resultaram de pesquisas do projeto citado acima: o sistema “RPG by moodle” e a campanha “A Rede”. Essa é uma experiência inovadora, já que não há registros de uma produção de um jogo de RPG no espaço do moodle. Foi pensado o RPG (*Role Playing Game*, que representa “jogo de interpretação”), por conta de esse jogo ser uma rica fonte de comunicação e colaboração, que são pilares para a relação ensino-aprendizagem. Além disso, outra característica forte é o estímulo ao uso da imaginação e criatividade, que facilita o processo de relacionar o conteúdo escolar com a experiência concreta.

Já o sistema foi construído para funcionar como uma funcionalidade do Moodle. Significa dizer que deve ser instala-

RPG by Moodle

lado e executado em servidor onde também esteja o Moodle e que sua operação vai se dar integrada a este sistema.

Essa produção envolveu uma equipe interdisciplinar, a fim de dar conta de todos os objetivos e necessidades impressas para o desenvolvimento do sistema e da campanha. Contamos com uma equipe de pedagogos, físicos, historiadores, biólogo, roteiristas, programadores e designers para tornar tudo o que será apresentado possível. Todos juntos participamos desde a concepção do sistema até a avaliação do produto final. Dentro disso, tivemos diversas etapas: escolha dos temas de física a serem trabalhados nas aventuras; design pedagógico dos experimentos virtuais que fazem parte das aventuras; roteiro para cada experimento, baseado no design pedagógico; produção do experimento virtual, baseado no roteiro desenvolvido; avaliações e correções da produção; construção dos textos da campanha, aventuras, sistema de regras e tudo mais que é necessário para tornar possível um jogo de RPG; e desenvolvimento do sistema.

Então, aqui apresentaremos como foi pensado e desenvolvido o sistema *"RPG by moodle"*; tudo que é preciso para subsidiar a produção de um jogo de *"RPG by moodle"*; e o exemplo da campanha desenvolvida *"A Rede"*, que está pronta para ser utilizada.

No fim do livro trazemos um anexo com os textos da campanha *"A Rede"*, as 10 aventuras que fazem parte dessa campanha, o sistema de regras do jogo e a descrição dos personagens que fazem parte das aventuras.

RPG by Moodle

E para melhor compreensão de termos específicos utilizados, criamos um glossário que consta nas últimas páginas do livro.



Capítulo 1 - O uso do RPG by Moodle na Educação Escolar

Sueli da Silva Xavier Cabalero

• O que é o RPG by Moodle ¹?

Antes de definir o RPG by Moodle, é importante conceituar o Jogo de RPG. O jogo de Role Play Game surgiu nos Estados Unidos na década de 70 e só posteriormente chegou ao Brasil. Mas, quando se identifica a forte aproximação com as brincadeiras de imaginação, o tradicional faz de conta, é possível afirmar que alguns elementos dos jogos de RPG já faziam parte das brincadeiras infantis desde tempos primórdios. É um jogo de interpretação em que um grupo de jogadores e um mestre de jogos se encontram em uma história-aventura² e participam como personagens da história, vivenciando e ampliando a mesma, trata-se de uma criação coletiva.

Na maioria das vezes os jogadores-personagens são convidados a entrar na história-aventura a partir de uma situação apresentada pelo Mestre que é o responsável por apresentar o contexto e o universo imaginário em que se encontram os participantes. Todo o grupo passa a tomar decisões em função de

¹ Este sistema foi desenvolvido por uma equipe multidisciplinar composta por Pedagogos, Web designer, Desenvolvedor Web, Mestres de RPG, sobre a minha coordenação.

² Utilizo esta terminologia por acreditar que assim é possível definir melhor as aventuras de RPG, pois, durante a sua criação, conteúdos de ficção (que são próprios deste tipo de jogo) podem ser mesclados com elementos do contexto real da história.

RPG by Moodle

um objetivo comum, aspecto que promove a colaboração entre os sujeitos. Mas, durante o jogo, os jogadores-personagens se deparam com muitas situações conflituosas e inusitadas que requerem habilidade e raciocínio estratégico para tomar decisões que estejam coerentes com os seus atributos descritos na ficha do personagem.

Outro componente que faz parte do jogo é o rolamento de dados³, que dá o caráter de aleatoriedade nos resultados das jogadas dos participantes. Após o resultado do rolamento de dados, o mestre faz a leitura da situação e a análise dos atributos do jogador-personagem para, em seguida, emitir um veredicto final, e esse comportamento se repete sempre que ocorre a jogada dos dados.

O Jogo RPG existe em diversas modalidades, no caso do RPG by Moodle há uma convergência de elementos próprios do RPG de Mesa com outros característicos dos RPGs online, especificamente o RPG baseado em Fórum.

Desta forma, o RPG by Moodle é um sistema genérico que permite jogar RPG através da comunicação via Chat e Fórum, ou seja, é possível jogar em tempo real ou não. Trata-se de um recurso desenvolvido de acordo com os princípios sistêmicos do Moodle (ambiente virtual de aprendizagem). Então, o professor poderá montar o seu curso e contar com mais um recurso a ser adicionado à sua sala de aula virtual, que é o RPG by Moodle. A observação de características como colaboração, formação de comunidades, interação online, me levou a per-

³ O Mestre é o único sujeito que tem a permissão para jogar os dados quantas vezes considerar necessário, é a pessoa que dita os resultados a partir da jogada de cada jogador-personagem a partir do resultado obtido na rolagem de dados.

RPG by Moodle

ceber que o Moodle seria um ambiente favorável para realizar partidas de RPG online, e assim, durante a minha pesquisa de Mestrado surge a idéia de desenvolver este recurso de forma mais apropriada ao contexto e aspectos característicos do jogo de RPG. Desta forma, o referido sistema oferece a condição de fazer upload de mídias como: vídeos, áudios, imagens, textos, objetos de aprendizagem. Estas mídias podem ser anexadas à aventura, pelo Mestre, à medida que o jogo acontece e os jogadores se comunicam entre si, participando na construção coletiva da história-aventura de RPG.

Existem sites criadores de fóruns de RPG na internet, mas um dos grandes diferenciais do RPG by Moodle é a possibilidade de interação síncrona e assíncrona dentro do próprio sistema, em que os jogadores podem acessar o jogo mesmo quando o Mestre ou outros jogadores-personagens não se encontram Online. Além disso, é possível fazer upload de mídias em diversos formatos (vídeos, áudios, imagens, textos) para o contexto da aventura, aspecto que enriquece bastante o desenvolvimento das aventuras. É um sistema genérico através do qual é possível jogar Campanhas e Aventuras futurísticas, históricas, medievais, enfim em diversas possibilidades temáticas. E este é um dos principais aspectos que abre infinitas possibilidades de uso do RPG by Moodle na Educação Escolar, considerando que o professor pode criar uma Campanha composta por aventuras cuja temática abordada faça parte do currículo escolar.

Através da figura que segue é possível visualizar os ícones Criar Fórum (espaço onde o Mestre realiza as postagens das situações que levam os jogadores-personagens a imergirem na história que se desenvolve ao longo do jogo); Cadastrar Recursos (que se refere ao espaço onde o Mestre cadastra o título da

RPG by Moodle

- **De que forma o RPG by Moodle pode ser favorável à Educação Escolar?**

O jogo é um recurso favorável ao desenvolvimento cognitivo. Muitos teóricos e pesquisadores da área de Educação são unânimes em afirmar que é possível aprender por meio do jogo, mesmo quando este tem a intenção maior de entreter. O jogo de tabuleiro, que se encontra disponível à sociedade, seja em formato convencional ou através da web, como o xadrez, o bingo, entre outros, auxilia no desenvolvimento do raciocínio lógico, na criação de estratégias, no cálculo matemático, da mesma forma que, existem jogos que foram desenvolvidos com propósitos didáticos e que também têm o uso recomendável ao processo de ensino e aprendizagem na escola e podem auxiliar no desenvolvimento de diversas habilidades.

Teorias de abordagem sociológica, filosófica e psicológica suscitam diversas características dos jogos que podem repercutir no desenvolvimento intelectual do sujeito. Mas, aqui neste caso específico farei destaque ao essencial papel da motivação, que é provocada pelo jogo, conforme destacou Vygotsky (1998). Aspecto que torna o jogo um importante recurso para a Educação escolar na medida em que promove engajamento dos sujeitos que apresentam interesse interior em participar. Este é um aspecto importante a ser considerado quando se pensa na relação entre o jogo RPG e a aprendizagem escolar, por se constituir em uma via possível de atrair, principalmente as crianças, para a sua própria aprendizagem de forma interessada e engajada.

Durante a minha trajetória de pesquisadora de Jogos de RPG tive a oportunidade de conhecer e conversar com jogadores

RPG by Moodle

que me fizeram relatos sobre as suas experiências com jogos de RPG principalmente no âmbito do entretenimento. Eles afirmam que o RPG é muito interessante e que dedicam bastante tempo ao jogo. Alguns se destacam durante as partidas e passam a ser reconhecidos e legitimados, pelo grupo, como o Mestre de jogos. Muitos revelam também, terem desenvolvido o hábito da leitura a partir do jogo, pois precisam ler os livros do jogador e do mestre para compreenderem as suas regras, além de outros textos que servem de inspiração para as jogadas e os deixam mais experientes. A pesquisa também é uma prática recorrente entre os jogadores que buscam se inteirar e se apropriar de conhecimentos sobre o contexto abordado pela aventura. Assim, podemos perceber alguns princípios que tornam o RPG um excelente potencial para o processo de ensino e aprendizagem na escola. Além destas potencialidades, outras características podem ser discutidas no intuito de evidenciar a importância da inserção deste tipo de jogo na prática pedagógica.

As características mencionadas anteriormente podem ser percebidas em diversas modalidades de RPG (de mesa, em formato livro, by fórum, entre outros), agora se referindo especificamente ao RPG by Moodle, outras características que o torna bastante apropriado para o contexto pedagógico podem ser observadas, haja vista ter sido desenvolvido a partir da plataforma de um ambiente virtual de aprendizagem que tem sido muito utilizado por instituições educacionais que trabalham com cursos na modalidade de Educação a Distância- EAD.

Ao criar um curso no Moodle, é possível ter participantes de diversas localidades que se encontram em um ambiente virtual para vivenciar uma experiência comum, estudar, formar-se, e compartilhar conhecimentos. Estes ambientes são favoráveis

RPG by Moodle

à formação de comunidades de aprendizagem por apresentarem em sua estrutura, recursos que viabilizam a relação entre os sujeitos a exemplo dos fóruns de discussão, através do qual as pessoas comunicam as suas idéias e as compartilham entre si. Da mesma forma ocorre com o RPG by Moodle, já que o Fórum é a sua principal ferramenta de comunicação entre os participantes (Mestre e Jogadores) com a diferença que estes sujeitos se encontram para jogar tendo a possibilidade de aprender através das trocas que, inevitavelmente ocorrem até mesmo regras de convivência em grupo é possível aprender e, além disso, existe a viabilidade de proporcionar o aprendizado de conteúdos curriculares através de histórias-aventuras de RPG que possuam alguma finalidade pedagógica. E sendo um professor o Mestre do jogo, este tem a condição de conduzir o grupo de acordo com os seus objetivos pedagógicos, aspecto que também pode contribuir para a formação de comunidades de aprendizagem, e considerando que na maioria das situações é exigido que os participantes tomem decisões em torno de um objetivo comum, o senso de colaboração vem à tona.

Considerando que os participantes do Jogo são convidados a escreverem as suas palavras durante a interação através do RPG by Moodle, pode-se afirmar que este tipo de jogo contribui muito para o desenvolvimento da habilidade da escrita. Assim que o Mestre faz a provocação inicial situando os jogadores-personagens em relação à história-aventura (que pode estar relacionada a algum conteúdo curricular), começa a rodada do jogo em que cada jogador-personagem deve escrever qual será a sua ação e postar no fórum para que todos visualizem, assim a rodada prossegue até que todos tenham participado. No decorrer das postagens o Mestre faz a sua intervenção lendo e emitindo respostas às ações de cada jogador-personagem, para em seguida revelar o seu veredicto final

RPG by Moodle

após cada ação. Para tanto, o Mestre utiliza a ficha do personagem e o rolamento de dados como recursos de apoio, desse modo um jogador-personagem que possuir a força como um dos seus atributos certamente terá um bom desempenho quando as situações apresentadas pelo mestre (durante as rodadas de jogo), exigirem esse tipo de característica, mas o resultado da ação do jogador-personagem ainda dependerá da pontuação obtida através do rolamento de dados e da pontuação do personagem naquele momento do jogo, daí a necessidade de interpretação da parte do Mestre que realiza a leituras destes elementos e emite o seu veredicto. Toda esta comunicação se dá mediante a escrita. É importante destacar que a escrita que vai sendo construída coletivamente no fórum do RPG by Moodle pode ser utilizada pelo professor como instrumento para as suas intervenções futuras em sala de aula.

O Mestre-professor também pode provocar os jogadores-personagens a fazerem pesquisas e retornarem ao fórum com a resposta das suas ações após uma consulta em algum material didático ou paradidático. Desta forma, o RPG by Moodle também pode favorecer o estímulo à busca de informações em diversas fontes, até mesmo a internet, já que os sujeitos estarão online, esta pode ser uma excelente oportunidade para o professor orientar o trabalho de pesquisa com os seus alunos, no intuito de que aprendam a selecionar informação e não se limitarem a copiar e colar como ocorre muitas vezes. Esta interação também representa uma importante oportunidade de aproximação com os recursos tecnológicos digitais podendo ser uma das alternativas de uso do laboratório de informática nas Escolas, ao invés de colocar os alunos para copiarem textos de livros impressos em editores de texto a exemplo do Word, o professor contará com a utilização de um instrumento que

RPG by Moodle

potencializa o exercício da autoria e tudo isso de forma lúdica, e explorando a criatividade e a imaginação.

Por fim, é importante dizer que é possível desenvolver histórias-aventuras de RPG voltadas para os diferentes segmentos da Educação Básica com exceção da Educação Infantil. A utilização do RPG by Moodle requer um conhecimento básico de uso do computador e de interação em ambientes virtuais de aprendizagem, nos quais a comunicação entre os sujeitos se dá por meio de recursos como o fórum e o chat. Portanto, é importante que o professor tenha conhecimento das habilidades que os seus alunos já possuem nesse sentido e que assuma a mediação desta aprendizagem. O fato da criança ainda não ter desenvolvido as habilidades de leitura e escrita, de forma convencional, não deve ser um elemento restritivo da sua participação, o professor pode aproveitar para criar um ambiente alfabetizador através do jogo de RPG by Moodle, introduzindo elementos pertinentes às particularidades de cada grupo. Para criar histórias-aventuras de RPG com finalidade pedagógica é importante que, antes o professor saiba como criar uma campanha e/ou aventura de RPG, para tanto o livro encontra-se composto de outros capítulos que o auxiliará neste sentido. Fica aqui o desafio para que os professores percebam possibilidades de utilização do RPG by Moodle em suas práticas docentes.

Referências

VIGOTSKI, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Capítulo 2 – Como ser um mestre de RPG

- **RPG, um jogo de interpretação com papéis específicos**

A sigla **RPG** vem do inglês **RolePlaying Game**, que quer dizer jogo de interpretação de personagens. O primeiro jogo de RPG propriamente dito foi criado em 1974 quando houve o lançamento do primeiro e mais conhecido sistema de regras para RPG, o *Dungeons & Dragons*, que seria, numa tradução literal, *Masmorras e Dragões*. Contudo, as crianças estão bastante acostumadas com essa concepção de jogos a partir de interpretação. É corriqueiro ver as crianças imitando seus ídolos e personagens favoritos, em brincadeiras que envolvem a imaginação e a criatividade. Existem provas arqueológicas que crianças no oriente médio há mais de quatro mil anos já realizam brincadeiras envolvendo interpretação de figuras importantes na sociedade, como escribas. O RPG nada mais é do que uma adaptação desta prática infantil corriqueira, adicionada a um forte elemento cooperativo.

Quando observamos as crianças em suas atividades lúdicas percebemos sua incrível capacidade de conceber histórias fantasiosas apenas graças à imaginação. Eles saltam sobre as calçadas e sobem os muros como se estivessem se aventurando dentro das selvas ou do espaço sideral. Contudo, durante essas brincadeiras e jogos, sempre que se adiciona um caráter grupal a esses jogos, ocorrem com frequência disputas que terminam por limitar a brincadeira: a discussão gira em torno de um confronto entre as realidades compostas pelas diferentes imaginações dos sujeitos. Quem foi mais rápido ou quem

RPG by Moodle

foi o mais poderoso e derrotou mais inimigos? Diferente desses jogos infantis, o RPG conta com um sistema intrínseco de regulação, que é desempenhado pelo equilíbrio dos papéis. Cada jogador tem um papel específico dentro da brincadeira e deve realizá-lo parcimoniosamente para que todos se divirtam. São dois os papéis disponíveis, jogador de personagem e o mestre ou narrador. Comumente há apenas um mestre e todos os outros assumem o papel de jogadores de personagens. Mas o que cada um desses papéis representa?

• Sobre ser mestre e outras tantas coisas

Há quem diga que ser mestre é como ser “Deus” de um universo, de um mundo, talvez, de certa forma, realmente seja. O mestre de RPG é o responsável pela criação e gestão de mundos, campanhas, aventuras e missões que são oferecidas aos jogadores, ao mesmo tempo movimentando e sendo movimentadas pelos personagens criados pelos jogadores. Desempenhando um papel de antagonista e ao mesmo tempo não atuando como rival dos personagens, o mestre é o narrador no jogo de RPG e representa os obstáculos e objetivos, permitindo o desenvolvimento dos acontecimentos dentro do enredo por ele elaborado. Tendo que deve ter uma postura justa, o mestre deverá sempre dar oportunidades iguais a todos os jogadores e deverá ser o grande promotor do sucesso do jogo.

Isso, por quê? Simples, embora tenha todo o poder para criar ou desfazer a história, as habilidades do mestre terminam no livre arbítrio dos personagens dos jogadores. O mestre não pode obrigar os jogadores a continuarem na sua mesa de jogo, nem a fazerem o que ele considera necessário na história. Os jogadores tem total liberdade para agir com seus personagens

RPG by Moodle

como bem entenderem, por mais ilógico que possa parecer para o mestre. Para que o jogo ocorra o mestre tem a difícil, mas não menos divertida, missão de prender os jogadores em sua trama e enredar os personagens em sua história. Como um escritor que afoga o leitor com suas narrativas, o mestre deve prender os personagens num roteiro envolvente e emocionante, assustador e soturno ou romântico e apaixonante. O papel de mestre é desafiador e empolgante, ao mesmo tempo em que pode ser assustador enfrentar as decisões dos jogadores, que nem sempre são como ele gostaria que fossem. Na verdade na maioria das vezes não são.

Nesse cabo de guerra entre o enredo, representado pelo mestre, e os personagens, interpretados pelos jogadores, é que reside a magia do RPG, uma história onde os personagens são agentes com escolhas próprias de uma maneira que nenhuma mídia literária, e aqui me refiro a romances, contos, roteiros ou novelas, consegue reproduzir. De certa forma, o RPG é um jogo em que o ambiente elaborado pelo mestre, com seus personagens e características, é vivenciado pelos jogadores, que criam seus próprios personagens e suas ações. Todos, mestre e jogadores, desenvolvem o jogo e, de fato, jogam uma representação, vivências complexas em um contexto compartilhado por todos os participantes, podendo ser muito próximo de como se dá na realidade.

Ao dar partida numa campanha de RPG, o primeiro movimento do mestre será sempre o de escolher em que mundo a campanha, aventura ou missão será apresentada, oferecida para os jogadores. É necessário que o mestre organize todo o material com antecedência, fazendo pesquisas, coletas de dados, construindo mapas, fazendo leituras e ao mesmo tempo, o projeto de uma grande história, pois o mestre deverá

RPG by Moodle

apresentar de forma sucinta e elementar todo panorama do jogo. Filmes e músicas também são boas pedidas, ainda mais se forem compartilhadas por todo o grupo, não apenas o mestre. O momento de pesquisa é importantíssimo, pois devido à natureza espontânea do RPG será necessário por vezes recorrer à criação instantânea de trechos da história, o que requer um domínio do ambiente, a fim de evitar buracos no enredo. Quanto maior for o domínio do mestre sobre o ambiente de sua própria campanha, maiores as chances de o enredo manter-se coeso. Uma boa forma de demonstrar essa coesão para que fique claro para os jogadores é a reutilização de personagens. Se os personagens reencontrarem a mesma taverna toda vez que passarem por aquela cidade e tiverem oportunidade para cumprimentarem o taverneiro educado que sempre os recepciona bem isso dará à campanha um ambiente conciso. Contudo, apesar de toda essa preparação, o mestre deve estar sempre pronto para improvisar situações e eventos, de acordo com as decisões dos personagens, a fim de manter a capacidade do mesmo de integrar e, também, elaborar a história.

O primeiro momento de uma aventura de RPG é a ambientação. O início da história é contextualizador, produz a percepção do enredo, do que vai ocorrer, do ambiente, dos elementos do jogo e de seus personagens. É importante perceber que os jogadores e o mestre vão aquecendo a partir de ações mais voltadas para o reconhecimento do contexto e do ambiente, cabendo ao mestre seguir adiante realizando aos poucos a mediação do engajamento de todos na trama que elaborou para a missão.

É também neste momento que ele irá desencadear uma história com a inclusão de personagens, fatos e contextos diversos, visto que a imaginação dos jogadores promoverá o

RPG by Moodle

sucesso do jogo. Esse início de campanha é de extrema importância, tal qual a primeira frase de um livro. Stephen King, renomado autor norte-americano, no prefácio de “O poeta” de Michael Connelly, afirma, com a propriedade de um dos autores mais influentes do século XX, que a primeira frase de um livro para o leitor é como a isca num anzol para o peixe. Ela tem que fisgar o leitor de maneira precisa e concisa. O início da campanha de RPG também, o que torna o trabalho ainda mais árduo. O mestre deve juntar personagens diversos em prol de um objetivo comum e ainda fisgar os jogadores com seu apelo narrativo. Muitas são as formas de fazê-lo, mas cada mestre deve encontrar sua maneira particular e própria, através do método de tentativas e erros. Normalmente utiliza-se algum inimigo em comum, algo que uma os personagens que, embora tenham opiniões diferentes, possam se juntar para lutar contra algo que incomode a todos.

Muitas vezes o mestre prefere adotar e gerir uma missão já elaborada, com enredo, situações e problemas propostos por outro autor. Neste caso o mestre deverá estudar bem toda a aventura, as situações, o elenco e outros detalhes presentes na proposta, para depois ser capaz de inserir os jogadores no contexto presente na missão, e assim ser capaz de gerir as representações dos jogadores, sendo ele o ator que representará as forças e ações do universo no qual os jogadores estão engajados. Se o ritmo do jogo diminuir e as pessoas perderem o interesse, é função de o mestre revitalizá-lo, com pistas e dinâmicas novas, mantendo o equilíbrio entre os jogadores. Deve ficar claro também que até nesses casos o mestre tem total liberdade para tomar outros caminhos e alterar a história inicial como achar melhor à realidade da sua mesa de jogo.

RPG by Moodle

Para o jogo que apresentamos aqui, cujo intuito primal é pedagógico, ainda temos que considerar que o mestre deve ser também professor e que está desenvolvendo o RPG com estratégia de aprendizagem vivenciada e em meio a uma prática divertida e lúdica. No contexto educacional, assim como desenvolvimentos do jogo sem propósito pedagógico, o jogo de RPG é uma atividade desenvolvida a partir da colaboração entre os participantes e que pode ser jogado por qualquer faixa etária, em qualquer segmento escolar ou período da vida acadêmica. O professor pode desenvolver atividades de acordo com o interesse e o planejamento pedagógico, abordando conteúdos conceituais, atitudinais e procedimentais. *A priori* isso pode parecer algo árduo e complexo, mas trata-se de uma ilusão passageira quando se conhece RPG. Todo jogo apresenta um plano de fundo, comumente uma mitologia própria, baseada em algo conhecido, ou produzido por outrem. Transformar essa mitologia fabulosa em algo que traga uma construção de conhecimento é apenas um transporte de ambiente, algo que com um pouco de prática torna-se simples para o mestre. Imbuir uma campanha com uma moral e ensinamentos é como escrever uma história com objetivo explícito. Dar um tema e um tom educativo, se resume a embutir na história valores morais que podem vir a ser adquiridos durante o percurso dos personagens. A experiência das figuras criadas começa a ser transferida do personagem para o jogador. Caso um dos alunos tenha percebido que colocar seu personagem para roubar um item de seu companheiro acarretou em prejuízos para todos num momento posterior, é muito provável que ele aprenda, enquanto aluno, que furtar algo de alguém é privar a pessoa de sua posse do objeto, que pode ser vital para o mesmo, não apenas obter algo que desejamos.

RPG by Moodle

Contudo, não apenas o plano de fundo com temas educativos, ou a interação que promove o trabalho em grupo são as únicas opções; para o professor as opções são muitas. Na campanha proposta no final deste livro, por exemplo, os experimentos que serão utilizados para o aprendizado de física estão postos como parte dos desafios do jogo, de maneira que o mestre pode conduzi-lo até ser atingida tal situação ou condição pelo personagem, onde o jogador deverá realizar algum exercício de aprendizagem ou participar de uma situação fora do jogo, que o fará aprender algo útil para o enredo. Em outras palavras o jogador terá que abrir um tempo de sua jogada, realizar o experimento, aprender com ele, voltar para o jogo e aplicar o novo conhecimento em alguma situação no jogo onde isso será útil. Esta é uma opção para o educador, utilizar o jogo como contexto engajador dos jogadores, que deverão aprender o que for proposto para continuar a jogar e poder construir os resultados que desejam.

Outra forma é mais direta: a campanha ou missão pode acontecer em determinada época, localidade ou situação na qual a própria aventura vivenciada é uma aprendizagem. Note que será assim se os personagens estiverem vivenciando um ambiente histórico em uma missão. Ou se estiverem em um país com acidentes geográficos, ou ainda se na aventura for necessário desenvolver e resolver charadas matemáticas ou outro tipo de conhecimento. As possibilidades para essas aplicações são limitadas apenas pela imaginação do professor, mas é evidente a potencialidade do RPG como um mecanismo para o ensino de algumas ciências em especial, como a história. Imagine os jogadores podendo vivenciar em detalhes os momentos mais marcantes da revolução francesa ou passando pelos momentos soturnos do pós-segunda guerra mundial

RPG by Moodle

num mundo dividido entre dois modos de produção conflitantes?

De uma forma ou de outra, o professor deve inserir seu projeto pedagógico no processo de jogo que propõe aos estudantes jogadores, de maneira que o limite entre o primeiro e o segundo torne-se menos evidente e a construção para todos se dê de maneira discreta mas, paradoxalmente clara.

Conduzindo o jogo

O Mestre é o condutor do universo o qual estão inseridos os jogadores e campanhas, o enredo no qual a história vivida pelos personagens de jogadores irá ocorrer. Mundos passam por seu umbigo e deságuam na fértil imaginação dos jogadores, onde histórias e fábulas se sedimentam e compõe novas histórias. Ele é, portanto, o animador, o que constrói as emoções, situações, condições e vivências. A cada ação dos jogadores corresponderá uma ação ou consequência no mundo da campanha e toda ação deverá passar pelo critério de procedência e possibilidade do Mestre, a fim de evitar atitudes absurdas ou maçantes para a história. A sensatez é a melhor amiga de um bom mestre, sendo seguida de perto pela criatividade.

Por se tratar de um jogo dinâmico, nem sempre as ações dos jogadores correspondem ao esperado pelo mestre. Nesses casos, resta ao mestre recorrer à sua capacidade de improviso. Ela é extremamente importante para a condução do jogo, sendo essa pautada em todo conhecimento acerca da campanha produzido pelo mestre num momento anterior ao da mesa. Improviso é uma capacidade que se desenvolve através do

RPG by Moodle

domínio das regras e do enredo. O mestre deve ter sempre esses dois pontos bem fundamentados para ele mesmo.

O mestre deve estar muito atento ao controle do tempo *in-game*. As situações e a possibilidade de cada jogador poder construir ações independentes possibilita que o mestre acabe tendo que gerir situação que estarão sendo vividas em paralelo e concomitantes, e que em algum momento vão estar em situação de reencontro. Lembre-se que o tempo dentro do jogo é de total controle do narrador, que pode controlar a velocidade com que ele passa a seu bel-prazer, dando relevância maior ou menor a eventos. Cuidado ao dividir o grupo, para que, temporalmente, as ações de personagens separados aconteçam congruentes com a do resto do grupo.

Este RPG tem finalidades pedagógicas, e isso deve nortear o roteiro. O mestre, que se recomenda ser professor (embora isso não seja uma obrigação - dependendo do que o grupo deseje) deve construir situações e ambientações que façam com que os processos de aprendizagem e os exercícios pedagógicos dos envolvidos aconteçam em meio ao jogo, e o mais integrado possível à parte de representação e ludicidade do mesmo, para que possa acontecer a aprendizagem de cunho sócio-construtivista proposta pela abordagem aqui defendida.

Levando isso em conta, o roteiro deve estar bastante interessado em construir uma perspectiva adequada de desenvolvimento de uma história a ser vivenciada pelos participantes. Alguns mestres acham importante que não haja limites para as decisões dos jogadores, e que não deva ser o mestre um “teleguiador” da história (algo que será discutido durante os pontos posteriores). Isso implica em o roteirista ser hábil para fazer com que os jogadores desejem seguir o enredo, ao

RPG by Moodle

invés de ficarem vivendo histórias derivadas ou paralelas ao enredo principal criado.

Para libertar os jogadores da rédeas totais do mestre, é recomendável manter um conjunto de possibilidades de encontros aleatórios e de roteiros secundários, que podem também estar relacionados a sorteios de encontros aleatórios. O mestre deve ser hábil, porém para ir criando condição e atração para o enredo principal, o que fará com que os jogadores, pouco a pouco, vão se encaminhando para viver a história projetada pela aventura proposta. Este raciocínio serve principalmente para o início da aventura, mas deve seguir todo o processo.

• Mestre ou Juiz?

Além de lidar com a ambientação, o mestre também exerce a função de juiz na mesa, lidando com os possíveis conflitos que podem vir a ocorrer entre os jogadores. Como todo jogo em grupo, o RPG também envolve confrontos, debates e discussões entre os personagens dos jogadores, que nem sempre terão as mesmas opiniões sobre assuntos determinados. Isso é natural e enriquece o enredo, mas o mestre deve sempre tomar cuidado para que este comportamento não ultrapasse a frágil linha entre uma disputa amigável e um duelo por poder. Acima de tudo, o grupo de RPG deve ser um **grupo**, por mais redundante que essa afirmação possa parecer. Os personagens devem ser elaborados tendo em mente as interações que irão ocorrer entre eles, de maneira a potencializar o trabalho de grupo, com cada um se especializando em uma determinada função, o que diminui a competição e favorece a todos.

RPG by Moodle

Outro ponto que deve ser tratado com cuidado pelo mestre é a diferenciação entre os eventos fora e dentro do jogo. Devido à capacidade interpretativa do RPG, é normal que os jogadores assumam a posição dos personagens, da mesma forma que um ator se emociona com as vivências do seu papel. Contudo, o que ocorre *in game* não deve influenciar as relações dos jogadores, ao menos não negativamente. RPG é um jogo que requer maturidade o suficiente para diferenciar a fantasia do mundo real, e caso o mestre perceba que seu grupo não consegue realizar essa diferenciação ele deve reavaliar seu enredo, para não requer isso de seus jogadores. Enredos mais elaborados normalmente requerem um maior esforço dos jogadores. O mestre deve sempre intervir quando a discussão se tornar desenfreada, tratando com os jogadores envolvidos. Deve haver um equilíbrio entre a maturidade do grupo e a maturidade necessária para a vivência da história.

São, portanto, duas ações como mediador: mediar à relação jogador/ambiente, inclusive com personagens não jogadores e mediar à relação entre os próprios jogadores. A condução do jogo envolve esses dois processos contínuos. Este papel de mediador entre jogadores e condições do jogo deixa espaço para que o Mestre educador possa construir as situações didáticas que pense serem importantes, pois a proporção do nível que será encaminhado o jogo também dependerá da proposta pedagógica do professor.

Para manter a ordem da turma de jogadores, visto que o número pode ser grande, ele deverá criar algumas técnicas para que todos possam participar e ouvir. Se toda a turma estiver escalada para jogar, é pertinente que seja criado algumas possibilidades para a participação de todo o grupo, sem excluir nenhum participante. Nessa condição, o professor pode di-

RPG by Moodle

vidir a turma em equipes e eleger um líder, que vai ser o porta-voz e responsável pela execução das ações do grupo. Deve haver um consenso entre o grupo que interpreta o personagem para que as decisões não fiquem centradas apenas no líder. O local deve ser adequado, onde todos os participantes possam sentar, montar suas jogadas, participar nas jogadas com os dados. Todos deverão conhecer o jogo e as regras previamente, sendo necessário que o material a ser utilizado fique a vista e de fácil acesso a todos. Outra técnica muito usada é dizer aos jogadores/alunos que tudo que eles falarem e fizerem serão falas e ações dos personagens. Qualquer coisa que não seja fala do personagem deve ser assinalada pelo jogador antes de falar. Assim, os próprios jogadores ajudam a manter a ordem.

• Lidando com jogadores

É comum alguns terem mais iniciativas para participar do que outros e cabe ao mestre coordenar essa dinâmica a fim de que todos participem. Com relação ao tempo de jogo de cada um, o mestre deve sempre que possível articular uma seqüência de ações, permitindo que todos os jogadores contribuam igualmente. Nestas etapas, ou fases, estarão alocadas as ações de todos, jogadores, não jogadores, ocorrências no ambiente. O mestre deverá valorizar as ações, intenções e interpretações dos jogadores em detrimento do enredo, deixando sempre livre que esses interpretem seus personagens de maneira como acharem melhor, mesmo que isso leve a tomar mais tempo do que ele havia planejado.

Em primeiro lugar, sempre revise se há alguma coisa ou ação do ambiente, condições ou personagens não-jogadores que vai preceder a ação do grupo. Muitas vezes “anoitece”, ou “aparece alguém”, antes do início da ação dos jogadores. Para

RPG by Moodle

o mestre professor, pode ser o bom momento para propor uma situação ou questão que vai requerer aprendizagem.

Depois siga para a rodada de cada personagem. Sempre construa uma ordem de ação, ou iniciativa, e depois vá fazendo com que cada jogador apresente sua ação naquele turno determinado ao mesmo. Há a necessidade de se avaliar a viabilidade da ação e dialogar com o jogador sobre isso, afinal o mundo é do mestre. Mas é também importante ter atenção ao tempo de cada ação. Às vezes a ação do primeiro jogador é tão longa que só acaba depois que o último fizer sua prática. Atenção com toda esta gerência do tempo e das condições, sempre diferenciando o tempo que passa no mundo real de maneira constante, e o tempo no enredo que obedece aos ditames do mestre, que pode fazer um ano passar num estralar de dedos. Mas jamais comprometa “seu mundo”, a cronologia que criou. Ou seja, é importante que os jogadores sintam que o mundo tem “regras” e condições e que não serão manipulados pelo Mestre a seu bel prazer.

Lembre-se sempre de adequar às ações dos personagens dos jogadores da mesma maneira que organiza a dos não-jogadores. Embora os PJ's sejam os personagens principais da trama, os coadjuvantes (NPC's) também apresentam papel fundamental. E não se esqueça de que, se algum personagem estiver realizando uma ação extremamente relevante, ignore a ordem de iniciativa. Às vezes faz-se necessário que alguns deles hajam mais do que outros.

Um evento importante que pode impossibilitar a continuação do jogo é a morte de um dos personagens de jogador. Depois de várias sessões de jogo é normal que o jogador se identifique com o personagem, pela sua própria faceta heróica

RPG by Moodle

exposta pelo RPG. É natural que, com a morte de um desses personagens o jogador perca o ânimo e a disposição para participar. O mestre deve tomar o máximo de cuidado com esse evento, afinal, os heróis são heróis, imortais, eternos, impossíveis de serem alcançados pelo cavalgar soturno da morte. Lógico que em certos momentos é impossível evitar, devido a atitudes insensatas, ou mesmo por incrível azar, mas, via de regra, os personagens são personagens principais, e personagens principais só morrem em momentos dramáticos que representam o esforço de defender um ideal ou uma causa. A morte de um deles é um evento que pode tornar aquela sessão memorável, se for por uma causa nobre que o personagem defenda. Lembre-se sempre de mostrar que ser um personagem principal não significa esconder-se da fatalidade, mas conviver com ela ao seu lado.

Quando for impossível evitar, é apropriado que o jogador componha um novo personagem para voltar a participar da campanha. Este novo personagem não deve ser do mesmo nível que os outros, mas levemente abaixo, para evitar suicídio generalizado de personagens que não agradem os jogadores e impedir que haja uma diferença contrastante. O personagem deve ser introduzido na campanha em momento apropriado e condizente para que sua intromissão não quebre a lógica do enredo.

O mestre deve aprender a lidar com outros tipos de situações inesperadas em relação aos jogadores. Muitas vezes, por um motivo fortuito, o jogador se desestimula e abandona o jogo, simplesmente não quer mais jogar ou não pôde participar. Acontece que o personagem dele, por vezes, pode estar em situação ou ambiente no qual sua ausência vai afetar o que vai acontecer. Imagine explorar um castelo e repentinamente

RPG by Moodle

seu companheiro desaparecer. Estranho, não? Existem três opções normais para lidar com situações como essa: Jogar com o personagem como se fosse um “não-jogador”, matar ou sumir com o personagem, ou ainda fazer com que ele saia da ação, situando-se em uma situação diferente da que estava antes. O mestre precisará decidir qual será a mais aconselhável em cada momento, em concordância com o enredo, mas aconselha-se que a última opção, já que cada personagem é uma faceta de seu jogador, sendo impossível que outra pessoa substitua a interpretação original por muito tempo.

• Preparando-se

O professor deve também preparar os momentos do jogo nos quais elementos educativos e procedimentos didáticos possam acontecer. A preparação do jogo equivale em parte ao planejamento didático de um curso ou projeto, devido à proposta de educação lúdica vinculada aqui ao RPG. Ele deve preparar os detalhes de enredo e roteiro da aventura em meio à preparação dos roteiros e cenários de aprendizagem, num processo concomitante, aliando as duas funções, de mestre e educador. Deve elaborar um planejamento criterioso, onde as aventuras tenham espaço para aplicar os conhecimentos promovidos em classe sempre mantendo em mente as possíveis alterações que poderão ocorrer no enredo devido às decisões dos PJ's.

O conteúdo da disciplina que fará parte da aventura deverá ser anunciado aos jogadores ainda no início do jogo. O mestre/professor deverá ter o cuidado de inseri-los de modo que não fiquem diferentes da temática do jogo. Os detalhes, o contexto, o cenário, a época, a relação com os fatos, tudo deve ser observado no desenvolvimento do plano.

RPG by Moodle

Sendo uma proposta educativa, a preparação ser através de conversação, com possibilidades de promoção do conteúdo pedagógico que será trabalhado no jogo. Apresente o ambiente, questione, instigue a investigação. É importante que o jogador consiga fazer relação entre o jogo e o conteúdo que está sendo trabalhado neste projeto.

• Narração

O mestre é o agente capaz de construir as paisagens e imagens que os jogadores vão ter sobre o mundo. Para que isso se dê o mestre necessita ser criativo e descrever detalhes, ações e acontecimentos, processo que é tratado *in-game* como narração, ato de narrar os eventos e acontecimentos aos jogadores.

É necessário, porém, que o mestre não seja prolixo, que não use de descrições muito extensas e exageradas, unido criatividade a objetividade. Certos momentos realmente requerem descrições mais extensas, mas o mestre deve lembrar que ele também participa como jogador, portanto deve medir seu nível de atividade a fim de que todos possam participar. Conseguindo isso, terá a incumbência de construir a sensação de estar no mundo, certa situação cinematográfica, na qual os jogadores estarão imersos, e, portanto, plenos de atividades imaginativas e de representação como é próprio do jogo RPG. A capacidade de descrição dos cenários, situações e personagens depende da capacidade do mestre, mas, muitas vezes, é ampliada pela capacidade de imaginação dos jogadores. Não se preocupe em que os jogadores imaginem aquele vilão conforme você havia imaginado. É natural que cada um realize as projeções que lhe forem mais válidas, sendo essencial que o

RPG by Moodle

mestre consiga passar a sensação que os personagens estão sentindo, e não necessariamente o que os órgãos dos sentidos deles estão notando. Imersos desta forma os jogadores não terão dificuldade de se sentir estimulados a participar. O mestre deve se esforçar para que os conteúdos estejam no jogo de tal forma que o aluno passe a desejar aprender para que sejam superadas situações importantes da campanha.

Dosar a quantidade de informações que os jogadores recebem é também relevante. Mistério e suspense são sempre fatores relevantes para justificar se uma campanha é boa, ou ruim. Ele deve sempre manter em mente que, enquanto roteirista, ele deve tratar com cuidado do seu enredo, mantendo sempre em mente que os personagens dos jogadores embora agentes do enredo também sejam pacientes dos eventos elaborados pelo narrador. Ocultar informações para que eles descubram posteriormente elenca melhor o enredo e enlaça os jogadores na trama.

O RPG deve ser pleno de drama, suspense, e do realismo próprio do ambiente do jogo. O mestre deve ser fiel às regras do mundo que ele cria, para que não pareça que esta realidade não existe, tendo as vezes que abdicar das regras do sistema para manter a coesão do jogo. Não seria legal que o vilão principal da história, o nêmeses dos jogadores, morresse no primeiro confronto por que um jogador teve extrema sorte nos dados. Por isso é necessário que o mestre recorra a certas manipulações do sistema de regras que poderiam ser mal interpretadas pelos jogadores como “roubo”, mas na verdade se baseiam em aumentar a diversão na mesa. Lembre-se sem que o mestre não pode “roubar”, mesmo que quisesse. Qualquer alteração que porventura o mesmo realize nas jogadas ou eventos não é roubo, já que o mestre está acima do sistema de

RPG by Moodle

regras e este obedece a ele. O sistema é apenas uma ferramenta que o mestre pode dispor quando achar apropriado. Mas tome cuidado para não exagerar nesses mecanismos e gerar situações desconfortáveis na mesa, de competição entre jogadores e o mestre. Utilize-a com parcimônia.

A pausa é importante para dar mais emoção, suspense e descanso aos jogadores, então aproveite esse importante artifício usando-a a seu favor. Escolha os momentos mais dramáticos para realizá-las, deixe os jogadores num suspense para saber o que acontecerá posteriormente e aproveite o horário para água, lanche, banheiro, assim não terão que sair e interromper o jogo ou diminuir o clima. Normalmente sessões de RPG podem durar certo tempo, sendo essas pausas extremamente necessárias, para evitar o cansaço dos participantes. Cuidado para não exceder a linha do suportável ao utilizar esse artifício, pausas ilógicas podem acarretar na perda de ânimo por parte dos jogadores.

Outro ponto relevante é: finalizar uma campanha. Comumente, o mestre e os jogadores se encontram tão mergulhados no enredo que fica difícil abandonar as localidades e os personagens que tanto agradaram a todos. Quem não se lembra de *Caverna do Dragão*, desenho que embalava as manhãs da década de 90 e estimulava nossas crianças a sonhar com castelos, princesas e feiticeiros? Para quem desconhece, esse desenho, cujo título em inglês era *Dungeons And Dragons*, foi baseado em aventuras de um grupo de RPG; os roteiros eram escritos por um dos jogadores. Como qualquer internauta hoje sabe, não há um final definitivo, pois a campanha não chegou a ser terminada, o que deixou um lapso na imaginação de milhares de crianças que acompanhavam a história. É muito comum que campanhas acabem por não ter fim, mas o mestre,

RPG by Moodle

enquanto educador, deve ter cuidado para que isso não aconteça às suas. É preciso que a campanha finde para que os jogadores compreendam as etapas do aprendizado determinadas por esse método e percebam os resultados dos seus trabalhos e esforços. Histórias sem fim são uma prática extremamente inapropriada num contexto pedagógico.

- **O equilíbrio entre improviso e tópicos pré-estabelecidos**

O improviso, como dito anteriormente, é um dos melhores amigos de um bom mestre de RPG. Não tenha medo de mandar por água abaixo todos os próximos eventos que haviam sido pensados, se esse sacrifício seja feito em prol de bons resultados na campanha e maior diversão para todos os jogadores, incluindo você mesmo. Muitas vezes a criatividade dos jogadores pode superar a dos mestres, e não compete a ele limitar a capacidade de iniciativa dos jogadores, pelo contrário, deve incentivá-la, já que é característica louvável numa mesa de jogo. O problema reside no contexto pedagógico que o professor havia elaborado para aquelas situações *in-game*. Sem sombra de dúvidas um sério problema num RPG pedagógico é lidar com os sacrifícios que são feitos no enredo em prol da diversão e as situações pré-estabelecidas que envolvem o desenvolvimento de certas etapas.

Essa é a principal limitação já que é difícil realizar as duas coisas sob certas circunstâncias, a exemplo: os jogadores teriam que ir até uma masmorra mágica pra compreender certos conceitos de geografia e geologia, mas não se tornou necessário já que eles convenceram um mago do reino a dar a eles o metal preciso que eles buscavam para quebrar a maldição da princesa adormecida há eras. Sem dúvidas o professor teve

RPG by Moodle

seu trabalho prejudicado, mas os jogadores demonstraram uma capacidade de resolver o problema de uma perspectiva não óbvia, o que também foi louvável. Existem duas formas de lidar com essa limitação peculiar que com certeza irá acontecer numa mesa de RPG pedagógico: Ou o mestre limita a capacidade dos jogadores, ou ele limita as modificações no seu enredo, o que vai depender do conteúdo pedagógico que está sendo proposto. Certas temáticas podem ser mais maleáveis, como trabalhar com jogadores interpretando camponeses na revolução francesa; tanto faz se eles invadiram o castelo do rei com auxílio de mercenários contratados pela burguesia ou se utilizam um levante popular como chamariz e entram escondidos no local, o tema revolução francesa foi trabalhado. Entretanto, se uma série de experimentos de física que liberam um prisioneiro será perdida se os jogadores descobrirem com um NPC cuja filha foi salva por eles que existe uma entrada secreta para tal prisão. Devido ao contexto proposto para este jogo, aconselha-se aqui que o sacrifício seja feito em prol do aprendizado que o professor ou educador pretende aplicar. O enredo é seu e ele é maleável, portanto se você quiser que os jogadores passem por certas situações não disponibilize alternativas. Isso diminui a capacidade de criação dos jogadores, mas permite que os tópicos sejam tratados com sucesso.

• Relação entre Mapas e amplitude do enredo

Uma vez bem feito o roteiro e o cenário, os mapas são suportes essenciais ao RPG. É importantíssimo dar aos jogadores, e ao próprio mestre, referências de espaço, localização, das possibilidades de deslocamento, das saídas e entradas, de pontos de interesse. Em RPG digital pense sempre em como será para fazer com que todos consultem o mapa construído. A escala é também extremamente relevante para o tipo de cam-

RPG by Moodle

panha que se propõe. A escala é relativa ao tamanho da influência que os personagens têm. Se suas aventuras ocorrem apenas numa cidade, ou em todo um continente, é lógico que existe uma relação entre o mapa escolhido pelo mestre e a área de influência dos personagens e como suas ações interferem na política local. Tenha sempre em mente esta relação quando compuser o enredo, a fim de que as localidades tenham relação com o objetivo pedagógico. Se se pretende trabalhar com educação ambiental, é natural que viajar pelo mundo todo seja relevante para perceber as alterações ambientais acarretadas pelo efeito estufa. Agora, ao realizar uma aventura que refaça os passos do matemático fictício Malba Tahan para analisar as aplicações da matemática no nosso cotidiano, é natural que o mapa de uma cidade seja o apropriado.

• Premiação

Faz parte do RPG uma relação entre o sucesso nas missões e aventuras e os prêmios que ganham os personagens. Os principais pontos dessa questão são o que merece prêmio e o que deve ser concedido como prêmio. Num RPG as premiações advêm de objetivos alcançados, de uma forma ou de outra. Sempre que um objetivo proposto dentro do enredo é alcançado os personagens devem ganhar algum bônus pelo esforço despendido; estes prêmios são vantagens que vão beneficiar os personagens e podem estar na forma de dinheiro, tesouros, avanço de nível e poder do personagem, pontos de experiência ou outra forma de fazer com que os jogadores sintam um resultado de benefício. No caso de um RPG educacional, a premiação é algo mais complexo do que simplesmente disponibilizar presentes para os personagens que derrotam um vilão, já que pode estar vinculada a um processo educativo.

RPG by Moodle

O que deve ser merecer premiação é o ponto fundamental. O RPG tem suas bases na literatura de cavalaria, com seus cavaleiros andantes e suas donzelas em perigo. Sem dúvidas, quando o jogador optar por realizar atitudes heróicas de altruísmo e desprendimento, é necessário que o mestre premie este tipo de comportamento, tão em falta. O RPG educativo, além de ser capaz de ensinar temas e tópicos básicos de ciência, é capaz de embutir valores morais e éticos tão em falta na sociedade atual. Se o mestre elabora uma aventura onde os personagens devam auxiliar uma vila para ganhar armas mágicas, onde está a educação nisso, mesmo que durante o caminho tenham sido aprendidos lições de cinco áreas de conhecimento diferentes? Se os personagens ajudassem a vila e percebessem o bem que isso gerou alterações profundas na vida dessas pessoas para melhor, não seria mais apropriado? Esses valores, de educação e moral, tidos como antiquados, podem ser facilmente revividos numa aventura para salvar o mundo. Os personagens podem vir a serem exemplos para o próprio jogador que os controla. Outra forma que não essa, por exemplo, é que personagens que auxiliem ao próximo podem, por motivos fortuitos, receber premiação maior do que os mercenários do grupo já que, por exemplo, o rei sensibilizou-se pelo enorme coração do personagem e resolveu dar de presente sua espada milenar ao invés de um pagamento de mil peças de ouro.

Sendo o RPG um jogo interpretativo com bases teatrais, é natural que a interpretação seja um fator determinante na premiação. Reforce jogadores que se dispõem a criar personagens diferentes e criativos e que realizam ações que se parecem mais com o comportamento do personagem do que com o seu próprio. É sempre difícil criar personagens diferentes demais de quem os interpreta, e isso deve ser valorizado.

RPG by Moodle

Logicamente, quando um jogador realizar com presteza um dos exercícios propostos referentes ao tema pedagógico, o mestre deve parabenizá-lo, não apenas *in-game*, mas na sala de aula. O RPG configura uma ótima atividade para presentear alunos que se mostraram dedicados com uma proposta diferenciada como esta.

Alheio a todas as maravilhas que os jogadores podem obter através de seus personagens num mundo de fantasia e imaginação que só não se equipara aos sonhos, lembre-se sempre que, no RPG, existe uma forma de premiar sem recorrer a mecanismos que lembrem “pagamentos” que é a experiência. A experiência define o poder do personagem, e mesmo num jogo em grupo existe uma competição amistosa para ver qual personagem é o mais “mais” dentre os outros. Personagens que tenham um comportamento considerado adequado pelo mestre podem receber quantidades diferentes de experiência, o que força os outros jogadores a tentar alcançá-lo agindo da maneira que o mestre considera adequada.

• Campanhas

Durante todo o percurso aqui, alguns termos foram repetidos com frequência: campanhas, aventuras... Mas a que eles se referem? Uma boa forma de entender a relação é averiguar de onde se origina essa terminologia.

Como jogo de interpretação, o RPG tem suas raízes no teatro. Uma peça de teatro se divide entre atos e cenas. Os Atos se constituem de uma série de cenas interligadas por uma subdivisão temática. As cenas se dividem conforme as alterações no número de personagens em ação: quando entra ou sai

RPG by Moodle

do palco um ator. Trazendo para o RPG essa definição, pensemos no seguinte enredo. Os heróis são requisitados pelo rei para salvar uma vila de um dragão que volta e meia ataca os habitantes do local, enfrentam perigos tremendos para invadir a toca do leão e o confrontam. Mas antes de realizar o golpe de misericórdia descobrem que o dragão apenas vem atacando o vilarejo porque alguém havia roubado seus ovos, sendo na verdade uma fêmea. Os heróis resolvem ajudá-lo e descobrem que um feiticeiro maligno vinha manipulando o rei e ele que havia realizado o rapto. Após uma dura batalha eles conseguem derrotá-lo. Temos aí uma campanha completa, na qual os heróis percebem que nem tudo é como parece ser, e os vilões não são tão óbvios como se pensa. Várias aventuras se sucederam durante a campanha, a procura pela toca, o confronto com o dragão, o retorno ao reinado e a investigação e a batalha derradeira contra o verdadeiro vilão. Caso esse enredo fosse uma peça de teatro a campanha seria a peça como um todo, e os atos seriam as aventuras. Cenas é um termo comum tanto em mesas de RPG quanto no teatro, e inúmeras delas podem compor uma aventura.

Criar uma campanha de RPG é, basicamente, desenvolver uma peça de teatro cujo desenrolar é desconhecido. Você cria uma história e liberta ela para que seja desenvolvida por outros, no caso, os jogadores. É um processo conjunto que nem sempre segue conforme os planos do seu elaborador, na verdade, não segue na maior parte das vezes. Os atos, ou aventuras, devem estar conectados a fim de que o escopo da peça, ou campanha, esteja claro. São como peças de um quebra-cabeça que, conforme montado, se projeta aos olhos dos participantes. As aventuras são os elos que compõe a corrente de eventos que é a campanha, e todos participam dessa elaboração.

Capítulo 3 - Guia para o jogador

É parte integrante da nossa cultura o “contar” de histórias. Filmes, séries e livros levam-nos para mundos fantásticos onde nos colocamos no papel dos personagens e deixamo-nos levar por suas motivações e emoções. Entretanto, através destes podemos apenas ser guiados de acordo com o enredo original, e não temos liberdade para modificar os acontecimentos. Já imaginou poder gritar para o personagem principal daquele filme de terror para não entrar naquele beco escuro? Ou então mudar o final daquele livro que você leu semana passada para algo mais emocionante e fantasioso? Mas como isso seria possível sem estar dentro da história?

O RPG proporciona isso aos seus jogadores, a incrível capacidade de mergulhar numa história, ser protagonistas dos eventos, agentes destas aventuras, e não meros pacientes como somos ao assistir um filme ou ler um livro. No RPG, você toma as decisões e modifica o enredo de acordo com suas escolhas. Você é o herói, você que salta sobre carros e escala montanhas, tudo graças ao poder da imaginação. Ao criar seu personagem e guiá-lo você estará vivenciando em primeiro plano todas as emoções e conflitos de ser o centro de uma campanha. É exatamente esse o papel do jogador, **ser o protagonista da história elaborada pelo mestre.**

Mas para entrar na história dessa maneira é necessário uma certa dedicação ao criar seu personagem e ao interpretá-lo. RPG é um jogo de interpretação de papéis, com fortes características cênicas, e isso não é à toa. Tal qual numa peça de teatro, ao criar seu personagem e interpretá-lo o jogador acaba criando um certo vínculo com ele, o que proporciona a empatia entre os dois. Ao interpretá-lo com afinco você estará ainda

RPG by Moodle

mais dentro da história, portanto cabe ao jogador se empenhar nisso, sendo sua principal obrigação a ser respeitada.

Sem sombra de dúvida, ser jogador é um papel mais simples do que ser mestre. Ao mestre cabe criar a história, mas aos jogadores cabe “apenas” usufruí-la através de seus personagens. Alguns dirão que ser um mero jogador não lhe dá poder para guiar os rumos da história como pode o mestre, mas estes estão redondamente enganados. O mestre tem poder total sobre o mundo onde se passa o jogo, mas seu poder acabar onde começa o livre-arbítrio dos personagens, expresso pela vontade dos jogadores. Embora possa comandar as forças da natureza e a geografia, o mestre não pode obrigar um personagem do jogador a tomar um caminho diferente do escolhido por ele, por exemplo. Os jogadores têm liberdade total para realizar as escolhas dos seus personagens, e estas modificam o enredo proposto pelo mestre, assim como o enredo proposto pelo mestre modifica as escolhas dos personagens. O RPG ocorre entre um cabo de guerra amigável da história do mestre com as escolhas dos personagens dos jogadores, protagonistas. Por ser um jogo em grupo de cooperativismo, o jogador deve tomar muito cuidado com suas escolhas. Os jogadores devem sempre tentar estar de comum acordo sobre suas escolhas, ou o mais perto possível disso, para evitar conflitos durante a mesa de jogo.

Capítulo 4 - Sistema de regras

- Por que utilizar um sistema de regras?

RPG, como o próprio nome já diz (Role Playing Game, ou jogo de interpretação de papéis, em português) é um tipo específico de jogo focado na interpretação de personagens e na construção de histórias baseadas numa dinâmica teatral. Contudo, durante a história do desenvolvimento do RPG, muitas regras foram criadas para controlar a dinâmica da interpretação dos jogadores e da criação do mestre e passamos a ter, em alguns casos, uma mudança de paradigma em algumas mesas de jogo onde a interpretação deixa de ser o ponto principal e as regras passam a ocupar o lugar mais importante. Devido a isso, são comuns as críticas à utilização de um sistema de regra, pois é passível a mudança de foco dentro do jogo, por parte dos jogadores e do mestre.

Ainda assim, o sistema de regras se faz necessário, pelo mesmo motivo que as leis são necessárias em nossa sociedade. O sistema visa facilitar a dinâmica da interpretação da mesa, vinculando o personagem a sua ficha, limitando suas características e habilidades. Sem uma ficha, as capacidades do personagem ficam limitadas apenas pela imaginação do jogador que o controla, o que pode gerar desequilíbrios e conflitos que atrapalham o ritmo da narrativa. Assim, o sistema de regras vincula um padrão a ser seguido por todos, mantendo um equilíbrio necessário à história.

- Fundamentos do sistema de regras

- Os dados, a aleatoriedade e os testes.

RPG by Moodle

O sistema de regras que utilizaremos para nossas aventuras se baseia, como a maioria dos sistemas de RPG, na rolagem de dados para a realização de testes. No nosso sistema, o dado principal é o dado de vinte lados ou d20, mas outros podem vir a serem utilizados. Basicamente, qualquer tentativa de realizar uma ação por parte de um personagem deve ser resolvida por um teste no qual o jogador realiza uma rolagem de dados representando a ação do seu personagem e o mestre avalia se o total, resultado do dado mais capacidades do personagem, foi suficiente para realizar a ação. O mestre tem total discricionariedade para avaliar se o resultado é ou não satisfatório, e cabe apenas a ele essa avaliação, não sendo do mérito do jogador interferir.

O dado representa dentro da mesa de jogo a aleatoriedade de qualquer ação, os fatores mínimos intrínsecos, as intrusões demoníacas que interferem em qualquer um das ações dos personagens e são impossíveis de serem completamente mensurados pelo mestre. O vento em uma direção específica, o tremor da mão do personagem, suas preocupações, medos e tensões são bons exemplos. Quando um personagem não consegue realizar uma ação devido a um resultado medíocre na rolagem de dados do seu jogador talvez signifique que o personagem estava desconcentrado ou que uma mosquinha pousou em sua nuca atrapalhando-o. Tudo depende da interpretação do resultado dos dados por parte do jogador e do mestre, algo essencial para manter dentro da mesa de jogo o foco na interpretação. Os dados, assim como as fichas de personagens são meros instrumentos para manter o ritmo da narrativa.

RPG by Moodle

- Características de personagem, criação de ficha

- Conceito e background

O processo de criação da ficha de personagem envolve uma série de passos seguindo as regras do sistema a fim de produzir a ficha, contudo, ele não se resume apenas ao sistema. A criação de um personagem envolve o desenvolvimento de uma *persona*, com motivações, medos e princípios. A ficha é apenas uma forma de representá-lo, mas deve sempre estar atrelada a idéia que o jogador tem de seu personagem. Um jogador que pretende jogar com um bárbaro bobalhão encontrará alguns problemas durante o jogo se na ficha do seu personagem houver uma inteligência mais alta do que condiz com o conceito inicial do seu personagem. A criação de um *background* (a história pregressa do personagem, feita pelo próprio jogador em conjunto com o mestre) ou de um conceito (um resumo do personagem em duas linhas, quem ele é e o que ele faz) auxiliam ao jogador durante a criação do personagem e durante o resto do jogo. O mestre deve sempre estar atento para auxiliar os jogadores neste processo, indicando quais rumos tomar para enriquecer cada vez mais o personagem do jogador e tornar a ficha o máximo possível condizente com a idéia que o jogador tem do seu próprio personagem.

- Atributos

Os atributos são o básico do personagem, eles o definem e o compõem. É a descrição mais crua dele mesmo. Praticamente todos os testes envolvem os atributos, as habilidades naturais do personagem, portanto eles são de suma importância na criação do personagem, norteados todo

RPG by Moodle

o resto. Um ser humano normal, assumindo que realmente haja um, teria cada atributo em valor 10, que é inicial para os personagens, que terão os atributos acima da média. Assume-se que os personagens sejam heróis, daí suas aptidões naturais acima do comum. O mestre disponibiliza pontos que devem ser distribuídos pelos atributos de acordo com a vontade do jogador e a idéia que ele tem do seu personagem.

Existem seis atributos:

- Força:

Esta representa a capacidade do personagem de alterar **diretamente** os corpos ao seu redor através da manipulação física. Equivale a sua musculatura e força física propriamente dita. Invista em força se você gostar de personagens que sejam bons em combate corpo-a-corpo e também não dependam dos braços dos outros para tudo. Soldados de infantaria, armados com grandes escudos e lanças, atacam ferozmente sobre o exército inimigo, impondo sua força perante o adversário.

- Destreza:

Representa a capacidade do personagem de interagir de maneira sutil com espaço o seu redor ou reagir de maneira rápida a outras alterações, equivale a sua coordenação motora e agilidade. Invista na destreza se você preferir personagens que sejam bons em ataques à distância e que tenham uma boa esquiva. Pistoleiros do velho-oeste eram conhecidos por sua destreza incomparável

- Constituição:

Representa a capacidade do personagem de resistir as alterações negativas do ambiente direcionadas a ele, equivale a sua saúde e resistência física. Invista em resistência se você

RPG by Moodle

preferir um personagem que seja o primeiro a levantar e o último a cair. Bárbaros visigodos eram conhecidos por não ter medo de absolutamente nada e por serem sempre os últimos a deixarem o campo de batalha, ostentando as cicatrizes como troféus.

- **Cognição:**

Representa a capacidade do personagem de processar possíveis alterações do espaço físico e gerar resultados a partir disto, equivale a sua inteligência e a sua capacidade de aprendizado e raciocínio. Invista em cognição se você preferir personagens espertos e bons em resolver enigmas. Sherlock Holmes fez sucesso pelo seu incrível raciocínio, mas ele ainda não se compara a C3PO, um computador de última geração capaz de traduzir simultaneamente centenas de línguas intergalácticas

- **Percepção:**

Representa a capacidade do personagem de perceber as alterações no espaço físico ao seu redor e equivale a sua atenção, concentração e sentidos apurados. Invista em percepção se você gostar de personagens que não sejam pegos desprevenidos e que estejam sempre atentos aos mínimos detalhes. Um lobisomem caçador das selvas usa seus sentidos apurados para procurar sua presa nas imensidões das florestas, sendo capaz de sentir seu cheiro a quilômetros de distância.

- **Carisma:**

Representa a capacidade do personagem de interagir com outros seres, equivale a sua simpatia e força de personalidade. Invista em carisma se você gostar de personagens simpáticos e que saibam como lidar com pessoas.

RPG by Moodle

Napoleão era conhecido por sua capacidade de impelir multidões de soldados a dar a vida por seu país, mesmo tendo problemas de gases e complexos por sua altura diminuta.

O personagem deve escolher sabiamente seus atributos, pois eles não podem ser trocados após escolhidos. Um atributo aumenta a cada 5 níveis.

Os atributos influenciam nos testes através dos seus respectivos modificadores. Subtrai-se 10 de cada atributo para obtê-lo e em todos os testes deve-se aplicar o modificador do atributo respectivo. Mais informações a respeito dos testes serão dadas abaixo.

• Espécies

Dentro de um mundo de imaginação fantástica, a descrição do personagem se limita apenas pela sua originalidade e o roteiro do mestre. Por isso, é possível que ocorra de os jogadores desejarem criar personagens que não sejam humanos, mas sim figuras mitológicas ou fantasiosas ou até mesmo animais. Neste caso o mestre deve verificar a disponibilidade de introduzir estas em sua campanha, checando se o mundo na qual as aventuras irão ocorrer abrange estes tipos de criaturas. Muitas vezes é lógico que seja possível os personagens criarem esses personagens (como seria jogar na Terra Média de Tolkien sem anões e elfos?), mas em outras haveria uma perda de sentido na história (já imaginou jogar com uma fada num mundo pós-apocalíptico como o da trilogia Mad Max?). O mestre deve tomar cuidado com as espécies que disponibiliza, já que estas influenciam diretamente na história e na interpretação dos personagens.

RPG by Moodle

Cada espécie apresenta sua própria sociedade, costume, hábitos e crenças e a interpretação do personagem devem estar sempre pautadas nestas. Além disso, cada espécie também tem certas potencialidades, certas capacidades especiais que as diferenciam. Um elfo de Tolkien, por exemplo, tinha reflexos incríveis e uma percepção quase sobrenatural enquanto o anão apresentava uma resistência fenomenal. Em termos de jogo, cada espécie concede certos bônus em atributos e/ou em certas situações, reflexo dá história evolutiva da espécie, do treinamento cultural, de maneirismo de sua sociedade, entre outras coisas.

Esses bônus devem ser equilibrados entre todas as espécies de PJ, a fim de evitar o desequilíbrio na mesa. Assim, as espécies padrão, incluindo aqui os humanos, apresentam bônus de atributo que sempre somarão em 2 e bônus para circunstâncias específicas que também somam em 2. Caso o mestre queira realizar uma aventura usando espécies mais fracas ou mais fortes ele sempre deve ter em mente o equilíbrio da mesa, assim aconselha-se sempre que se mantenha o mesmo padrão para todos os jogadores para evitar desequilíbrios; o mestre nunca deve usar “o mesmo peso, duas medidas” para com os jogadores.

Exemplo de espécie: Humanos

➤ Descrição: Os humanos estão entre as espécies mais adaptáveis e versáteis conhecidas. Suas capacidades físicas e mentais permitem que eles se desenvolvam em qualquer ambiente e desempenhem praticamente todas as funções. Seus polegares opositores permitem que eles manipulem ferramentas das mais variadas e delicadas formas. Os humanos apresentam uma constituição razoável, com uma

RPG by Moodle

leve tendência ao ganho de massa corpórea, pesando 70 kg e medindo 1,7m em média.

➤ Bônus de atributos: Devido a sua versatilidade, os personagens humanos recebem **+1 em um atributo a escolha do jogador e +1 em outro atributo aleatório**, definido através do sorteio com o uso de 1d6. Caso seja sorteado o atributo já aumentado pela opção do jogador, role o dado novamente,

➤ Características específicas: No momento de criação do personagem o jogador deve escolher **uma habilidade para as quais o personagem será tratado como sendo de um nível superior a fim de cálculos de modificadores**. Esta deve ser condizente com o conceito do personagem e seu *background*. Essa perícia se deve a capacidade dos humanos a se adaptar a qualquer trabalho ou ambiente.

Exemplo de espécie: Elfos

➤ Descrição: Senhores de seus reinos, mestres das florestas e da natureza, os elfos são reconhecidos pela sua ligação com o mundo natural. Sua origem sobrenatural confere um elo místico e mágico com os bosques que são seus lares, tornando-os soberanos nestes locais. Embora prefiram seu ambiente natal, o elo com o natural não se representa em florestas, mas em todos os locais onde a natureza é suprema, daí os elfos serem tratados como os melhores guias e batedores. Seus reflexos incomparáveis são apenas um bônus perto da sua capacidade inata de estar sempre atento aos mínimos detalhes. Os elfos são mais esguios e esbeltos que os humanos, e tendem a serem levemente mais altos em estatura. Eles apresentam uma altura média de 1,75 e pesam em média 58 kg.

RPG by Moodle

➤ **Bônus de atributos:** Graças a seu elo místico com o mundo natural os elfos desenvolveram uma atenção sobrenatural, portanto eles **recebem um bônus de +1 em percepção**. Sua incrível presteza e habilidade com trabalhos manuais delicados é natural de todos os indivíduos, refletida **num bônus de +1 em destreza**.

➤ **Características específicas:** Devido a sua criação em ambientes naturais há gerações e gerações, os elfos desenvolveram uma aptidão incrível para ações nestes locais. **Eles são tratados como sendo de um nível superior para testes de sobrevivência, rastreamento, caça, construção de armadilhas e outras perícias relacionadas à sobrevivência em ambiente selvagem**. Além disso, os elfos têm sentidos mais aguçados que os seres humanos, como a audição e a visão. Devido a isso, **eles são considerados de um nível superior para testes de observar, ouvir, procurar e relacionados**.

• Classes

A espécie define o gênero do personagem, o que ele é, a que povo pertence e seus costumes, hábitos e sua cultura e crenças. Já a classe define o que o personagem faz, qual a função que ele desempenha dentro do grupo. A classe está diretamente relacionada com a campanha em si, assim como a espécie. O mestre deve sempre tomar cuidado para não introduzir conceitos contraditórios com sua campanha, assim, a lista de classes disponíveis para os jogadores tem que ser bastante precisa. Imagine o absurdo de um mosqueteiro espadachim tendo que enfrentar piratas siderais armados com pistolas lasers e canhões de plasma?

A classe representa o treinamento especial do personagem, e o diferencia dos outros indivíduos comuns. Um

RPG by Moodle

guerreiro PJ não é um mero soldado combatente de infantaria que funciona apenas como bucha de canhão, ele é o representante perfeito daquele grupo, alguém que pode mudar os rumos de uma guerra. Os PJs são *heróis* e se diferenciam dos meros mortais (NPCs) por serem *os personagens principais* da campanha.

• Sistema de proficiências

No sistema de regras uma classe funciona dentro de um sistema de proficiências. Nele, o treinamento do personagem, ou seja, seu nível, oferece um bônus para os testes relacionados. A classe pode oferecer quatro tipos de bônus para testes, relativo à capacidade típica da classe com esse teste, que são:

- Ø Ótimo;
- Ø Bom;
- Ø Mediano
- Ø Ruim.

Ex: Um pistoleiro recebe um bônus *ótimo* para ataques à distância enquanto um druida recebe um bônus Ruim para testes que envolvam mecânica.

Estes bônus são relativos ao nível do personagem de maneira diretamente proporcional, a diferença é que essa relação de proporcionalidade é gradativamente maior partindo do ruim para o ótimo, ou seja, para um teste no qual sua perícia seja *boa* ele receberá um bônus numérico maior do que seria se sua perícia fosse *mediana*.

Relação de proporcionalidade entre bônus e nível:

RPG by Moodle

Ø Bônus Ótimo/ nível = 1 no primeiro nível + 1 a cada nível

Ø Bônus Bom/ nível = 0 no primeiro nível + 1 a cada nível

Ø Bônus Mediano/ nível = 0 no primeiro nível + 1 a cada 2 níveis

Ø Bônus Ruim/ nível = 0 no primeiro nível e +1 a cada 3 níveis

Esses bônus se aplicam aos ataques e os testes do personagem. Os relacionados aos ataques são fixos, mas os dos testes devem ser decididos pelo mestre de acordo com a situação e as capacidades do personagem. É lógico que um Ranger tenha um bônus ótimo nos testes para sobreviver em florestas, afinal ele foi treinado nesse tipo de ambiente, mas talvez seja necessário aplicar um bônus bom apenas quando ele tentar realizar o mesmo teste em um ambiente totalmente diferente como um deserto ou uma enorme caverna subterrânea. Cabe ao mestre decidir no momento do teste que bônus aplicar, levando sempre em consideração o *background* do personagem e as capacidades de sua classe.

• Ataques

Com relação aos ataques, cada classe deve apresentar certas potencialidades e pontos fracos, a fim de manter o equilíbrio entre elas. Caso haja uma classe mais poderosa os jogadores sempre optarão por escolhê-la, acabando com a diversidade tão frutífera para a história. Bem como nos pontos anteriores, o equilíbrio deve estar sempre na mente do mestre no momento da criação dos personagens. Aconselha-se manter um padrão para os bônus com relação aos ataques; valorando cada tipo de bônus, teríamos o seguinte: ruim = -1; mediano =

RPG by Moodle

0; bom = +1; ótimo:+2. Levando em consideração que uma pessoa normal, com treinamento comum teria um bônus mediano em todos os 4 tipos de ataques (corpo-a-corpo, à distância, mágico e manobra estratégica, serão definidos mais a seguir) somando um total de 0, 0 de cada mediano somado totalizando 0. A classe de personagem, enquanto superior às demais, deve ter um total maior, e utilizaremos como padrão +2. Assim devem-se alocar os 4 tipos de bônus de maneira à no total, quando somados, obtermos +2.

Exemplo: Monge

Em ataques...	
Corpo-a-corpo -	Ótimo (+2)
À distância -	Bom (+1)
Mágico -	Ruim (-1)
Em manobras estratégicas:	Ruim (-1)
Total:	+2

- Defesas

Na maior parte do tempo, cumprindo seu papel de protagonista, os PJs serão agentes e não pacientes dos acontecimentos. Contudo, nem tudo são bosques floridos e arco-íris. Em algum momento os PJs terão que passar por situações onde serão obrigados a sair da sua posição de atacantes, para defensores. Pode acontecer dos PJs serem atacados das mais variadas formas, limitadas apenas pela imaginação do mestre. Para lidar com isso, os Pjs precisam se defender. Os personagens, sejam do mestre ou dos jogadores, apresentam uma defesa física específica relacionada a cada tipo de ataque. Toda jogada de ataque resume-se a um confronto do resultado do ataque versus a defesa do alvo. O

RPG by Moodle

resultado maior vence, e em caso de empate predomina o ataque. Mais informações a respeito serão dadas na seção de confrontos. Assim como nos ataques, cada defesa apresenta uma proficiência, relacionada com a capacidade de defesa desenvolvida no processo de treinamento do personagem na classe.

- Relação atributos / ataques e defesas

A descrição de classe também deve conter a relação entre atributos e ataques/defesas. Cada classe utiliza atributos diferentes para cada tipo de ataque e defesa, e isso se deve ao tipo de treinamento de combate que ela recebe. No momento de criação da classe deve-se tomar cuidado com as congruências entre as funções dos atributos, para evitar que sejam necessários vários atributos em valor elevado. Como exemplo, enquanto um duelista é mais treinado em desviar dos ataques com sua incrível agilidade com a espada, um bárbaro é acostumado a suportar os ataques com seu vigor físico impecável. Essas relações devem estar contidas também na descrição de classe.

No final, as fórmulas para os ataques e as defesas serão:

Ataques = modificar de atributo relacionado + proficiência + bônus de itens (armamento)

➤ Defesas = 10 + modificador de atributo relacionado + proficiência + bônus de itens (armaduras)

- Pontos de vida

Em certos momentos da campanha é possível que os

RPG by Moodle

personagens acabem entrando em conflito, que pode terminar em um combate físico ou mágico. Neste caso, os limites de sua resistência física serão testados. A fim de abranger estes momentos, nosso sistema avalia a capacidade do personagem de resistir a ataques através da quantidade de pontos de vida que ele apresenta. Esses pontos de vida representam em que estado a saúde e moral do personagem se encontram, se ele está ferido, desmotivado, desacordado e até mesmo morto. Quanto mais perto do total de seus pontos de vida seus pontos atuais se encontram mais ele está perto de sua saúde perfeita. A fórmula para o cálculo dos pontos de vida é:

➤ Pontos de vida = $(2 + \text{Modificador de vigor} + \text{proficiência}) \times \text{Nível}$

Note que esta fórmula relaciona-se apenas ao vigor, portanto trata-se dos pontos de vida físicos. Assim, magias e ataques que ferem fisicamente o personagem irão diminuir esses pontos de vida. Contudo, a campanha do mestre pode levar em consideração outros tipos de ferimentos, mentais, sociais, psicológicos. Neste caso, ele pode criar pontos de vida variantes que se relacionam com esses tipos de danos especiais e utilizar como base o atributo ao qual o dano refira-se. Por exemplo, digamos que um vilão utilize uma magia que acabe com a moral do personagem, então é possível que atributo referido seja o carisma, tendo em vista que representa a força de vontade do personagem.

- Habilidades específicas

Contudo, a classe não se baseia apenas nos seus ataques e defesas. Além do treinamento de combate cada classe apresenta treinamento em algumas funções e papéis

RPG by Moodle

específicos. Via de regra outros sistemas de RPG escolhem dois caminhos para lidar com as habilidades que podem ser treinadas pelo personagem: ou optam por uma lista extensa e descritiva, que por mais extensa que seja não é totalmente abrangente e por vezes acaba por tornar-se cansativa; ou ignoram o nível e treinamento que o personagem possa ter, concentrando-se apenas nos seus atributos. Nós optamos por uma solução diferente, que pode parecer radical à primeira vista para quem já teve contato com outros jogos de RPG. As perícias do personagem referem-se, primariamente ao seu nível, mas funcionam da mesma forma que os ataques, sendo essa proporção também dividida nos quatros tipos de bônus, *ótimo, bom, médio e ruim*. O que irá dizer que tipo de bônus será aplicado em cada teste será a interpretação *absoluta* do mestre sobre o personagem, seu *background*, seu conceito e sua ficha.

Por exemplo, o monge, citado mais acima, devido ao seu treinamento marcial apresenta uma capacidade acrobática fenomenal, quase sobre-humana, daí a opção do mestre por escolher um bônus ótimo para um teste de saltar feito por esse personagem. Mas talvez o jogador tenha descrito em seu *background* que seu personagem tenha acrofobia e fique enjoado em locais altos, daí seu bônus ruim para o teste de saltar. Já ao tentar realizar o concerto de uma carroça esse mesmo monge tenha um bônus ruim para o teste, já que nunca teve contato com marcenaria. Entretanto, é possível que, durante o processo de criação do *background* do personagem, o jogador tenha descrito que seu monge, antes de adentrar num monastério e iniciar seu treinamento, tenha aprendido com seu pai, que era marceneiro, a trabalhar com madeira. Daí a importância da construção de um histórico abrangente e descritivo.

RPG by Moodle

O mestre deve tomar cuidado para que o processo de construção do *background* não acabe por se tornar uma tentativa dos jogadores de entupirem a história do seu personagem com treinamentos para obter personagens mais poderosos. O *background* é uma **narrativa** dos feitos do seu personagem antes da crônica ser iniciada, e não deve fugir deste conceito. Uma boa forma de ressaltar os esforços corretos dos jogadores é presentear os melhores *backgrounds* com bônus em itens ou experiência.

• Exemplo de descrição de classe

Monge

➤ Descrição: Uma respiração. Músculos se alongam enquanto outros se retraem, gerando um movimento firme e perfeito. O braço se movimenta com uma fluidez que deveria ser impossível a essa velocidade. O punho, aço, atinge a madeira firme do carvalho, que se parte como um mero graveto. Seu corpo é sua arma, e seu domínio. Anos de treinamentos intensivos, esforços incessantes para alcançar o supra-sumo da perfeição física, ultrapassar os limites de seu próprio corpo. Esse treinamento normalmente acontece em regiões isoladas do mundo, já que elevar suas próprias capacidades requer ignorar os anseios da sociedade. Por isso os monges costumam ser mais introspectivos, voltados para um processo de sublimação do eu interior. Mas isso não os faz menos sensíveis ao altruísmo, pelo contrário, eles costumam partir quando seu treinamento é finalizado para conhecer as mazelas do mundo e transformá-lo como seu interior o foi, para o bem ou para o mal.



PROFICIÊNCIAS

RPG by Moodle

Em ataques...

Corpo-a-corpo: Ótimo (+2)

À distância: Bom (+1)

Mágico: Ruim (-1)

Em defesas...

Corpo-a-corpo: Bom (+1)

À distância: Bom (+1)

Mágico: Mediano (0)

Em ME (Manobras Estratégicas): Ruim (-1)

Total (ataques + ME ou defesas +ME): Ótimo (+2)

Para pontos de vida: Bom (+1)

➤ Proficiências em ataques e defesas: Os monges têm um treinamento corpo-a-corpo fenomenal, daí sua capacidade **ótima**. Alguns deles se especializam nos ataques a distância, mas não com tanto afinco quanto no treinamento de combate corporal. Nas defesas os monges costumam ser treinados para lidar com todos os tipos de ataques, não se especializando em uma defesa específica.

➤ Atributos em ataques e defesas: Os monges utilizam destreza para seus ataques corpo-a-corpo e a distância e percepção para o ataque mágico (caso haja, o que é improvável). Nas defesas eles utilizam destreza para a corporal e percepção para a distância e mágica.

➤ Proficiência para pontos de vidas: O treinamento dos monges é mais focado em evitar os ataques do que suportar recepcioná-los. Contudo, eles apresentam uma frieza mental e uma saúde magnífica que permite suportar ferimentos melhor do que um humano normal. Assim sendo assim, o monge apresenta um modificador de proficiência para defesa Corpo-a-corpo Ótima e para Pontos

RPG by Moodle

de vida Mediano.

➤ Habilidades comuns: Os monges passam anos e anos em intenso treinamento corporal. Devido a isso eles costumam ser mais hábeis em desafios físicos que as pessoas normais. Não é difícil vê-los realizando ações incríveis, saltos e acrobacias impossíveis a uma pessoa comum. Mas isso varia para cada estilo de luta diferente. Em geral, para testes físicos os monges costumam apresentar modificadores bons ou ótimos. Contudo, seu rígido treinamento marcial requer muito tempo, então é pouco provável que um monge tenha treinamento em outros conhecimentos não-relacionados.



- Finalizando a criação do personagem

Após escolhida a classe, a espécie, tendo sido feito o conceito e elaborado o *background*, o personagem está quase pronto. Faltam agora obter as informações secundárias do personagem. Para isso é preciso que o mestre disponibilize uma quantia em dinheiro (na moeda utilizada na campanha) para que o jogador possa comprar itens disponíveis na campanha, sempre em acordo com seu *background*. Após a compra dos itens é possível calcular o formato final da ficha. Consulte a seção “itens e equipamentos” para mais detalhes.

• Testes e a rolagem de dados

Como dito acima, nosso sistema se baseia na rolagem de dados. Essas são utilizadas durante os testes, quando é necessário avaliar se um personagem obteve ou não sucesso em uma ação, passível de erro. O jogador deve rolar 1d20 (um dado de vinte lados) e o resultado no dado somar à sua perícia no teste. O resultado final é avaliado pelo mestre e, caso seja suficiente, segundo sua interpretação, o personagem obteve

RPG by Moodle

sucesso na sua tentativa. A perícia no teste envolve sua habilidade inata e sua habilidade treinada. A habilidade inata refere-se a seus atributos e a habilidade treinada refere-se a sua proficiência, em consonância com seu background, conceito e classe, sempre proporcional ao seu nível. Assim sendo, o resultado do teste seguirá a seguinte fórmula:

➤ Perícia específica para o teste = Modificador de atributo relacionado + proficiência específica

➤
A título de exemplo, pensemos num monge humano utilizando as classe e espécies citadas. *Segundo o background deste personagem, que chamaremos de João SemPovo, ele vivia nas ruas, órfão de pai e mãe aprendeu a viver como podia naquela cidade perversa. Ainda muito cedo, foi acolhido por monges viajantes, que perceberam uma aptidão física e uma rigidez de caráter incomum no garoto. Eles o treinaram durante duas décadas nas artes do Kung-fu e quando o garoto sentiu-se pronto, partiu do templo escondido nas montanhas onde passara o final de sua juventude em direção a cidade vilã que o fizera sofrer, prometendo a si mesmo acabar com toda a miséria e injustiças do local. Imaginemos agora que este personagem, ao chegar lá, confronte um comerciante que estava explorando uma jovem com trabalho escravo. Ele tenta libertar a jovem, mas é obrigado a fugir dos homens do rico comerciante. Durante a fuga pelas ruas João se vê em um beco sem saída, a cidade mudou muito desde sua infância Ele resolve então tentar saltar pelas paredes do beco e assim alcançar o telhado e escapar de seus captores. João SemPovo tem destreza 14, logo apresenta um **modificador de +4 para destreza**. Como seu treinamento de Kung-fu envolveu a aprendizagem de inúmeras acrobacias, sua proficiência para o teste é **ótima**. Como ele é de 3º nível, **seu modificador de proficiência ótimo no 3º nível é +3**. Assim sendo, **sua perícia total para o teste é +7**. O jogador que interpreta João SemPovo realiza a rolagem de 1d20 e **obtem um 18**, um número bem alto! **Totalizando 25 no***

RPG by Moodle

teste. O mestre considera que 25 é um resultado suficiente para realizar a façanha, e João SemPovo consegue saltar, utilizando a parede oposta como apoio e alcança o topo, deixando os mercenários boquiabertos!

O mestre pode imbuir penalidades ou bônus nos testes, de acordo com as circunstâncias que auxiliem ou atrapalhem o personagem. Ele não precisa necessariamente informar ao jogador que está aplicando estas. Quanto maior for o empecilho ou auxílio, maior será o bônus. Uma ajudinha básica equivale a um bônus de +1 no teste. Para a fuga de João SemPovo, por exemplo, *se as paredes fossem cheias de saliências isto poderia ter lhe dado um bônus de +1, mas se o local fosse úmido alguns musgos na parede imporiam uma penalidade de -2, talvez até causando um fracasso no teste.*

Segue abaixo duas tabelas, tornando claros os últimos pontos citados. A primeira traz exemplos de dificuldades para testes de perícia e a segunda mostra exemplos de penalidades e bônus em testes.

RPG by Moodle

	Níveis de dificuldades para testes de perícia
Resultados no teste	Interpretação
< 0	Pior impossível. O personagem falha miseravelmente e gera resultados desastrosos. É como uma criança tentando apertar o último botão do elevador: ele nunca irá conseguir. O mestre pode aproveitar esses resultados para dar uma guinada na aventura. Imagine um timoneiro conseguindo este resultado em um teste de navegação. O navio pode parar em um local totalmente imprevisível!
5	O personagem se sai muito ruim no teste, mas não Foi um desastre total. Se o teste fosse uma prova, ele iria para a recuperação precisando de nota.
10	Resultado médio, humanamente comum. Essa é média para todos os testes, e encontra-se dentro da

Anexo 1 – Campanha

A Terra

Século XXI a humanidade atinge níveis inimagináveis de tecnologia, a gravidade da Terra não limita o homem a viver preso nela, outros corpos celestes como a Lua e planetas próximos são tocados pelos homens. O mundo que parecia ser infinito para os primeiros navegadores na idade moderna, hoje é apenas grão de areia suspenso na imensidão do universo.

Apesar de toda evolução tecnológica e científica a humanidade se depara com o pior dos seus inimigos: O próprio o homem.

As contradições sociais criadas pelo capitalismo assumiram proporções gigantescas nesse início de século XXI. Contrariando a própria natureza em detrimento de benefícios da classe dominante minoritária, o homem explora e mata o seu semelhante abrindo um precedente vergonhoso na história do planeta Terra, torna-se uma espécie auto-degenerativa. Ao longo do sec. XX e XXI o homem matou milhares dos seus semelhantes foram guerras, atentados, assassinatos, genocídios e outras formas mais sutis de violência contra a própria espécie como a fome, drogas, a ausência completa de suprimentos das necessidades básicas. Não satisfeito em flagelar sua própria espécie o homem destrói indiscriminadamente a natureza, através da caça predatória, do desmatamento, da emissão de gases poluentes na atmosfera, da poluição e destruição de ecossistemas, resultando no aquecimento global.

O aquecimento global tem sido um dos maiores problemas enfrentados pela humanidade nesse início de século XXI. As mudanças climáticas reduziram drasticamente a produção agrícola mundial, algumas cidades costeiras foram inundadas pelos oceanos obrigando a população local a migrar para outras cidades. Não possuindo infra-

RPG by Moodle

estrutura para receber o grande contingente de imigrantes as relações sociais nas grandes cidades tornaram-se mais caóticas. A combinação entre a crise econômica e o aquecimento global gerou um aumento das desigualdades sociais, da violência e outras tantas tensões que tornaram centenas de países e cidades locais hostis para a sobrevivência humana.

Percebendo a proporção do impacto desastroso do modo de produção terráqueo, para todo o universo, sociedades extraterrenas responsáveis pela harmonia na Via-Láctea decidem investigar a humanidade. Assim, dois grupos alienígenas são enviados para terra: os Orionianos e os Nixonianos, disfarçados eles estudam a história da humanidade, analisam os motivos que levam a sociedade terráquea a ter um modo de vida tão desastroso.

As observações e estudos feitos por esses grupos alienígenas são enviadas para a Rede, que é o órgão responsável por manter o equilíbrio nas relações planetárias na Via Láctea. A Rede é composta por diversos grupos de sociedades alienígenas que consegue manter uma relação harmônica com Teia (energia que mantém o equilíbrio do universo). Vejamos um dos relatórios encaminhado a Rede por um Lúmio Asteris:

Relatório interestelar enviado à Rede Associada de Cultura Intergaláctica, por Lúmio Asteris, observador Orioniano da Rede na Terra - 16 anos antes do início da missão - em 2009 d.C., ano terrestre cristão.

Srs. Membros do conselho da Rede esse relatório é fruto da observação da sociedade terrena e estudo dos seus processos históricos dos últimos séculos terrestre.

Terra, século XXI.

RPG by Moodle

A humanidade conseguiu vencer todos os desafios externos a ela mesma. A sociedade agora é mundial, o domínio sobre a eletrônica, sobre a mecânica, sobre as engenharias, sobre as ciências da natureza, em geral, fizeram com que a humanidade como um todo e o ser humano como espécie atingissem a condição de seres dominantes e totalmente sem inimigos naturais, exceto, ironicamente, a própria espécie humana.

Com o planeta dominado pelo ser humano, o seu satélite natural - chamado pelos humanos de Lua - já tocada visitada e ao alcance, as viagens tripuladas e usos práticos do espaço próximo ao planeta, a emissão e controle de missões espaciais terrestres não tripuladas ao sistema solar, mais e mais evidencia a possível incursão do ser humano para fora do seu planeta mãe, a Terra.

As missões espaciais já não pertencem apenas às primeiras organizações de Estados-Nação do planeta; Rússia e Estados Unidos. Além deles China, União Européia, Índia, Brasil, Japão, Cazaquistão e outros estão mantendo hoje seus programas espaciais. A aventura humana na Terra tem potencial para expandir-se para além do seu planeta mãe.

De fato, porém, é possível interpretar que os problemas dos humanos são ainda maiores que as vitórias.

Analizando os registros históricos da humanidade noto que desde o século XVIII d.C. utilizando aqui a medida de tempo dos Humanos Cristãos, que a humanidade constrói sua vida e existência em meio ao voraz processo do sistema capitalista, dinamizado sempre pela realização dos mercados e de suas relações baseadas no individualismo, ou melhor, no “mecanicismo”, já que cada ser deve viver conforme os ditames da máquina capitalista mundializada. A reprodução social dos humanos tem, então, nessa estrutura seu modo de reprodução dominante neste início de século XXI. Muitos

RPG by Moodle

planetas da Rede conheceram e vivenciaram situação similar. E através das dificuldades construíram suas experiências e transformaram sua existência no mundo.

As dificuldades enfrentadas pelos humanos, que já foi vivenciada e superada por alguns membros da Rede, tem gerado graves conseqüências desde o último quartel do século XX d.C. uma sucessão de erros que caminha para um desastre que ameaça a vida da humanidade, e mais grave, a vida da própria Terra. Vejamos a seguir:

1) A organização social dos humanos, gerida pelo capital, produz um enorme ônus de pobreza, diferença social, injustiças de todos os tipos, principalmente no campo da vida material: o subproduto básico é o que os humanos chamam de miséria, sempre indigna. Apesar de há muitos séculos conhecida na Terra, o fato é que os níveis de miséria e sofrimento material estão piorando e se elevando para níveis até presente momento desconhecidos pelos humanos. Esse desastre atinge diretamente a qualidade de vida, contribui para maiores danos ambientais e serve para desagregar a inter-relação social e o apoio recíproco à existência humana, ou seja: é um ponto de crise em meio às crises, e que contribui para agravar a situação crítica geral. Nessa direção, contribui para um mal-estar e incômodo geral, a sensação de “perigo” social e desespero. Uma degradação existencial forte para a humanidade;

2) A sociedade caminha para esgotar os recursos e inutilizar o ambiente de um dos poucos planetas habitáveis desta zona estelar. A insustentabilidade geral do processo social humano atual está levando a um superaquecimento terrestre, muito perigoso, à extinção de espécies e substâncias bioquímicas úteis a todos, à eliminação dos estoques naturais dos ecossistemas. Está levando também a ataques e extinções de ecossistemas inteiros. Incompreensivelmente a degradação ambiental não atinge a natureza selvagem, os

RPG by Moodle

rinocerontes, as baleias e cardumes de atuns, mas também o próprio homem: os seres humanos habitam e vivem cada vez mais em torno do lixo, da radiação, do extremo calor, da falta de água, etc. Estes entraves elevam os níveis de tensão produzidos pela crise do capital, tornando-a ainda mais expressiva, conforme descrevo melhor a seguir;

3) Como se não bastasse à qualidade de vida cotidiana e das condições materiais desta vida, além da degradação ecológica, está cada vez mais evidente a degradação da vida cultural, artística e espiritual da humanidade. É uma crise do íntimo humano. A grande diversidade de experiências e culturas, dialogicamente distribuídas por cada localidade, por cada sujeito diferenciado em suas experiências, que interage com vizinhos e com o todo, antes comum, foi substituída cada vez mais e de forma mais forte por estereótipos e comportamentos esperados, por padrões construídos, aguardados e condicionados, quimicamente controlados, psiquicamente normalizados, artisticamente empobrecidos e postos em rótulos estanques e previsíveis. O adoecimento da alma humana, o mal do século XXI, instalado. Assim sendo, embora nem sempre o perceba, o ser humano do século XXI está cada vez mais distante do outro ser humano e cada vez mais comprometido com a reprodução da sociedade, que o arrasta para ações padrão e previsíveis; (lavagem cerebral constante das pessoas – a “mesmice” e o fim da criação – alienação)

4) Finalmente, e mais grave, a crise estrutural da ordem capitalista parece irreversível. A necessidade de crescimento constante e de maiores acúmulos de capital ininterruptos parece não mais estar sendo atendida. O capital é investido, se espera um lucro de certo momento, e invariavelmente vem menor, o que interrompe o ciclo reprodutivo social e ameaça toda a sociedade, assim como cada sujeito nela inserido e todo o planeta em última análise. Tendo se tornado hegemônico e dominante em todo o planeta; ordenador da

RPG by Moodle

existência da maioria e quase totalidade dos seres humanos, a sociedade de mercado entrou na fase de crise estrutural e percorre caminho de possível colapso e incapacidade de ordenamento e reprodução da sociedade humana, iniciando assim um período de instabilidade social e de necessidade de transformações profundas das formas de viver, para que não se viva uma barbárie. A conseqüência é sofrimento e ameaça às vidas humanas e a toda vida na terra: os ambientes urbanos, rurais, os meios de transporte e comunicação, as práticas de mineração e construção, as práticas agrícolas e produtivas em geral, entre outras, nenhuma delas consegue se entender em meio à existência do coletivo, à interdependência de todos, à interdependência com o ambiente, distanciam o ser humano de compreender as relações mais profundas com o cosmos e com a própria criação. Esta crise é provocada pela extensão mundial, ou seja, pela globalização, da sociedade capitalista, com sua característica de necessitar crescer o tempo todo, acumulando riqueza e capital, sempre crescente. Com a sociedade capitalista espalhada por praticamente todo planeta, ocorreu o acirramento das concorrências, a redução do lucro produtivo, ou seja, a existência de uma tendência de taxas de lucros decrescentes; que acaba significando que o mundo necessita de empresas e empreendimentos cada vez maiores para que se consiga o mesmo resultado em lucros, que aqueles obtidos por empresas bem menores 20 ou 40 anos atrás. E esta tendência, assim como o desemprego crônico: Diariamente milhares de pessoas perdem seus empregos, deixando de ser consumidores ativos; com a queda do poder de consumo da população os lucros das empresas tendem a cair, dessa forma a crise ganha força a cada dia.

Na prática está cada vez mais difícil para a humanidade sustentar a sociedade voraz, predatória, e agora cada vez menos capaz reproduzir-se em sua lógica de sociedade. Um metabolismo social insustentável.

RPG by Moodle

Nesta situação, concluo pela intervenção da Rede na Terra. É necessário ajudar os humanos a desenvolverem as habilidades de auto-gestão e gestão associada da existência, fazendo assim com que o metabolismo social da humanidade supere a situação de sociedade em fetiche, desequilíbrio e busca eterna por crescimento de riqueza material e acúmulo individual, passando a buscar uma existência mais justa, sustentável, de desenvolvimento autêntico e legítimo de cada sujeito, integrado ao coletivo e à sociedade como todo; uma sociedade solidária

Para isso solicito ao conselho da Rede que enviem a terra agentes com o objetivo de encontrar humanos preparados para uma construção de organização alternativa, colaborativa e sustentável, no intuito de dar-lhes maiores condições para que possam construir a nova sociedade de todos; solidária e sustentável, capaz de produzir uma nova fase para a História Humana. Uma nova era humanitária de colaboração mutua, lastreada em política de democracia total e direta.

A Crise

Quando a crise deu os seus primeiros sinais a maioria da humanidade imaginava que seria algo passageiro, muitos mantiveram um padrão de vida baseado no consumismo desvairado e com tecnologias que agrediam a natureza, tornando os desastres ecológicos e mudanças climáticas uma constante.

A medida que crise estrutural do capital se fortalecia as contradições sociais como violência, fome, desemprego, guerras, corrupção e outras tantas chegavam a níveis insuportáveis. Diante de uma realidade pautada no medo e na opressão, uma parte minoritária da população busca uma solução para superar a crise e salvar a humanidade e a natureza de sua completa destruição.

RPG by Moodle

Esse grupo minoritário é composto por pessoas de diversos segmentos sociais, etnias e culturas, mas possui um desejo em comum que é construir uma sociedade igualitária, justa e harmônica com a natureza. Muitos desses grupos produzem um vasto estudo sobre a crise econômica e a relação harmônica entre homens, tecnologia e meio ambiente, no entanto o acesso a tais estudos são limitado pelas corporações que se beneficiam com a sobrevivência do capital. Mas há alguns artigos que conseguem chegar a mãos da população:

Registro do artigo da cientista político Aiyra Santos em um jornal impresso em 2013.

O ser humano é um ser social, ou seja, vive em comunidade e não isoladamente. A vivência humana em comunidade está condicionada a um modo de existência, subordinada a regras de convívio construídas coletivamente. Esse modo de existência é o que chamamos de cultura. Ao longo do tempo, muitas diferentes culturas surgiram e se transformaram, afinal, é bom lembrar, a cultura é dinâmica, muda de acordo com as ações dos sujeitos históricos. Em uma cultura, na qual os sujeitos não são iguais, temos diferentes objetivos, diferentes formas de enxergar o mundo e se relacionar com a vida.

O conflito sempre fez parte da história da humanidade. As culturas são diversas e diferentes. Existem culturas nas quais o relacionamento com a natureza ocorre de forma respeitosa, sem destruir o meio ambiente e referenciada na solidariedade entre os seres. A sociedade ocidental européia, no século XVI, em decorrência da crise da sociedade feudal, iniciou uma forma de existir baseada no acúmulo de riquezas. Esse acúmulo de riqueza aos poucos foi estruturando uma lógica voltada para a acumulação de capital: o capitalismo, que é marcado pela desigualdade entre ricos e pobres.

RPG by Moodle

O capitalismo, na sua lógica de acumulação crescente de capital, precisou se expandir. Sem expansão, é impossível manter o sistema capitalista. Dessa forma, o capitalismo vem se desenvolvendo, ao longo de séculos, expandindo seus mercados, destruindo a natureza e pondo cada vez mais em risco a reprodução da vida no planeta Terra. Nesse processo de expansão, o capitalismo foi se tornando universal, concentrando a riqueza e globalizando a pobreza.

A cultura capitalista se desenvolveu em meio a inúmeros conflitos, marcados pela sua postura autoritária e pela resistência de povos. A resistência negra, indígena, feminista e popular sempre se fez presente. Em qualquer lugar do mundo onde o capitalismo instaurou sua lógica perversa, os povos se levantaram contra a cultura do consumo desenfreado e extremamente desigual, amadurecendo alternativas que se contrapõem a toda a lógica do sistema capitalista, uma vez que estão sustentadas na solidariedade e na construção coletiva.

Ao longo da História, o capitalismo enfrentou muitas crises, porém a atual crise, que vem se arrastando há décadas, é fatal. Como a lógica do capital pressupõe uma acumulação de riquezas ilimitada e o capitalismo não tem mais para onde se expandir, este não conseguirá sobreviver por muito tempo. A natureza começa a responder de maneira incisiva aos ataques constantes ao longo dos séculos. O mundo hoje enfrenta um debate que se tornou central para a humanidade: ou construímos uma alternativa solidária de existência ou chagaremos ao fim. Ou seja, a sobrevivência da humanidade está subordinada à destruição do sistema capitalista.

Desdobramentos da crise

O acirramento da crise do capital, o esgotamento dos recursos naturais fez com que as nações buscassem diversas medidas para superar a crise econômica, dessa forma o cenário político-econômico

RPG by Moodle

internacional se tornou um grande campo de batalha entre aliados do capitalismo corporativista e os governos de esquerda.

As políticas neoliberais adotadas por alguns países mostraram-se ineficientes na superação da crise de produção. O aumento da inflação, falência de empresas, redução do PIB, queda na produção agrícola e industrial e déficit na taxa de exportação são alguns dos problemas econômicos enfrentados pelos países capitalistas. As conseqüências dos problemas no plano social foi o aumento absurdo da pobreza, desemprego, aumento da violência nos centros urbanos e do trafico e usuários de drogas tornando caóticas as relações sociais nesses países. Mostrando-se impotentes diante desses problemas as nações neoliberais perdem seu prestígio nas relações políticas internacionais.

Com Estados falidos e mergulhados em dívidas, países da Europa, África e Oriente Médio começam a adotar medidas anarco-capitalistas. Não podendo cumprir com os seus deveres, governos neoliberais aplicam uma política de privatização desovairada: empresas estatais; órgãos responsáveis pela justiça, segurança, saúde e outras esferas do estado são privatizados ficando sob o domínio de corporações. Com um governo menos atuante as corporações passam a controlar todo um país, implantado medidas anarco-capitalistas.

O anarco-capitalismo adotado pelos governos e corporações trouxe certa melhora para a economia desses países. No entanto essa melhora econômica é construída em longas jornadas de trabalho com baixos salários, extinção de direitos trabalhistas, acúmulo de capital nas classes dominantes, cobranças de altas taxas para serviços básicos como saúde, segurança, justiça, moradia e etc.; em alguns países os traficantes internacionais se aliaram a corporações para o fornecimento de drogas que são utilizadas nos operários para aumentar a produção.

RPG by Moodle

Nos países da América Latina a crise do capitalismo resultou numa grande revolta popular; o desemprego, a queda na produção em diversos setores da economia, a inflação e a escassez de alimento levaram a população de diversos países a sair nas ruas em protesto, ONGs e movimentos sociais com milhares de pessoas passaram a pressionar o governo, ocupando suas sedes e reivindicado a deposição de políticos, países como Peru e Colômbia enfrentaram anos de guerra civil. Nações como Venezuela, Bolívia e Chile (países socialistas) prestaram apoio à população que se opunha ao governo local. Dessa forma os países: Bolívia, Colômbia, Chile, Equador, Guianas (Guiana e ex-Guiana francesa), Peru, e Suriname formam um grupo conhecido entre os capitalistas como "A Cordilheira".

A crise nos países sul-americanos fez com que diversas multinacionais abandonassem suas empresas. A alta burguesia que controlava os diversos setores da economia, formando um imenso cartel fugiram para outros países capitalistas que resistiam à crise. Diversos trabalhadores do campo e da cidade que perderam seus empregos assumiram o controle das empresas que pertenciam a multinacionais, substituíram às políticas fordistas, toyotistas e tayloristas pelo cooperativismo, pautando o trabalho pelo valor de troca e não pelo valor de uso.

As tensões entre os países socialistas e capitalistas resgatam o clima da guerra fria, a disputa política aos poucos sede espaço para uma guerra de proporção mundial, a combinação de uma crise estrutural do capital e a emergência do socialismo são fatores mais que suficientes para justificar a guerra. Focos de resistência ao corporativismo surgem em diversos países, as mazelas sociais e questões ambientais são as principais contestações desses movimentos sociais e ambientalistas.

Na tentativa de encontrar uma solução para a crise as principais potências econômicas capitalistas decidem se encontrar no

RPG by Moodle

GX (grupo de países mais ricos do mundo). Nesse encontro as medidas econômicas adotadas pelos países são medidas que aumentam as desigualdades sociais, onde o capital é acumulado nas mãos das classes dominantes e as classes exploradas ficam cada vez mais pobres.

Na contra partida, países socialistas vêm apresentando melhoras no plano econômico e social, formação de cooperativas, produção voltada para o abastecimento do mercado interno, redução das desigualdades sociais, utilização de fontes de energias limpas, medidas de desenvolvimento sustentável.

A fim de sanar a crise as medidas tomadas pelos países Latinos foram as seguintes;

- Rompimento com o capital Internacional: Diversos países Latino- americanos romperam com as corporações, multinacionais e instituições como o FMI.*

- Investimento em Educação: Para reverter o sucateamento da educação, o estado passou a investir na educação pública desde as séries iniciais até o ensino superior. Esse investimento reduziu a números irrisórios o analfabetismo, formou a população tornando-a mais consciente de seu papel enquanto cidadão.*

- Investimento em Saúde: Um dos fatores para o melhoramento da qualidade de vida foi o investimento na saúde pública. Com o desmantelamento do cartel dos planos de saúde, o estado restaurou o serviço de saúde pública, investindo em pesquisa para cura de doenças e epidemias, produção e distribuição de medicamentos gratuitamente, ampliação da rede de hospitais e atendimentos médicos.*

- Recuperação das forças armadas: Parte do capital que era escoado para o mercado financeiro internacional passou a ser empreendido na recuperação das forças armadas, nas indústrias*

RPG by Moodle

bélicas e navais. O fortalecimento do exército foi fundamental para evitar qualquer tipo de intervenção externa.

· Investimento em setores de produção: Outra parte do capital que era retirado do país passou a ser investido nos diversos seguimentos da indústria para atender as necessidades do país.

· Investimento em infra-estrutura: Os países socialistas passaram a investir pesado no transporte público, ordenamento na ocupação das cidades, construção de ferrovias, estradas, portos, aeroportos, etc.

As medidas mais importantes adotados por esses países foram no aspecto ambiental.

Com a mudança gradativa do modo de produção medidas de sustentabilidade foram aplicadas. Energia limpa passou a ser utilizada em todos os países, a produção agrícola que era responsável por 70% de desperdício de água foi reestruturada. A primeira medida adotada foi a reforma agrária com a extinção de grandes latifúndios e a redistribuição de terra entre pequenos e médios produtores e uma política gerenciadora na produção agrícola reduziu drasticamente o desperdício de alimentos e água, além da utilização sustentável do solo.

A substituição de combustíveis fósseis por energia limpa e renovável; como energia eólica, biomassa, biodiesel e solar. Muitas dessas medidas conseguiram solucionar problemas como emissão de CO₂ (responsável pelo efeito estufa), acúmulo de resíduos e aumentou a produção de energia, já que todas as fontes são inesgotáveis. Esses combustíveis passaram a ser utilizada em industriais, residências e automóveis.

Outra medida impactante no plano ambiental foi a substituição de caminhões e ônibus por trens e metrô, dessa forma otimizando o transporte de mercadorias a um baixo custo e tornando

RPG by Moodle

o transporte publico gratuito e eficiente. A implantação de um transporte ferroviário auxiliou na redução de dióxido de carbono na atmosfera, além de acabar com a situação caótica do transito nos grandes centros urbanos.

Nas regiões que foram mais devastadas pela poluição como florestas e rios os governos locais aplicaram medidas de despoluição conseguindo resgatar a fauna e flora nativa, assim como a recuperação de alguns rios.

Homens e aliados

No mundo em que a civilização encontra-se no limite do desequilíbrio com a natureza, com uma crise estrutural que prever uma mudança na história da sociedade terrena é preciso conhecer melhor os personagens dessa épica aventura da sobrevivência dos humanos e da Terra.

Os Homens

Em meio a tanto caos há homens e mulheres que guardam uma chama na alma, que é a força de mudar o Mundo. Essas pessoas têm dedicado sua vida para salvar o planeta, são pessoas de diversas idades e culturas, com os mais diversos conhecimentos e com um ponto em comum a vontade de salvar a natureza do seu pior inimigo: a ganância dos homens. Graças a essas pessoas que a natureza ainda não foi completamente destruída, no entanto rios de sangue de homens e mulheres têm sido derramados ao longo dos anos pelas corporações e pelo fiel escudeiro NoOne.

NoOne é a coluna vertebral das corporações, ele é sócio-majoritário das mais fortes e ricas corporações. Tendo influência sobre boa parte dos chefes de estados no mundo e plenos domínios sobre a economia internacional, NoOne tem o mundo capitalista em

RPG by Moodle

suas mãos. Recoberto pela sombra do poder e da impunidade NoOne defenderá a qualquer custo a sua fonte de riqueza: O Capitalismo.

Fora da cúpula de poder gerada pelo acúmulo de capital, jovens e adultos, crianças e idosos são flagelados pela inescrupulosa exploração do capital.

Diário de um Druida

Fragmento do Diário de um Druida encontrado próximo a sua sepultura. Nome do Druida desconhecido, data do diário desconhecida.

Dia 32º

Durante toda a história de Gaia o processo de extermínio de uma espécie se deu por fatores naturais, como a extinção Permo-Triássica e a extinção K-T. Atualmente a espécie que se encontra no topo da cadeia alimentar se autodestrói e destrói o planeta. Nós seres humanos estamos realizando um dos eventos mais bizarros na história do planeta, onde nos colocamos como agentes cancerígenas que extermina toda a vida por onde passa. A fim de mantermos a nossa ganância eliminamos espécie de animais, devastamos florestas, vivemos a beira de uma guerra mundial, matamos outros humanos para defender interesses particulares e estamos a cada dia minando as forças da natureza.

Dia 85º

Hoje olhando para a sociedade noto a ausência do que anos atrás chamávamos de humanidade. Leis são distorcidas para favorecer aqueles que se encontram a frente das corporações e isso tem causado uma série de revoltas contra a rede de corrupção que se instaurou no governo.

RPG by Moodle

A fraude das últimas eleições foi algo insuportável para a população. O governante eleito que é um empresário de uma multinacional conseguiu assumir o poder em processo eleitoral completamente conturbado, todos sabem do propósito desse burguês no poder que é de vender por completo os recursos naturais existentes no nosso país para as corporações multinacionais.

Dia 120º

O trabalho tem se tornado algo insuportável. Digo: falta pouco para retornamos ao regime escravocrata!!!

A exploração das empresas tem se dado de maneira absurda, arrochos salariais, péssimas condições de trabalho e o lucro das empresas cada vez maior. As greves são fortemente reprimidas pela força policial de cada empresa que adotou um caráter de extermínio. Diversos companheiros foram mortos nas mobilizações sociais e não foi aberto nenhum inquérito.

Estamos refém do medo, nas periferias das cidades o comando de ordem e dado pelo trafico de drogas e armas. As áreas de poder do trafico vive num clima de guerra civil é o traficante de um lado e a policia do outro e no meio os trabalhadores e famílias que vivem na miséria e vêem seus filhos consumindo drogas e sobrevivendo do tráfico de armas.

Dia 206º

Passando pela periferia da cidade observo a horda de miseráveis cada vez mais crescentes naquela região. São pessoas que tiram o seu sustento do lixo, alguns chegaram a montar cooperativas de reciclagem, onde produzem utensílios com produtos reciclados.

RPG by Moodle

No subúrbio se encontra a maioria das pessoas que foram dispensadas pelo sistema. São homens e mulheres de meia idade que possuem deformidades físicas devido ao acidente da indústria nuclear Tupã. Estes ex-operários vivem sem nenhum auxílio do governo ou indenização dos empresários.

Essas pessoas que disputam comida com os ratos e vermes nos aterros mostram o quanto o sistema é cruel.

Dia 408º

A seca que se alastra por mais de dois anos impactaram diretamente na produção de alimentos. O Sertão se tornou um verdadeiro deserto, rios de diversas regiões se extinguíram, animais morreram e nem os cactos existem mais. O deserto tornou-se um ambiente inóspito para o homem.

Hoje a água e comida são os produtos mais caro no mercado. O aquecimento da terra dificultou a produção de mantimentos para os seres vivos. Para que a população não morra de fome, as empresas produzem uma ração sintética com espécie de plantas e animais modificados geneticamente, no entanto a ração possui um baixo teor nutritivo e causa uma série de anomalias no homem.

Diante da escassez da comida você tem duas escolhas ou morre de fome ou sobrevive mais um pouco para morrer de câncer.

Dia 420º

Com a escassez de recursos naturais como água, terras produtivas e combustíveis fósseis o governo de diversos países lançou-se numa política neo-imperialista e uma colisão entre o capitalismo e as formas de produção alternativas parece inevitável. Revivemos um

RPG by Moodle

momento de paz armada! Todos nós sabemos que uma guerra é inevitável, só esperamos quem vai dar o primeiro tiro.

Dia 433º

Fome, epidemias, violência são notícias que ninguém mais se assusta, e isso é o que mais me espanta! Parece que todos se acostumaram com o caos social. Na face das pessoas há uma desesperança, uma apatia social; pessoas que vivem de subempregos que já perderam familiares para o tráfico, para os feitores, para as epidemias.

Eu luto para continuar acreditando na humanidade, se eu perder essa crença nada mais vale à pena.

Dia ...

Depois de alguns anos volto a escrever neste diário movido pelo sentimento de deixar algum registro para os meus descendentes. A metástase já corroí o meu organismo e hoje tenho a certeza de que não viverei o suficiente para ver o homem e Gaia em harmonia, devo registrar aqui que em nenhum momento na minha vida perdi a esperança de mudar a humanidade. Aquele que encontrar essas anotações deverá saber de algumas coisas:

· A resistência está espalhada por todo globo lutando em prol do bem do planeta, você o reconhecerá pela simpatia da população e a marginalização que recebem do governo capitalista.

· Gaia conseguiu ao longo do tempo manter escondida uma tecnologia desconhecida que alguns companheiros vêm tentando proteger e decodificar, no entanto os locais são desconhecidos e o poder desse artefato também é desconhecido.

· É fundamental evitar uma guerra de nível global, Gaia não possui força para suportar um confronto internacional; Caso isso ocorra será a sentença de morte da humanidade.

RPG by Moodle

· O capital nunca se renderá, para derrotá-lo é preciso encontrar a engrenagem fundamental do sistema.

· O mais importante de tudo é que todos nós somos filhos de Gaia, quando houver duvida pare e escute o que a grande mãe tem a te dizer.

Não se deixem abater, Lute como os nossos ancestrais lutaram, sejam implacáveis e enérgicos contra a opressão e sensatos com Gaia. A resistência é feita por pessoas que vêm de diversos lugares e muitos diferentes na maneira de viver mais juntos compõem uma força insuperável.

Nix

Os Nixonianos são os habitantes do planeta Nix, sendo extremamente evoluídos estes seres compõe o grupo de sociedades que fazem parte da Ágora. No entanto os Nixonianos nem sempre foram tão afinados com a Teia ou tiveram um modo de vida em harmonia com o seu planeta.

Nix é um planeta que se localiza no limite da Zona de eventos de um buraco negro. Desprovido de qualquer luz o planeta vive numa constante e eterna escuridão. Adaptados a esse ambiente os Nixonianos evoluíram de uma linha de simbioses que ao longo de milhares de anos desenvolveram faculdades telecinéticas e uma alta capacidade de cognição. Atingindo o topo da cadeia alimentar os Nixonianos tornaram-se cada vez mais independentes dos seus hospedeiros. Não restando nenhum tipo de barreira para a completa dominação do seu planeta, a sociedade começou a se apoderar e subjugar todas as outras espécies inferiores, cada vez mais sedentos de poderes e novas conquistas os Nixonianos ignoraram o perigo iminente que o seu planeta vivia, a existência de um buraco negro que ameaçava silenciosa a existência de Nix.

RPG by Moodle

Quando os primeiros cientistas tomaram conhecimento de Érebo – nome dado pelos cientistas ao buraco negro – viram o quão urgente era necessária a mudança no modo de vida que o Nixonianos levaram, para mudar essa realidade parte da sociedade nixoniana deveria enfrentar os grandes tiranos e seus exércitos de criaturas excêntricas, contra a vontade de muitos uma guerra foi travada em Nix, os confrontos aconteciam tanto no plano físico como no plano das ideais. No plano físico, criaturas dominadas pela telepatia dos Nixonianos se degladiavam ao ponto de todas as edificações ruírem e a natureza ser devastada, no plano das idéias os confrontos telecinéticos eram travados entre os Nixonianos, resultando em epidemias de transtornos mentais, anomalias psíquicas. Após séculos de luta a natureza dava uma resposta à sociedade nixoniana, o Érebo havia aumentado de tamanho e em pouco tempo Nix seria sucumbida pelo buraco negro, nesse contexto a lógica do poder defendida pelos tiranos não tinha mais nenhum valor para a perpetuação da sociedade local. Na tentativa derradeira de salvar o planeta, diversas culturas se uniram para salvar Nix, a fusão de múltiplas tecnologias conseguiram limitar o avanço destrutivo de Érebo, mas tais medidas não foram suficientes, foi necessária uma mudança de toda conjuntura nas relações sociais, pois os eventos acontecidos nos séculos anteriores e durante toda a guerra diminuíram a distancia entre Nix e Érebo.

As mudanças em todas as estruturas sociais garantiram a presença da sociedade Nixoniana na Ágora, sendo um dos membros mais ativos. Os Nixonianos defendem o extermínio da humanidade para que a Terra seja salva de uma completa hecatombe da natureza.

Orion

Próximo a estrela Alnitak no cinturão de Orion, há dois planetas que compõem um sistema binário, seus habitantes humanóides dotados de uma magnânima inteligência e

RPG by Moodle

profundamente carismáticos, os Orionianos pertencem a uma das civilizações mais evoluídas que compõe a Ágora. Desde o início da civilização cerca de 100.000.000 anos terrestre os Orionianos não se afastaram da Teia em nenhum momento, tendo um modo de produção em perfeita relação com os seus planetas.

No início de sua História os Orionianos habitavam apenas os dois únicos planetas do seu sistema binários ambos chamados de Orion, ao longo tempo outros planetas de sistemas próximos como os das estrelas de Mintaka e Alnilam que eram inabitados passou a ser habitado pelos Orionianos. Hoje cerca de 12 planetas compõe o complexo planetário Orion.

Além da sociedade orioniana, outras sociedades que tiveram seus planetas destruídos por eventos naturais passaram a habitar alguns dos planetas de Orion. Os povos que vieram de outros planetas eram acomodados em cúpulas que recriavam o ambiente de seu planeta natal, dessa forma, diversos grupos culturais circulavam por Orion utilizando trajes que permitissem a sua locomoção. No entanto, esses povos não permanecem constantemente em Orion, quando encontrado um planeta similar ao seu de origem, esses povos são enviados para esses planetas.

Locomovendo-se pelo hiper-espço, os Orionianos transitam incessantemente pelo seu complexo planetário. A tecnologia desenvolvida pela sociedade orionioniana surpreende aos mais antigos membros da Ágora, fusão perfeita entre a tecnologia e elementos místicos, o modo de produção apresentado em Orion serviu de referência para diversas comunidades interplanetárias que buscam uma solução para os conflitos entre o desenvolvimento tecnológico e a natureza.

Por sempre viverem em harmonia com a Teia, os Orionianos foram um dos primeiros grupos sociais a fazerem parte da Ágora,

RPG by Moodle

desde a sua entrada os Orionianos desempenham um papel de observadores da Rede, devido à sua característica multiforme eles conseguem se disfarçar entre os diversos povos que geram qualquer tipo de instabilidade na Teia. No caso da Terra os Orionianos têm como objetivo ajudar aos terráqueos a superar as contradições geradas pelo modo de produção hegemônico no planeta, afim de que o planeta ou os humanos sejam exterminados.

Fragmento do relato de um Orioniano numa visita ao planeta terra em 15.000 A.C. guardado no arquivo da Ágora. Esse relato foi produzido por uma expedição de cientista que vieram a Terra para estudar a estrutura social de civilizações no gênesis de sua formação.

Das centenas de planetas que visitamos e ajudamos esse ínfimo pixel suspenso na imensidão do espaço, possui uma beleza indescritível, a aquarela de cores que se encontra aqui dificilmente se vê em outro planeta, são tantos tons de azuis, brancos, pretos e outras centenas de cores que nunca vi antes.

As milhares de espécie de animais cada uma com uma beleza peculiar, no entanto nenhuma apresenta racionalidade, são movidos apenas pelos seus instintos. Espalhados pelos múltiplos nichos ecológicos, todos vivem em perfeita harmonia entre si e com esse planeta.

....

Em meio a esse pequeno jardim do universo existe uma espécie que se diferencia dos demais animais, dotados de racionalidade e de complexa inteligência, esse nativos vivem em perfeita harmonia com Gaia – nomes que os nativos deram ao seu planeta – com técnicas rudimentares eles vão se dispersando por esse planeta que para nós é tão pequeno, mas para esses nativos é tão imenso quanto o universo.

Até então não houve contato direto entre nós e os nativos, passamos despercebidos entre os seus diversos clãs. A observação dessas

RPG by Moodle

civilizações que se encontram na infância de sua história é de grande importância para compreendermos os motivos que levaram tantos povos a se afastarem da Teia.

....

Para melhor entendermos como os nativos interagem entre si nos disfarçamos entre eles, aprendemos o seu idioma e comportamentos. Notamos que os nativos têm uma grande afinidade com a Teia e uma Fé inigualável, a crença em Gaia levam esses nativos a superarem diversos obstáculos encontrados para a ascensão de sua civilização e a soberania de sua espécie no planeta. Sem dúvida é uma das espécies mais promissoras que encontramos até hoje nesse sistema.

...

Não sabemos como mais uma nativa anciã nos reconheceu, apesar de estarmos disfarçados, talvez tenhamos subestimado a inteligência e poder místico desses nativos...

...

Os nativos acreditam que somos divindades, coisas simples para nós como a manipulação do fogo ou qualquer outro utensílio luminoso é tido por eles como objeto mágico.

Eles tentam com suas limitações reproduzir algumas edificações que aqui construímos para estudo.

...

Eles começaram a nos cultuar como Deuses, acreditam que nós somos seres sobrenaturais e os nossos feitos são milagres ou prodí-

RPG by Moodle

gios. È inegável que esses seres ainda na Gênese de sua civilização nos têm uma profunda admiração.

...

Começamos a instruir alguns dos nativos em conhecimentos técnicos que podem auxiliá-los na superação das adversidades que o planeta impõe a eles no momento. Com as limitações técnicas e materiais os nativos conseguiram reproduzir parte dos utensílios.

...

Deixamos Gaia e os seus nativos. Aguardaremos o momento em que essa civilização usufrua plenamente de suas potencialidades intelectivas e faça parte da Ágora.

Durante o tempo que passamos aqui e os estudos que realizamos, podemos perceber a grande capacidade de socialização e abstração desse povo. Indubitavelmente nesse ínfimo ponto que é esse planeta, se encontra aqui a cultura mais rica e promissora desse setor da Via Láctea.

Antagonistas

As corporações

O acirramento da crise econômica força muitas empresas a se fundirem numa tentativa de sobreviver em meio ao caos econômico no início do século XXI. A redução das taxas de lucros no mercado financeiro leva milhares de empresas a completa falência, sobrevivendo apenas as grandes multinacionais.

A fusão entre os grandes conglomerados industriais e multinacionais proporciona uma concentração absurda de capital na

RPG by Moodle

mão dos acionistas e presidentes das corporações. A riqueza acumulada por essas empresas garantiu os poderes que em determinados locais do globo sobrepõe o poder dos estados nacionais. Sedentos cada vez mais de poder as corporações aliadas a governos falidos, implementando uma política mais ofensiva do que o Neoliberalismo, o Anarco-capitalismo, que visa o completo sucateamento do estado, todas as atribuições e benefícios cedidos pelos estados passam a ser mercadorias das corporações.

Segurança, Saúde, Educação, Moradia e tantas outras necessidades básicas do cidadão que eram garantidas pelo estado, são mercadorias que devem ser compradas pelos cidadãos. As centenas de instituições públicas que prestavam tais serviços foram todas vendidas para multinacionais que demitiram as centenas de funcionários, reduziram salários, retiraram uma série de benefícios da classe trabalhadora. Para aumentar a riqueza das corporações, a classe trabalhadora de diversos setores da economia é obrigada a cumprir extenuantes jornadas de trabalhos, as centenas instituições que representavam a classe trabalhadora passaram a ser perseguidas pelas milícias que prestam seus serviços para as empresas. Em pleno sec. XXI as corporações remontam o cenário do início da industrialização no sec. XIX.

Nos países Anarco-capitalistas o estado é conivente com a exploração da mão de obra e da matéria prima feitas pelas corporações. Qualquer tipo de serviço que os cidadãos desejem como segurança, saúde e outros deverão ser pagos. Essa postura econômica alavancou a economia de países que beiravam uma falência, no entanto esse pseudo bem estar econômico da burguesia é garantido por mega exploração e gigantescas desigualdades sociais, esses contradições tão cruéis resultam num constante conflito entre civis, estados e corporações, mas esses movimentos sociais são sufocados pelas milícias e genocida das corporações.

RPG by Moodle

Lacsiviã

As conturbadas relações terrenas têm chamado a atenção da Rede, para esse pequeno pixel suspenso na imensidão do universo. O que alguns membros da Rede têm percebido é o afastamento dos seres humanos da Teia – a Teia é a energia cósmica que permeia todo universo mantendo todos os mundos interligados entre si, no entanto, o mundo só permanece na Teia estando em harmonia, caso contrario será banido –, um ser conhecido como Lacsiviã tem encontrado hospedeiros na Terra, são humanos que se rendem aos sedutores poderes proporcionado por esse parasita, mas os efeitos colaterais são extremamente devastadores.

O Lacsiviã chegou à terra a tempos imemoriais por um grupo de alienígena que tinha como objetivo criar um grupo de sociedade que pudesse se opor à rede. Nesse tempo, alguns humanos se renderão aos poderes do parasita, outros resistiram conseguiram aprisionar os infectados e os Lacsiviã. Mas no início do sec. XXI uma indústria farmacêutica chama Belerofonte em suas pesquisas no Kilimanjaro encontrou uma amostra do parasita e o reproduziu em laboratório, a tentativa de destinar a pesquisa para fins medicinais foi um fracasso. Hoje o Lacsiviã é comercializado no mercado negro como a droga do século.

Com a proliferação do Lacsiviã na Terra a Rede teme que uma nova horda de seres corruptos se voltem contra ela, como havia acontecido a tempos atrás.

Trecho retirado do diário do doutor Sin-ex, data desconhecida, encontrado nos destroços da nave da Rede para pesquisa, série ômega-teta.

Hoje iniciaremos a experiência com os primeiros espécimes. O ambiente inóspito deste planeta no confim de um distante sistema

RPG by Moodle

não me desanima, as possibilidades são infinitas! As análises-piloto demonstraram um grande potencial para pesquisa em inúmeras áreas! Medicina, biomecânica, robótica são apenas os primeiros e mais óbvios! Podemos estar lidando com a maior revolução da Rede depois dos trans portes via-portal. Embora nosso líder esteja apenas interessado nos lucros oriundos desta pesquisa, gosto de crer que nesse trabalho estarei redimindo minha vida egoísta e sem sentido. Minha empolgação não tem limites, amanhã será realizado um grande salto no modo de vida de todas as raças. Sonhos de glória me esperam durante a noite.

Relatório da missão, dia 1

Iniciamos a coleta dos ovos em hospedeiros nativos. Como eles estavam bastante irritadiços essa etapa deve demorar mais do que planejado. Os hospedeiros são meramente invólucros, cascas para o que realmente estamos procurando. Se esses pentópodos irracionais soubessem que carregam em seus tecidos o futuro do universo... Infelizmente, parece que é impossível a retirada do espécime sem a morte do hospedeiro, mas é um sacrifício pequeno perto do que estamos a ganhar.

(...)

Relatório da missão, dia 11

Iniciamos o tratamento de modificação genética. Temos material de cobaias de centenas de setores, os mais diversos possíveis. Esperamos que o tratamento rompa a barreira de especificidade do simbionte permitindo que ele possa auxiliar a todas, ou pelo menos a maioria, das espécies integrantes da Rede. Pode parecer um objetivo utópico, mas o simbionte tem uma capacidade muito alta de se relacionar com o material genético do hospedeiro, de uma maneira nunca antes vista em qualquer outra espécie estudada.

RPG by Moodle

(...)

Relatório da missão, dia 83

Os testes iniciais têm sido um sucesso. As cobaias, após terem sofrido a inserção do simbiote, apresentaram um aumento em seu potencial físico incrível. O resultado varia dependendo do tecido onde inserimos a larva, mas em todos temos um aumento da capacidade física da cobaia, implicando em, por exemplo, mais força e mais resistência. Uma das cobaias mais promissoras cuja inserção foi feita em seus principais membros foi capaz de erguer o dobro de sua antiga carga. Outra cobaia que tinha um órgão atrofiado teve-o substituído pelo simbiote de maneira perfeita, na verdade o novo órgão desempenha sua função melhor do que o antigo realizaria se fosse normal. Ainda não conseguimos romper a barreira de especificidade, só podemos aplicar em uma única espécie diferente da original, mas agora esta é nossa próxima prioridade.

(...)

Relatório da missão, dia 154

Um acontecimento incrível deixou toda a equipe em êxtase durante nosso último turno. Uma das cobaias de outra espécie que estava sendo tratada com as larvas adquiriu a capacidade de interagir com a Teia. Não é a maneira comum que estamos acostumados a lidar na Rede com as pesquisas mágicas, a magia parece ser diferente, de uma forma que eu não saberia mensurar em palavras. Começo a pensar que talvez tenhamos agido de maneira imprudente ao transpor os limites destes seres. As cobaias com o decorrer do "tratamento" começam a agir de maneira estranha, parecem nos fitar com um olhar de inteligência maligna, como se nos espreitassem... Talvez eu apenas esteja ficando louco. Ou talvez não.

(...)

Relatório da missão, dia 236

Eles não querem mais me ouvir. Tenho realizado apelos veementes, mas surdos. Sou tido como tolo e retrógrado e fui afastado da pesquisa que criei. Não acho que estejamos prontos para iniciar os testes em espécies racionais, na verdade o correto seria eliminar todas as "Z-larvas" (é como eles chamam agora as larvas capazes de infectar quase todas os tipos de cobaias que testamos). O resto da equipe finge não me escutar, mas sinto que eles concordam comigo. Se não, por que teriam eliminado as cobaias já infectadas? Qual outro motivo senão a estranheza que elas causavam? Os olhares, sempre aqueles olhos cobertos de uma inteligência sedenta, odiosa. Não consigo mais olhar para alguns dos meus companheiros, tenho medo de enxergar esse mesmo olhar nos meus amigos.

(...)

Relatório da missão, dia 300

Toda minha equipe está contaminada, tenho certeza disso. Suas atitudes não são mais as mesmas, nem de perto. Quando não estão envolvidos na pesquisa do Z-larvas, suas atitudes variam de hospedeiro para hospedeiro, mas é sempre a mesma coisa, a obtenção de prazer desmedido, um comportamento que beira o suicídio. Eles estão loucos, todos loucos, corrompidos. Os olhares, sempre aquele olhar... E o que é pior, eu sei que ainda são eles mesmos.

(...)

Relatório da missão, dia 309

RPG by Moodle

Não pude mais acessar a Teia, é como se a magia tivesse sido corrompida neste lugar. Eles estão acessando cada vez mais e mais esta magia corrupta e distorcida. Tentei como pude evitar a disseminação desta maldição, mas não foi o suficiente. Embora existam inúmeras limitações para a reprodução do simbionte, os hospedeiros parecem ter transposto estes limites, disseminando a praga de maneira artificial, injetando diretamente a larva em tecidos de novos hospedeiros. Prevejo que o próximo passo será a disseminação entre a tripulação da nave e os outros grupos de pesquisa. E depois? O que foi que eu fiz? O que foi que nós fizemos?

(...)

Relatório da missão, dia 341

Ele está dentro de mim. Aqui, em meu corpo. Não posso senti-lo, mas quase posso vê-lo crescendo, se alimentando de meu corpo enquanto o substitui. Não tive escolha, eles eram muitos e eu sou apenas um cientista, nunca fui um guerreiro. A quem encontrar esta carta, peço desculpas. Nunca fui forte o suficiente, nem corajoso o suficiente e durante minha vida toda vivi à sombra de outros. Espero que o que eu vou fazer agora redima uma vida sem utilidade e opaca. Sei que é certo que não irei sobreviver, mas aceito o meu destino. Adeus!

(...)

(...)

(...)

Relatório da missão, dia desconhecido.

Não sei como pude estar tão enganado. As sensações, elas são tão fortes, tudo está tão forte... Agora eles me ouvem, sou mais forte, sou forte como sempre quis ser. Quem tentar ficar no meu caminho

RPG by Moodle

vai se arrepender amargamente. Já elaborei todo o plano, não podemos encarar a Rede de frente, aqueles velhos e velhas nunca irão compreender aimensidão da minha descoberta. Minha descoberta! Minha! Ninguém vai tirar isso de mim. Eu toco e sinto tudo, tudo, tudo é tão bom. Eu estou mais forte agora, eu sempre quis ser mais forte, mais rápido. Eu já tive tudo nessa nave, mas eu quero ter mais, Queremos ter tudo, sentir tudo neste universo. Aí então poderemos dormir. Eu não consigo dormir agora. Eu já falei que me sinto forte? Eu acho que sinto para onde devo ir. São tantos lugares para ir, para corromper...

Em busca da solução

A Ágora

A Ágora é uma instituição representativa das múltiplas sociedades que compõem a Via Láctea. Fazem parte da Ágora todos os planetas que se mantêm na Teia e defendem o bem estar da galáxia. A Ágora foi criada há tempos imemoriais quando os primeiros planetas conseguiram se comunicar pela Teia como explica Elliot Harratiusch do Planeta Argolleos, clássico da ciência sócio-mística universal em sua tese escrita em 468 da era Associada (equivalente a 2602 AC, ano terrestre cristão ocidental).

“Após alguns milênios de experiência e observação ... de fato, o que existe é uma espécie de regra imanente no universo - há uma relação e convergência entre a ciência, a tecnologia, a sociedade e a fé. De tal maneira que as culturas e civilizações (no sentido de sociedade civis - grupo de cidadania ou de prática cultural comum) surgem no universo em diversos planetas que possuem as condições para tal. As "vidas" inteligentes ocorrem em meio à coletivização e desenvolvimento de cooperação entre os seres. No início ocorre de forma a reunir pequenos grupos de sujeitos, grupos estes que tendem a rivalizar e competir uns com os outros. As culturas e civilizações

RPG by Moodle

evoluem mais ou menos livremente e em meio à competição e cooperação possível, desenvolvendo quase sempre abordagens individualistas de suas existências e colaborando na medida de suas habilidades para a prática colaborativa, mas também da medida individual da necessidade de precisar dos outros.

De uma maneira ou de outra acaba por ocorrer o momento em que todos os sujeitos de um determinado contexto planetário caminham para construir uma sociedade de mercado, onde a riqueza e capacidade de vida é acumulada no formato de capital. Este é um momento crucial na vida de um planeta habitado por inteligências. É que a tendência por pensar que a desarticulação e a vida de forma totalmente desconexa das condições objetivas passa a ser forte e de fato atrapalhar o desenvolvimento das espécies e de suas unidades cósmicas. É o momento em que cada espécie inteligente do universo necessita reagrupar fé, filosofia, ciência e tecnologia, em função de um modelo social integrado, sustentável, solidário e pleno de liberdade responsável e cidadã que integrará seus habitantes de forma a superarem os desequilíbrios da existência individualizada e individualista, que pressupõe a colaboração circunstancial e interesseira, orientando-os na direção do coletividade, do energético criativo e criador, do conhecimento técnico-monádico, da ciência que se associa à fé em um só conjunto existencial.

As espécies que não conseguiram realizar a transmutação e a renovação social, se perderam, se destruíram, arrasaram seus planetas e ambientes de origem, e ainda produziram desequilíbrios ambientais e energéticos que prejudicaram toda a rede e até mesmo os que tiveram sucesso em ultrapassar este estágio.

Muitos cidadão são perturbados, têm sua saúde e trabalho prejudicados, ao receberem estas vibrações deterioradas. Além disso,

RPG by Moodle

civilizações planetárias que poderiam passar para outra etapa, não conseguem, por vezes, recebendo esta carga de influência, daí as civilizações planetárias que conseguiram sua redenção ambiental, por vezes, e a contragosto de seu desejo, mas obedecendo os ditamos das missões de cunho energético universal, às vezes necessitam eliminar um planeta e a espécie que teima em demorar, ou não consegue atingir, o momento exato da transmutação da cultura individual para a colaborativa, no sentido de preservar melhor o todo e o próprio universo. Até porque os princípios energéticos de cada mônada de ser inteligente e espiritual retornará em outro planeta e outra oportunidade.

Foi para melhor atuar nesse contexto que a 18614 anos os primeiros quatorze planetas que se contataram, até por meio energético e telepático, em função de terem atingido um modelo de gestão associada e autogerida da vida construíram a Ágora - institucionalidade para deliberação e governo universal exercido pelas culturas auto-geridas e de gestão associada.

Desde então, a Ágora está instalada próxima ao Centro da Via Láctea e tem servido ao desenvolvimento energético de todos os seres associados ou não, plena da consciência de que todos são parte energética deste centro, mesmo sem consciência.

Na Ágora existem representantes de todos os planetas associados, hoje existem 642 planetas e culturas associadas. Os 14 planetas originais , que permanecem no centro das articulações e interpretações do universo são:

Argolleos, Kepler, Gliese, Jardim, Hilda, Upsilon Andromedae, Cirus, Éter, Crio, Reia, Proure, Sigdrifa, Skeggjold, Randgrior.

RPG by Moodle

A Ágora não é uma vanguarda responsável por levar soluções ou progresso para as sociedades planetárias que se afastaram da Teia. Composta por milhares de culturas interplanetárias, a Ágora é ponto de convergência dessas sociedades que primam pelo bem estar das forças que harmonizam o universo.

Uma vasta produção científica foi criada e o fruto dessa troca do saber resultou num salto tecnológico em múltiplas áreas do conhecimento. Observando os desdobramentos históricos de centenas de sociedades planetárias (dentre elas a humanidade), concluíram que os desafios naturais e sociais são inerentes ao processo de evolução de todos, no entanto existem muitos que não conseguem superar tais desafios, sendo levados por modos de produções degenerativos que acabam por deteriorar o habitat natural e passam a corromper os planetas e sociedades próximas; outras conseguem superar as contradições sociais e desenvolvem um modo de produção solidário e colaborativo.

Para evitar que sociedades sejam exterminadas, planetas destruídos por uma ordem social que pratica a expropriação, a Ágora decidiu cooperar junto a essas sociedades para que elas possam superar suas contradições sociais e dessa forma preservar o planeta e a Teia. A cada conjuntura critica são adotadas medidas que venham a preservar o planeta, havendo um perigo para o fim do planeta e outras sociedades o futuro de tais sociedades corrompidas é o fim.

A séculos que diversos grupos da Ágora vem acompanhando o desenrolar histórico da humanidade seus erros e acertos, mas nos últimos anos a comunidade terrestre tem lançado uma série de ofensivas devastadoras para o seu próximo e a natureza, tornando caóticas as relações sociais em todas as suas instâncias.

Medo, violência, miséria, corrupção, exploração são adjetivos no cotidiano na população terráquea; um pequeno grupo que acumu-

RPG by Moodle

la em suas mãos as riquezas conseguem ter uma qualidade de vida ao custo da miséria alheia. Entretanto, pequenas comunidades oriundas do underground capitalista, vêm apresentando alternativas baseadas no princípio da cooperação contrapondo-se aos ideais do capital.

Esperanças e Lutas

O homem desde a sua diáspora no início da sua história teve que superar os desafios que a Terra colocava no seu caminho, o domínio do fogo, a descoberta da roda, o domínio sobre técnicas agrícolas e caças, as revoluções sociais e tecnológicas são frutos dessa superação.

A Terra sempre impulsionou a humanidade ao desenvolvimento consonante com todos os seus seres, um desenvolvimento que não fosse pautado na flagelação da flora, fauna e do homem. No entanto movido pela ganância e sede de poder o homem devastou floresta, extinguiu espécie de animais, escravizou sociedades, arruinou continentes em guerras. Essas atitudes mostram um lado triste da civilização banhado a sangue e lágrimas, os clamores de dor, desesperança, medo ressoaram sobre a Teia e chegaram a Ágora.

Quando os membros da Ágora tomaram ciência do estado de degradação da Terra, era inevitável o desejo (sobre tudo dos Orionianos) de salvar um dos mais belos planetas da Via Láctea. A Ágora tinha ciência que as mudanças climáticas, as epidemias, pragas e tantos outros efeitos do aquecimento global era um pedido de socorro que o planeta emitia e que a humanidade ignorava.

Em contra partida existi um brilho de esperança, luta e fé que reluz entre os humanos. São homens e mulheres que conservavam no seu íntimo a força de cuidar e curar o mundo, a mesma força que movia seus antepassados no tempo em que o homem servia a Terra como fiel escudeiro. Essa ínfima parcela da humanidade que não se

RPG by Moodle

corrompe ao assedio do capitalismo corporativista consumista destruidor mantém firme os principio de justiça, temperança, força e prudência. Pequenos em números, mas grande em ideais e coragem esses grupos tem lutado contra as corporações, a corrupção, a devastação da natureza e tem resgatado pessoas que são escravizadas pelas multinacionais, recuperando culturas, comunidades e ecossistemas que foram destruídos.

Fora do circulo degenerativo das corporações comunidades cooperativas tem logrado êxito num modo de produção que mantém o equilíbrio entre os homens e a natureza. Nessas comunidade Orionianos tem atuado em nome da Ágora para auxiliar os humanos na árdua tarefa de recuperar a humanidade.

Esses homens e mulheres mostram o lado mais belo da humanidade, provando que é possível viver de maneira sustentável; igualitária respeitando a diferenças entre gêneros, culturas, etnias e livre das chagas geradas pelo capital.

Não há mal que se perpetue no universo, sobre tudo na Terra. Para que a vitória seja alcançada a humanidade deverá enfrentar o seu maior adversário: O própria Homem.

"Há aqueles que lutam um dia; e por isso são muito bons; Há aqueles que lutam muitos dias; e por isso são muito bons; Há aqueles que lutam anos; e são melhores ainda; Porém há aqueles que lutam toda a vida; esses são os imprescindíveis."

(Bertolt Brecht)

Anexo 1.1 – Descrição de Classes

Os aventureiros são movidos pela conquistas de objetivos como glória, riqueza, poder, justiça, fama e conhecimento. Cada um escolhe a maneira de conquistar seus objetivos, seja pela força bruta, a engenhosidade de um plano ou por magias poderosas. O prestígio da vitória ou desolação do fracasso depende das escolhas de cada jogador.

A primeira escolha dentre muitas que o jogador fará é a escolha da classe do seu personagem. A classe indica a vocação do personagem e determina suas ações: sua eficiência em combate, habilidade com magias, perícias e outras proficiência. A escolha da classe deve ser feita no momento em que se montar o personagem, a fim de facilitar a distribuição de habilidades e escolha da raça.

ANDARILHO

Os centros urbanos se tornaram no século XXI um ambiente caótico e violento. O confronto entre forças policiais, traficantes e feitores transformou as periferias das cidades num campo de batalha. Nesse cenário de guerra o Andarilho é um indivíduo temido por todos. Por ser um ex-militar o andarilho domina táticas de guerra, habilidade em arma de fogo e manobras estratégicas além de conhecer os centros urbanos como ninguém. A rua é a casa do andarilho e ele conhece todos os seus cômodos.

ANDARILHO



RPG by Moodle

Aventuras

O Andarilho se identifica por aqueles que são oprimidos pelo sistema capitalista, muitas das vezes o Andarilho chega a combater em defesa dessas pessoas. No entanto as figuras que o Andarilho não suporta são os grandes empresários, feitores ou qualquer individuo que utilize o poder em favor da opressão; ao encontrar com esses grupos o andarilho não perde a oportunidade de destruí-los.

Características

O Andarilho possui boa habilidade com armas de fogos e manobras estratégicas, sendo extremamente eficaz em combate. Seu treinamento militar permite sobreviver em diversos tipos de terrenos, mas nos centros urbanos seu treinamento de sobrevivência é mais apurado conseguindo despistar melhor seus adversários, detectar armadilhas e encontrar seus adversários.

Tendências

O andarilho pode escolher qualquer tendência. Quase todos os andarilhos são bons e se dedicam a proteção de grupos que lutam por uma condição humana melhor. A maioria dos Andarilhos são caóticos, não obedecendo a regras rígidas preferindo obedecer a sua própria intuição. Quando maus o andarilho assume uma postura mercenária trabalhando para as corporações ou quem melhor lhe pagar.

História

Os andarilhos são ex-militares que foram dispensados com o surgimento de “Cybersoldados”. Tornando-se obsoletos para o exercito. Parte dos soldados dispensados passou a trabalhar como feitores, outros ingressaram no mundo crime formando grupos mercenários e alguns passaram a viver er-

RPG by Moodle

rante pelas cidades lutando contra aqueles que tiraram tudo que possuíam.

Função

Por possuir uma habilidade de combate corporal mediana o andarilho é segundo na linha de combate, sua perícia de ataque é em ataque a distancia.

A maioria dos Andarilhos utiliza seus companheiros animais como sentinela, batedores ou para auxiliá-los nos em combates corporal.

INSPIRADORA



Habilidades

Destreza é fundamental para um andarilho é recomendado, a utilização de armaduras leves para não impactar nas habilidades da classe. Resistência Física é importante para aumentar os pontos de vida dos personagens. Percepção Espacial é importante, pois boa parte de suas habilidades são baseadas nesse atributo.

INSPIRADORA

Carisma aliada a um espírito de bondade é uma união que inspira em todos, a esperança de mundo melhor. Na turbulenta sociedade do século XXI a Inspiradora é luz que guia e renova a

RPG by Moodle

energia dos homens no campo de batalha.

Dotada de um grande Carisma a Inspiradora consegue pela sua retórica liderar grupos contra a corrupção, exploração e desumanidade

Aventuras

A Inspiradora considera as aventuras uma oportunidade de aprendizado, o fato de colocá-la em contato com outras culturas, encontrar artefatos e antigas escrituras, registrar os feitos dos homens é a motivação que Inspiradora encontra para se engajar em grupos de aventureiros.

Outro motivo que atrai a inspiradora a participar de uma aventura é a oportunidade de lutar contra as mazelas da humanidade.

Características

A Inspiradora extrai magia de sua alma, e não de um livro como o mago. Ela é capaz de executar pequenas magias e potencializar magias de magos, druidas, clérigos.

Além de magias, a Inspiradora consegue com a sua aura enfeitiçar os seus companheiros, alimentado sua fé e coragem e anulando magias lançadas contra eles. Com seu feitiço ela consegue ludibriar os seus oponentes e extrair informações deles.

Tendências

A Inspiradora é a embaixadora da esperança e por esse motivo quase sempre são Leais e Boas. Por ser fiel a uma ideologia a Inspiradora nunca será caótica.

Quando Leal e Mal a Inspiradora utiliza sua inteligência e magia na manipulação da opinião pública ou será uma diplomata de um governo corrupto.

História

A Inspiradora é oriunda de uma família rica que teve oportunidade de estudar nos melhores colégios e universidades. Sua profissão a faz viajar pelo mundo e entrar em contato com uma realidade oposta da sua. Fome, trabalhos forçados, violência, doenças e corrupção fazem a Inspiradora perceber que o mundo em que ela foi criada é uma farsa. Na busca pela verdade ela se engaja em grupos que comunga da mesma ideologia que a sua.

Função

A Inspiradora durante a batalha assume a função de suporte. Com sua magia ela consegue potencializar as magias e ataques de seus companheiros. Além da função de suporte a Inspiradora pode ser uma excelente líder.

Habilidades

Carisma é a principal característica da Inspiradora esta habilidade é fundamental para execução de magias. Inteligência é um atributo importante para o exercício da diplomacia.

GUERREIRO

O Soldado, O policial, O mercenário, O feitor, O soldado do crime; qualquer um pode ser um guerreiro, basta carregar no peito a chama da aventura, a sede de conquista e a vontade de lutar. O guerreiro pode ser de qualquer tendência e defenderá os seus interesses a qualquer custo. O seu treinamento, vigor físico e sua perícia com armas fazem dele uma máquina pronta para o combate.

Aventura

As aventuras e missões perigosas são para o guerreiro uma forma de trabalho e o ambiente em que se sintam mais a vontade. O guerreiro entra numa aventura seja para proteger quem não pode se defender sozinho seja cumprindo uma tarefa no qual foi contratado. Muitos vivem como exploradores, que vêem nas aventuras uma oportunidade de tirar algum ganho.

Características

Os guerreiros são os que possuem melhor capacidade de combate: possuem habilidade em todas as armas de fogo e brancas e podem desenvolver especialidades

GUERREIRO



RPG by Moodle

próprias. O guerreiro pode ter habilidade suficiente para manusear diversas armas ou dedica-se a um modelo de arma e fica extremamente eficaz com ela. A sua experiência em combates permiti elaborar ataques estratégicos elaborados.

Tendências

O guerreiro pode ser de qualquer tendência. Sendo Bom tentará eliminar o mal a qualquer custo, defenderá seus companheiros e lutará pelo seu povo. Os Leais acreditam em uma ideologia e fazem dela o seu código de conduta. Os Caóticos serão mercenários a serviço de quem lhe pagar melhor ou se envolvem em grupos, de onde podem tirar algum benefício. Os maus são guerreiros a serviço daqueles que querem destruir o planeta e explorar o homem, esses guerreiros alcançam seus objetivos através da força bruta.

História

As marcas das batalhas são visíveis num guerreiro, membros e outras partes do seu corpo que foram perdidas em combates são substituídas por peças robóticas. Com o surgimento dos “Cybersoldados” os guerreiros foram descartados pelo sistema, alguns passaram a trabalhar por conta própria prestando serviços ilegais para as corporações e governos. Outros foram marginalizados pela sociedade alimentando neles um espírito de vingança contra o sistema.

Função

Por possuir um bom ataque corporal e um ótimo ataque a distancia o guerreiro é a infantaria no combate auxiliado pelos seus companheiros com magia e ataques a distancia e outros efeitos. A sua perícia com armas de fogo lhe fornece uma habilidade mortal em ataque a distancia.

RPG by Moodle

Habilidade

Destreza é importante para o guerreiro, pois aumenta sua capacidade de combate corporal e os danos de seu ataque. Resistência física é fundamental para aumentar os pontos de vida necessários para varias batalhas. A destreza é útil para o guerreiro, caso ele queira utilizar armas de longa distancia.

MONGE



MONGE

Em lugares afastados dos centros urbanos e da turbulência das cidades, existem pequenas comunidades que resistem ao ritmo da urbanização e do capitalismo. As relações sociais existentes nessas cidades são pautadas em uma filosofia espiritualista que busca manter o equilíbrio entre o homem e a Terra.

É comum encontramos nes-

RPG by Moodle

nas cidades um templo religioso onde pessoas são treinadas desde criança para se tornarem os guardiões da cidade. Estes indivíduos chamados por muitos de Monge possuem uma incrível habilidade física, sendo capazes de realizar proezas inúmeras. A sua técnica de luta extremamente apurada supera o uso de armas. Em virtude de sua filosofia, um monge jamais utilizará uma arma ou atingirá alguém fatalmente.

Para o monge os seus valores morais estão acima de tudo e ele defenderá sempre a Terra e a igualdade entre os homens.

Aventuras

Os monges encaram a aventura como uma oportunidade de desafio pessoal e o momento de aperfeiçoar sua arte. São discretos na sua atitude, não buscam o acúmulo de capital e são movidos mais pela força de ajudar o próximo.

Características

O monge é conhecido pela sua incrível habilidade de lutar desarmado e sem nenhum tipo de proteção. Devido ao seu treinamento ele é capaz de atacar com a mesma eficácia de uma personagem armada.

Mesmo não podendo conjurar magias, o monge possui uma magia própria. Tendo controle sobre o *Chi*, o monge consegue realizar proezas como saltar de grandes alturas sem sofrer danos, esquivar-se de balas mesmo que este não veja o ataque. A medida que ganha poder e experiência, o monge consegue melhor manipular o *chi* e ter mais controle sobre si e, algumas vezes, sobre os demais personagens.

Tendências

RPG by Moodle

O treinamento do monge exige uma disciplina rígida, por esse motivo somente personagens Leais são capazes de completá-lo.

História

Com o aumento da violência, desemprego e poluição nas grandes cidades, grupos de pessoas com o intuito de construir uma sociedade melhor decidem fundar vilarejos em regiões afastadas. Nesses vilarejos não há propriedade privada, a agricultura é de subsistência.

Desde cedo as crianças são submetidas a uma rígida disciplina de estudo e treino de técnicas de lutas. Terminando o seu treinamento e estudo o jovem decide se quer continuar no vilarejo ou viver nas cidades. Vivendo nas grandes cidades os monges buscam ensinar para seus alunos o que aprendeu durante seus anos de treinamento.

Função

A habilidade em ataques corporal e a distancia aliada a sua velocidade faz do monge um excelente personagem para ataques furtivos. Ele também pode ser um excelente batedor, quando concentra sua perícia na furtividade.

Habilidade

Força aprimora a habilidade de combate desarmado, destreza oferece uma melhor defesa e Percepção Espacial aprimora a capacidade ofensiva e defensiva do monge.

MAGO



MAGO

Movidos pela sede insaciável do conhecimento, muitos homens e mulheres buscam na ciência a resposta para todos os problemas da sociedade e passam anos se dedicando ao estudo e explorar o conhecimento nas mais diversas formas.

Com o amadurecimento, esses cientistas chegam a realizar proezas que os leigos entendem como magias. O domínio das ciências naturais fez desses cientistas os magos da ciência.

A técnica apurada permite a manipulação dos elementos naturais e realização de "magias".

Aventura

Os magos conduzem suas aventuras com precaução, quando estão bem preparados suas magias podem alcançar resultados devastadores. Os magos buscam novas fontes de conhecimento para aperfeiçoar suas técnicas e encaram a aventura

como uma oportunidade de exercitar suas magias.

Características

RPG by Moodle

A magia é tudo para o mago. Ele aprende novas técnicas à medida que estuda ou adquire experiência. O mago pode também aprender magias com outros magos. Para tornar suas magias mais fortes e eficazes, o mago dedica boa parte do seu tempo no estudo e no experimento de magias.

Alguns magos preferem se especializar em certos tipos de magias, com isso o conjurador fica mais forte na magia escolhida, mas impede que ele tenha acesso a algumas magias fora do seu campo de estudo. O mago pode invocar um familiar ou um animal mágico para servi-lo. Para alguns magos o seu familiar é seu único amigo.

Tendências

O mago pode ser de qualquer tendência. Alguns utilizam o seu conhecimento a serviço do bem, a fim de sanar alguns problemas que flagelam a sociedade, outros magos utilizam o conhecimento como forma de dominação e na criação de elementos que aumentem as contradições sociais.

História

Formados nas grandes academias com anos de dedicação aos estudos, os cientistas tornaram-se "magos da ciência". Alguns desses cientistas foram contratados pelas corporações para realização de experimentos e desenvolvimentos de novas tecnologias. Outros se engajaram em estudos na tentativa de descobrir curas para doenças e soluções para as mudanças climáticas. É comum o conflito de interesses entre os magos que defendem o poder das corporações com os que desenvolvem tecnologias sustentáveis.

Função

RPG by Moodle

Dentre os conjuradores o mago é o que possui maior característica ofensiva. A maioria dos magos fornece auxílio aos seus companheiros com magias durante o combate.

Habilidade

Cognição para execução de magias complexas é fundamental para um mago. Destreza é importante para o mago durante a batalha, já que eles não dominam técnicas de lutas. Resistência física é importante, pois fornece mais pontos de vida ao personagem, recurso que a classe não possui.

CLÉRIGO



CLÉRIGO

Em meio a tanto caos e desordem alguns homens se destacam por alimentar uma fé sólida num ser divino. Este consegue perceber a presença de uma divindade seja no brilho das estrelas, na tempestade que cai ou na aridez do deserto.

Homens e Mulheres com esse dom se denominam como "cavaleiros de deus". Possuem habilidades de luta e realizam feitos que desafiam a ciência. Os clérigos se opõem a qualquer pessoa que tente desequilibrar a ordem cósmica e cumprem a ordem de seus deuses a qualquer custo.

RPG by Moodle

Aventuras

O clérigo se lança numa aventura, orientado pela sua divindade, ou com a intenção de espalhar seus ideais. Por ordem de sua instituição religiosa, o clérigo pode se envolver numa aventura.

As aventuras são os momentos em que o clérigo pode mostrar o seu valor e sua fé e ser recompensado pelo seu deus ou sua instituição com novas magias ou itens mágicos divinos.

É claro que o clérigo pode, por motivos individuais, se lançar numa aventura.

Características

Os clérigos são mestres na utilização da energia divina, com essa energia o clérigo consegue realizar curas de homens e animais (podendo em níveis mais altos ressuscitar uma pessoa ou animal), controlar e destruir morto-vivos. O clérigo é um personagem que recebeu um treinamento de combate e por esse motivo domina algumas técnicas de lutas e possui habilidades com armas.

À medida que o clérigo evolui, ele vai substituindo partes do seu corpo por nanotechs, aumentando sua capacidade de combate. A sua fé consegue manter a harmonia entre o seu corpo e os nanotechs.

Tendências

A tendência do clérigo estará de acordo com a divindade. Caso o personagem escolha uma divindade Leal e boa o clérigo deverá ser Leal e bom ou leal e neutro.

História

RPG by Moodle

Em meio ao caos social e natural que viveu a Terra no séc. XXI, a fé acaba sendo o sentimento que faz as pessoas acreditarem em uma possibilidade de mudança. Cansados de viver na miséria e de sofrer as consequências de desastres climáticos, muitas pessoas passam a ver na fé a única perspectiva de mudança. Recebendo o chamado de um deus, esses homens se engajam numa luta em defesa da humanidade e da natureza.

A fé alimenta a esperança de um mundo melhor; é por esse mundo que clérigo luta ao lado de sua divindade.

Função

O clérigo é o principal curandeiro, adivinho e especialista em defesa do grupo.

Habilidade

Percepção Espacial influencia na capacidade que o clérigo tem de conjurar magias complexas, Resistência física aumenta os pontos de vida do clérigo e carisma elevado aprimora a capacidade de expulsão de morto-vivos.

BÁRBARO

O aumento da violência, a escassez de comida, as mudanças climática, o desemprego, epidemias ... Esses são os elementos que fazem parte do cotidiano do homem no sec. XXI. Esse caos levou as pessoas a uma alta carga de stress onde alguns não supor-

BÁRBARO



RPG by Moodle

tam as tensões sociais e ficam depressivas ou beiram a insanidade.

Recentes estudos realizados por psiquiatras japoneses diagnosticaram uma nova psicose: a dōro no ikari. Essa psicose é uma resposta do inconsciente ao mundo de ameaças que ele vive. A ira, a exacerbação do instinto de sobrevivência, a ampliação dos sentidos, o aumento da adrenalina e a força física descomunal são os sintomas da dōro no ikari, que transforma qualquer homem num bárbaro.

Aventuras

Todos que possuem a dōro no ikari são discriminados, por serem tidos como uma ameaça a sociedade. A aventura é a oportunidade que os bárbaros têm de encontrar seu lugar na sociedade ou fazer parte de um grupo. Temendo o estado de ira onde pode matar alguém contra sua vontade, o bárbaro pode hesitar em ingressar numa aventura, mas movido por sentimento de encontrar a cura para sua doença ele acaba se envolvendo na aventura.

Características

O bárbaro é uma bomba relógio. Ao contrario dos outros personagens que treinam para aprimorar suas habilidade de luta, o bárbaro, quando entra em estado de ira, se torna uma maquina de destruição eficiente. Essa fúria deixa o bárbaro exausto, impossibilitando qualquer tipo de ataque posterior ao termino do efeito.

Tendências

Em virtude do espírito de selvageria que é alimento pelo dōro no ikari o bárbaro nunca será fiel.

RPG by Moodle

História

Os bárbaros são indivíduos aparentemente comuns que sofrem de uma psicose (dōro no ikari) e por esse motivo são excluídos do convívio social. Muitos deles vivem internados em hospitais psiquiátricos, em campos afastados da cidade, em pequenos vilarejos. Não possuem nenhum vínculo de família ou amizade, os tornando, solitários. O que o bárbaro mais deseja é a cura ou o controle de sua doença, por isso se lançam em aventuras a fim de adquirir informações ou itens que indique o controle ou a cura de sua psicose.

Função

O bárbaro é linha de frente nas batalhas. Quando entrar no estado de ira ele torna-se uma máquina de caça e destruição devido a sua força bruta, velocidade e sentidos aguçados.

Habilidade

Força é fundamental para o bárbaro, devido a sua função no combate, Resistência física é importante para aumentar seus pontos de vida e aumentar o seu estado de ira e Percepção Espacial é importante para a execução de algumas perícias.

DRUÍDA

A fúria do tornado, a velocidade do leopardo, a força dos mares; todos os poderes da natureza estar sob o controle do druida. Entretanto o druida não se vê como um mestre da natureza, mas um guardião fiel e lutará com toda sua força contra aqueles que querem a destruir.



Aventuras

Os druidas se envolvem em aventuras para adquirir mais conhecimento sobre plantas e animais. Qualquer ameaça a natureza pode ser motivo para o druida se envolver numa aventura ou ordens de seus superiores druidas. O abomina tudo que é antinatural ou qualquer tipo de agressão a natureza.

Características

Os druidas conjuram magias como os clérigos, no entanto suas magias são relacionadas com a natureza e animais. À

RPG by Moodle

medida que torna experiente o druida passar a dominar uma variedade de magias relacionadas a natureza e animais, entre elas a capacidade de se transformar em animais.

Tendências

Para se manter em equilíbrio com a natureza e ser imparcial nas suas atitudes, o druida possui pelo menos um aspecto neutro na sua tendência, seja no eixo Caótico-Leal e Bom-Mal.

História

No conturbado mundo do séc. XXI o druida é o personagem que defende a natureza, que tenta resgatar as culturas autóctones de seu país. Se opondo ao capitalismo destrutivo os séc. XXI os druidas costumam lançar uma série de ataques a corporações que agride e destroem natureza ou sua comunidade.

Os druidas costumam morar em lugares que os aproximem da natureza como vilarejo, tribos, sociedade quilombolas ou nas florestas.

Função

O druida com sua seleção de magias pode ter um bom poder ofensivo. Druida pode utilizar o seu companheiro animal nos ataques corpo-a-corpo. Com magias o druida pode assumir a função de curandeiro, mas não com mesma eficiência do clérigo.

Habilidade

A Percepção Espacial ao druida ajuda a conjurar magia mais complexas e influência na quantidade de magias disponíveis por dia. Uma destreza alta aprimora sua capacidade defensiva.

PISTOLEIRO

PISTOLEIRO



Um militar ou um civil com perícia em armas de fogo pode ser um pistoleiro. Os pistoleiros são exímios atiradores de elite, e está muito além das capacidades qualquer outra classe com especialidade em armas. Sua afinidade e dedicação a um único tipo de arma, torna possível que realizem verdadeiras proezas com armas de fogo.

Por superar as outras classes na habilidade com armas de fogo os pistoleiros detestam serem rotulados de meros guerreiros especialistas em arma, pois consideram a sua classe uma classe distinta e com habilidades muito superior as habilidades de um guerreiro ou de qualquer outra classe no uso de armas.

Aventuras

Alguns pistoleiros são contratados para realizar uma missão, são treinadas para compor um exercito ou são civis com perícia em arma de fogo que trabalha por conta pró-

RPG by Moodle

pria na defesa de alguma comunidade. De um modo geral, os pistoleiros estão sempre expostos ao perigo. Alguns pistoleiros seguem seus próprios caminhos e objetivos, mas todos têm como motivação principal; a vontade de aperfeiçoar a sua técnica com armas.

Características

Um pistoleiro é um verdadeiro mestre no uso de arco, e nem mesmo um guerreiro muito experiente pode se igualar as suas capacidades. Com seu rigoroso treinamento em combate à distância, um pistoleiro consegue enfraquecer seu inimigo, reduzir suas resistências, prejudicar sua capacidade de combate, ou ampliar o dano causado em seu alvo. Sua capacidade de disparar uma grande quantidade de flechas o torna capaz de matar seu inimigo antes que ele consiga se aproximar.

Tendência

Um pistoleiro pode ter qualquer tendência. Pistoleiros bons costumam se juntar a um grupo de aventureiros, ou exercito para proteger uma comunidade. Pistoleiros caóticos são mercenários vivem em busca de trabalhos, desafios e oportunidades para aperfeiçoar suas habilidades, seja em meio a uma batalha, ou em uma competição. Pistoleiros maus costumam se juntar a um grupo de aventureiros, ou soldados, prestando serviços para corporações ou executando trabalho particulares.

História

No caótico mundo do séc. XXI, onde a violência alcança níveis astronômicos, as pessoas ,seja civis ou militares, buscam uma forma de se defender ou em alguns casos fazer justiça com as próprias mãos. Movido por essas necessidades algumas pessoas passando a desenvolver habilidade no manuseio

RPG by Moodle

de armas. Sua habilidade e precisão ao dispara tiros chama a atenção de todos e por motivos foram chamados de Pistoleiros.

Função

Um pistoleiro é um ótimo combatente a distancia, mas não possui capacidades mágicas, e de cura. E suas capacidades em combate corpo a corpo são comprometidas. Isto faz com que os pistoleiros procurem fazer parte de um grupo. Dentro de um grupo, os pistoleiros trabalham como apoio a distancia, e, em ultimo caso, partem para o combate corpo a corpo.

Habilidade

A Destreza é a habilidade primordial para um pistoleiro, sendo diretamente responsável pelo seu bom desempenho no uso da arma. Uma Constituição alta ajuda a aumentar os pontos de vida do pistoleiro. Um alto valor em Percepção espacial contribui para aprimorar as suas habilidades especiais.

RPG by Moodle

Descrição de NPC's

Independente do universo de jogo que o mestre crie, ele nunca terá uma quantidade de jogadores compatível com o numero de pessoas que existem naquela mundo, afinal para interpretar uma pequena cidade com 5 mil habitantes serie extremamente complicado, ou melhor, impossível. A fim de superar essa dificuldade o mestre deverá explorar sua imaginação e criar personagens não controlador por jogadores, ou seja, NPC (No Player Character).

O mestre deve utilizar o bom senso na criação do seus NPC's, não deve criar uma quantidade esmagadora (fazendo com que os personagens dos jogadores sejam coadjuvantes na aventura), ou criar apenas uma quantidade irrisória de 2 NPC em toda a campanha, não criando nenhum atrativo para os jogadores.

É importante saber que todo personagem que aparecer na aventura que não for um jogador será um NPC, mas nem todos personagens controlados pelo mestre precisa ser profundamente trabalhados.

Ex; NoOne é o grande vilão da nossa campanha, portanto ele estará presente em quase todas as aventuras interagindo direta e indiretamente com os jogadores. Tal personagem exige uma construção mais trabalhada com uma história que justifique seus anseios e desejos.

Durante toda a campanha os jogadores encontram um serie de personagens como estudantes, idosos, motorista, soldados, mendigos, policiais e tantos outros NPC's que serão apenas transeuntes na aventura, esses personagens que não ocupam um lugar de destaque no enredo do jogo não precisam de uma construção complexa.

Para melhor entendimento os NPC's podem ser organizados na seguinte forma:

RPG by Moodle

NPC Primário – Aqueles que aparecem na história tendo uma participação rápida, um homem com uma informação que depois some, a diarista que pegou o dinheiro, o gerente do banco que lhe atendeu uma vez e outros de papéis rápidos, mesmo aquela secretária que de vez e quando vem lhe trazer um documento ou um chá não precisa ser muito aprofundada, nem aquele chefe chato que aparece e briga aqui e ali.

NPC Secundário – São aqueles de importância maior do que os primeiros, esses NPC's se envolvem mais ativamente na história, pode ser por exemplo aquele detetive que lhe ajuda a descobrir alguns eventos e aparece constantemente, esses personagens precisam de história, visualização física e um temperamento, dependendo de sua utilidade, pode-se ter uma ficha igual um personagem;

NPC Chave – São aqueles que são vitais na aventura de uma forma direta ou indireta, em geral entram aqui os vilões e aliados diretos, basicamente a diferença entre os personagens chaves e os secundários é a presença e a influência deles, um personagem chave normalmente muda toda a trama enquanto um secundário somente a complementa em partes menores e os primários não alteram nada, apenas são figurantes na história.

Seu Zé - Clérigo

Leal e Bom



Seu Zé

A fim de ajudar os humanos a construir uma sociedade harmônica com a rede, alguns Orionianos foram enviados disfarçados para terra em missão. Espalhados em diversos países eles começaram a criar instituições que ajudam a minimizar os efeitos devastadores do capitalismo seja tanto no âmbito social (desigualdades sociais) como ecológico (aquecimento global).

Em Salvador, um Orioniano conhecido como Seu Zé mantém uma cooperativa de reciclagem de lixo na periferia da cidade, além cooperativa Seu Zé implantou uma escola para as crianças que viviam em situação de risco social.

Seu Zé é muito conhecido na região suburbana de Salvador devido ao seu carisma e o bom humor.

Apesar da baixa estatura (característica dos Orionianos) Seu Zé se destaca na multidão por um homem

RPG by Moodle

visionário - o que ninguém imagina é que aquele homem de 50 anos é um alienígena - gerando a admiração de todos.

Além de auxiliar a comunidade soteropolitana a reagir contra as contradições do capitalismo, seu Zé tem a missão de recuperar um reator de energia alienígena capturado por uma corporação multinacional, que vem desenvolvendo testes na produção de armas e investigando a origem do reator. Para recuperar o reator e manter a intervenção alienígena no anonimato Seu Zé deverá encontrar pessoas capazes de realizar essa tarefa.



TELLES

Apesar de manter sua identidade em segredo Seu Zé intriga algumas pessoas pelo seu passado desconhecido, por não possuir familiares e nem amigos de longas datas. Correm boatos de algumas proezas que Seu Zé tenha feito como curas e conhecimentos de ciências e culturas que transcendem a educação de um catador de lixo.

Na realidade Seu Zé é um Oriônio de profunda sabedoria, inteligência e carisma característicos pertinentes a um Clérigo.

Telles - Ranger
Caótico e Bom

Alicie Meneses Telles, filhas de espanhóis nascida em Santa Catarina,

RPG by Moodle

inspirada em seus pais Alberto Telles (Historiador) e Vera Meneses (Engenheira) decidiu unir a paixão dos dois seguindo a carreira de Arqueóloga.

Determinação, justiça e espírito aventureiro (com um toque de forte teimosia) são as principais características de Telles. Desde a juventude sempre foi envolvida com movimentos sociais e grupos de defesa do meio ambiente. Quando ocorreu o acidente da Usina nuclear Tupã, Telles trabalhava na descoberta de um sítio arqueológico na região de Paulo Afonso, sabendo que a corporação responsável pela usina não prestou nenhum tipo de assistência a comunidade e aos funcionários que foram atingidos pelo vazamento de produtos radioativos, Telles se envolve com a associação de moradores da comunidade numa ação judicial contra a corporação. Além do processo Telles e os moradores realizaram uma série de protestos e campanhas contra as políticas e formas de exploração das corporações. Desde então Telles se tornou o alvo Nº 1 das corporações no país chegando a receber ameaças de morte.

Junto com os ex-operários de Tupã Telles organizou uma cooperativa de fornecimento de alimentos orgânicos, e com colegas médicos presta atendimento aos portadores de anomalias oriundas do contato com a radioatividade.

Telles e Seu Zé possuem um grande vínculo de amizade, sendo ela a única pessoa que sabe a verdadeira identidade de Seu Zé e da sua missão na terra.

Telles é uma Ranger nata. Esta jovem arqueóloga alia o seu conhecimento intelectual a técnicas apuradas de lutas e manuseio de armas. Movida pelo seu senso de justiça Telles nunca perderá uma oportunidade de acabar com o domínio das Corporações.

NoOne - Assassino

Leal e Mau



NoOne - Estágio 1

NoOne é a personificação da arte de matar com eficiência e sutileza. Herdeiro de um império multimilionário e sendo sócio de diversas multinacionais, NoOne vive uma dupla vida entre ser o empresário David Fox e o assassino NoOne.

Seu passado é um mistério. O que se sabe sobre ele é que sofreu um acidente de avião com sua família quando era adolescente, não havendo sobreviventes. Após dias de busca foram encontrados os corpos de seus pais e irmão menos o de David (NoOne).

Durante anos David Fox é tido como morto, o que ninguém imaginava é que o jovem havia sobrevivido ao acidente, sendo encontrado por um grupo de refugiados em Uganda. Enquanto se recuperava dos ferimentos, o grupo que o havia acolhido é atacado por capangas de uma indústria farmacêutica que buscava cobaias para serem sub-

RPG by Moodle

metidos a uma experiência com Lacsiviã (uma droga experimental).

Do grupo de pessoas capturadas David, foi quem apresentou melhores resultados; seus ferimentos haviam sanado numa velocidade incrível; sua força física e sentidos foram 100 vezes ampliados. Junto com as alterações físicas, o seu poder de cognição foi profundamente ampliado tornando-o capaz de aprender qualquer coisa em poucos minutos. Entretanto, o Lacsiviã provoca uma exacerbação do ID. Para se manter em equilíbrio é necessário que o portador esteja sempre satisfazendo os seus desejos. Em David o ID é saciado pelo consumo de bens e pela arte de matar.

David escapa do Laboratório matando todos os funcionários da indústria e viaja escondido em navio de volta ao seu país de origem e reassumi a presidência da empresa. Em menos de dois anos a multinacional presidida por David é a maior corporação do mundo. Seu capital é ampliado por contrato com outras corporações e aquelas que se negavam a assinar esses contratos, misteriosamente, os presidentes e sócios apareciam mortos.

Com tempo David se torna um dos homens mais ricos e poderosos do mundo, tornando-se um mito entre as corporações. À medida que David aumenta seu poder, ele se torna mais isolado do mundo e assumindo uma nova personalidade denominada de NoOne: um assassino frio e calculista, que defende uma sociedade caótica e alto destrutiva.

Com o seu alto poder de cognição, NoOne aprimora e desenvolve novas técnicas de combates e assassinatos, tornando-se uma maquina eficaz em extermínio. O nome NoOne é

RPG by Moodle

pelo fato de ninguém jamais ter o visto seja quem o contratou ou suas vítimas.

Movido pelo consumismo desvairado e sedento de poder, NoOne eliminará todos que se opor ao seu planos de dominação. NoOne é a representação fiel do capitalismo e ele o defenderá a qualquer preço.



Nixoniano - Mago
Leal e
Bom

Oriundos do Planeta Nix, os Nixonianos são uma raça integrante da Rede. Dotados de um grande intelecto e de poderes telecineéticos, os Nixonianos vivem em simbiose com outras

RPG by Moodle

espécies irracionais.

Devido à instabilidade do planeta Nix, que vive no próximo a zona de eventos de um buraco negro, os Nixonianos desenvolveram um modo de produção que vive em perfeito equilíbrio com a natureza e sem conflitos sociais.

Os Nixonianos são seres que possuem fotosensibilidade, sem ID, hermafroditas que se reproduzem assexuadamente, sem vínculos emocionais com suas crias e cuidados parentais. Devido a essas características os Nixonianos são seres extremamente racionais, que norteiam suas ações para a manutenção da Rede mesmo que isso signifique o extermínio de uma espécie.

Mandíbula - Dono do Garganta do Diabo
Caótico e Neutro

RPG by Moodle



MANDIBULA

Mandíbula é um ex-soldado que participou das guerras no Oriente Médio, África e da guerra civil Norte americana. Durante a guerra civil Norte americana, Mandíbula foi atingido por uma granada perdendo os membros do lado esquerdo, e tendo parte do rosto, deste mesmo lado, foram destruídos sendo substituídos por mecanismos robóticos. Após a recuperação, Mandíbula retornou a guerra civil sendo um dos soldados mais implacáveis. Poucos em campo de batalha tinham a perícia e coragem como a sua.

Com o fim da guerra civil, Mandíbula retorna para casa onde convivia com sua esposa Carolina e seus filhos Jade e Lucio.

Quando ocorreu o acidente na Usina Nuclear Tupã, Carolina trabalhava de programadora na usina. Durante os meses que ficou em coma no hospital, Mandíbula é informado pelos médicos que sua esposa está esperando um filho. No entanto, ele nasceria com uma

RPG by Moodle

série de deformações devido à radiação recebida dura o acidente. No 7º mês de gestação, Carolina apresentava um agravamento de sua saúde sendo necessário fazer o parto o mais breve possível. Durante o parto Carolina não resiste e morre.

Com a morte de Carolina, Mandíbula se torna um homem amargo, abandona o exército e decide cuidar apenas de seus três filhos (Jade, Lucio e Miguel). Com a indenização recebida pela morte de Carolina e de exoneração do exercito ele investiu na construção do “Garganta do Diabo”, um Bar de fachada que esconde um ponto de tráfico de armas.

No submundo do sistema todos conhecem o Garganta e seu dono com Mandíbulas de aço.

Lacsiviã

Caótico e mau

São parasitas que uma vez instalado no hospedeiro causam alterações físicas e psicológicas, resultando numa relação de dependência entre o hospedeiro e o Lacsiviã. Quando instalado em determinada parte do corpo, o Lacsiviã potencializa algumas funções, por exemplo: se o Lacsiviã for inserido no músculo ele irá causar super força movimentos rápido e ágeis deste músculo.

Apesar de beneficiar o hospedeiro com o aprimoramento das funções físicas, o Lacsiviã causa sérias distorções psicológicas, como a supressão do ego e a exacerbação do ID, levando o hospedeiro a satisfazer os seus desejos a qualquer custo. Apesar de seus efeitos nocivos o Lacsiviã vem sendo estudado e utilizado como uma espécie de droga experimental pela empresa farmacêutica Belerofonte, em cobaias humanas. Recentemente parte de um lote de Lacsiviã foi furtado da Belerofon-

RPG by Moodle

te sendo cultivado de maneira clandestina por uma quadrilha de traficantes e comercializada no mercado negro.



Tupac Amaru - Feiticeiro

Leal e Bom

Filhos de peruanos Tupac Amaru recebeu este nome em homenagem ao último líder Inca do período colonial espanhol. Seus pais acreditavam que ele poderia ser um grande líder e trazer a autonomia para os povos indígenas.

Enquanto criança Tupac recebeu uma educação formal nos colégios chilenos. Ao ingressar na universidade

RPG by Moodle

de arqueologia, o interesse pela política e por movimentos sociais se tornou mais constante na sua vida, participando ativamente na restituição de terras a comunidades indígenas, reivindicação de políticas reparativas. Conhecendo a história de exploração e discriminação sofrida pelos povos indígenas e negro no período de colonização luso-hispânica e a espoliação da América Latina pelas políticas Neoliberais, diversos grupos sociais latinos americanos passam a reivindicar uma reparação histórica e a contestar a ordem corporativista que se tornou mais exploratória no último século.

A frente dessas mobilizações está Tupac Amaru. Ao fazer seu doutorado na Inglaterra, Tupac conquista uma grande amizade com uma brasileira de ímpeto forte e teimosa; Alicie Telles passou a ser uma grande amiga e companheira de Tupac nas articulações políticas contra as corporações.

Tupac Amaru ganha reconhecimento internacional com sua Tese sobre os geoglifos de Nazca, tornando-se um dos Arqueólogos mais respeitado no mundo. Devido ao seu prestígio no meio acadêmico e nos movimentos sociais, Tupac é convidado a assumir um dos ministérios peruanos. Lá ele desenvolve uma série de ações como reintegração de terras a comunidade indígenas, políticas de resgates a cultura local, incentivos a formação de cooperativas na comunidade indígenas e entre outras ações.

Ultimamente em seus estudos, Tupac descobriu a função dos geoglifos de Nazca e comprovando a intervenção de uma sociedade muito superior no desenvolvimento tecnológico Nazca.

Detetive



DETETIVE

Leal e Bom

Francisco Mattos, detetive da Polícia Civil, vem a alguns meses investigando a ação de feitores dentro do Pólo Petroquímico de Camaçari. Existe depoimento de que os seguranças das indústrias abusam de sua autoridade submetendo os operários a atos de violências e outros abusos. No entanto, a corporação responsável nega todas as acusações.

O desaparecimento de alguns sindicalistas e ameaças de morte recebidas por líderes de movimentos sociais, que se

RPG by Moodle

opõe às corporações, torna o clima mais tenso entre polícia e empresários. Nesse clima de tensão Mattos é implacável e temido pelos feitores, pois nas últimas semanas um grupo de oito seguranças foi preso por agredir e saquear a casa de um operário.

Mattos é o detetive que detesta todo e qualquer tipo de injustiça e maldade, sendo impiedoso com os criminosos independente da classe social pertencente. Devido ao seu tempo na policia Francisco Mattos possui a admiração e o respeito de

todos seus colegas de profissão e o ódio e sede de vingança daqueles que foram presos.



Ajesh

Caótico e Neutro

Ajesh é um gênio da física, formado pela Universidade de Goa, que durante um período trabalhou no projeto espacial do governo indiano em parceria com o EUA. No entanto sua relação com o governo foi abalada devido a um impasse com o Presidente da Índia. Segundo pessoas próximas a Ajesh o motivo de sua demissão foi pelo fato de Ajesh ter cortejado a esposa do presidente, algo não muito difícil de acontecer já que Ajesh não resiste ao charme de uma mulher.

CIENTISTA

RPG by Moodle

Todos os amigos de Ajesh costumam dizer que três coisas são diretamente proporcionais na sua personalidade: a genialidade, o fraco por mulheres e covardia. Ajesh é o típico malandro indiano que não resiste a um olhar feminino. Por onde passa sempre se mete em confusões por causa das suas diversas namoradas e movido pela sua covardia desaparece antes que o percebam. Se não fosse o seu comportamento indisciplinado Ajesh seria o maior gênio que a Índia já viu.

Seguranças

Caótico e mau

Exercendo a função da mão repressiva das corporações, os "Feitores" como são chamados, são os seguranças dos trabalhadores. São responsáveis por proteger as corporações e manter a ordem dentro dos pólos de produção.

Nos conglomerados industriais os feitores substituem a policia, sendo muitos deles ex-policiais, ex-militares e mercenários, extremamente intolerantes com qualquer tipo de mani-



FEITOR

RPG by Moodle

festação de protesto dos trabalhadores.

O nome Feitor é um resgate a figura do capataz existente no regime escravista, pois sua atitude dentro das corporações muito se assemelha com os capazes da escravidão. Para manter o poder das corporações sobre os trabalhadores, os feitores se sobrepõem ao direito do estado e cometem uma série de ilegalidades, muitos deles são acusados de assassinatos e abusos da violência.

Anexo II – As Aventuras



MANDIBULA

Aventura 1 - Um artefato de segurança nível 7

Parte 1: Na taverna Garganta Seca

Sugestão ao Mestre: Aplicar regras de penalidades para casos de ingestão de bebidas alcoólicas e realizar batidas policiais para garantir o cumprimento da lei seca ¹ nos encontros aleatórios.

A taverna “Garganta seca” localiza-se onde antes ficava um antigo posto de gasolina. Com a ascensão dos motores elétricos e dos carros voadores (estes direcionados para o público com maior poder aquisitivo) o posto entrou em decadência, tornando-se meramente uma ruína de outros tempos. Um carro sucateado ainda encontra-se sobre uma das bombas de gasolina e o mato cobre qualquer mínima fissura no asfalto rachado. O teto que recobre as bombas parece estar prestes a cair, mas tem se mantido firme mesmo durante as mais fortes tempestades.

RPG by Moodle

“Mandíbula”, um antigo soldado mercenário, que participava de confrontos internacionais por volumosas quantias de dinheiro, após abandonar sua profissão e estabelecer família, utilizou-se da sua influência e dinheiro adquirido durante o exercício da função de combatente para as forças armadas para reformar o antigo posto, transformando-o numa taverna. Graças à sua influência e discrição, a taverna manteve-se durante muito tempo como um porto seguro para os transeuntes. O dono manteve o ambiente externo da taverna do mesmo jeito que era após o fechamento do posto. Então, à primeira vista, pode parecer que ainda se trata de uma ruína. Tal impressão não poderia estar mais equivocada. Mandíbula trabalhou intensamente no interior, tendo investido todo seu dinheiro adquirido durante seus anos como um infame mercenário para construir um ambiente agradável e familiar, incluindo alguns itens de lazer como uma mesa de sinuca holográfica, pôsteres digitais de fotos de vários confrontos militares e um jukebox que sofreu um upgrade para reconhecer mp3 com quase todas as músicas do último século (muitas pessoas passam horas apenas procurando qual música tocar).

A Garganta Seca é mais do que uma simples taverna, ela é um dos principais pontos de distribuição de suplementos militares para forçar paramilitares, mercenários ou para civis que buscam se defender.

O ambiente agradável e acolhedor choca fortemente com a aparência do dono da taverna, sempre com uma cara carrancuda. Suas cicatrizes são visíveis por toda sua pele, além do mais chamam a atenção, seus membros positrônicos: uma mina-saltadora destroçou seu rosto e braço direito. Hoje, ele tem um braço metálico e grande parte do seu rosto também foi substituído (incluindo sua mandíbula e a região ao redor do seu olho direito). Após a morte da sua esposa, mãe dos seus três filhos, devido a complicações no parto de um dos filhos, Mandíbula tornou-se ainda mais frio e distante dos outros seres humanos. O fato de um dos seus filhos ter nascido com uma série de doenças congênitas também contribuiu para a revolta de Mandíbula.

RPG by Moodle

Ele trata os visitantes com frieza, mas aqueles que souberam tratá-lo com educação em visitas anteriores serão bem recebidos em seu estabelecimento. Ele prefere não falar sobre seus tempos como mercenário, mas qualquer outro assunto sobre combates e batalhas é extremamente agradável para ele. Ele costuma ser mais simpático com combatentes, mesmo os desconhecidos.

Seus filhos, Lúcio (24 anos), Jade (22 anos) e Miguel (17 anos), este conhecido por todos como "Goonies" devido as suas mutações físicas, estão sempre presentes auxiliando o pai no trabalho. Lúcio é bastante introspectivo e trata os visitantes com uma segura visível. Jade é mais receptiva, assim como "Goonies". Embora o garoto tenha o costume de ser bastante atrapalhado, a maioria dos visitantes do bar costuma tratá-lo com carinho, devido ao seu bom coração. Qualquer PJ que maltrate um dos filhos de Mandíbula incitará a fúria do velho guerreiro.

Sugestão ao Mestre : Como se trata de um posto de parada, não faltam motivos para o mestre alocar os PJs nele. Eles podem ser meros transeuntes, estando de passagem pela taverna, podem estar atrás de baterias carregadas para os motores elétricos de seus automóveis ou podem estar ali para encontrar com algum contato ou conhecido, já que a taverna é um ótimo ponto de encontro, principalmente, por sua descrição. Aja em concordância com o background dos personagens.

Quando os PJs entrarem na taverna o Mestre deve ler o seguinte texto:

O ambiente interno não poderia ser mais contrastante do que é com a aparência externa da taverna. Tudo parece estar bem arrumado e limpo, perfeito em seus mínimos detalhes. Até a disposição dos móveis é bem organizada. O salão é amplo e retangular, sendo limitada a sua direita por um grande balcão, que só não se estende de uma parede à outra devido a um espaço deixado para algumas mesas e a mesa de bilhar holográfica. Dezenas de garrafas com cores variadas estão expostas, e quase não se nota a entrada para a cozinha em meio a

RPG by Moodle

tantas. Algumas dezenas de bancos altos se encontram rente ao balcão e o fato deles serem fixos já demonstra que até mesmo o "Garganta Seca" está sujeito a confusões durante uma noite. As mesas são muitas, todas simples. A sobriedade do ambiente e a carência de cores demonstram claramente a ausência de um toque feminino. Ao fundo, você enxerga uma pequena figura, um velho baixinho atentamente preocupado com o jukebox, o que não é de se admirar já que eles podem conter milhões de músicas. Fora o pequeno, os únicos no "saloon" são Mandíbula, o dono da taverna e seus três filhos. Um deles parece ter sofrido algum tipo de deformação, provavelmente devido a lixo radioativo, o que não é incomum naquela localidade. Uma bonita moça e um jovem mal-encarado ocupam-se em limpar a taverna e arrumá-la. Impossível para Mandíbula ter expressão mais dura, afinal, metade de seu rosto fora substituído por metal, incluindo sua mandíbula e a região ao redor do seu olho direito. O braço também foi trocado, embora seja visivelmente ultrapassado comparado com os modelos atuais.

Sugestão ao Mestre:

Deixe-os livres para interagirem como quiserem com o ambiente. Bebidas estão a venda, o jukebox se encontra no fundo da taverna e apresenta uma variedade incrível de músicas e ainda há o bilhar que pode envolver os personagens em uma divertida disputa. Fotos digitais de combates históricos são exibidas em algumas das paredes da taverna, o que também pode entreter os PJs por algum tempo. Caso algum deles queira interagir com o pequeno que analisava o Jukebox e que se chama Seu Zé, este apenas sorri um riso amistoso e esquivava-se de qualquer assunto que lhe seja interrogado.

Após um tempo, irrompe pela porta um grupo de pessoas falando alto e trôpego devido à ingestão de bebidas alcoólicas. (o número vai variar de acordo com a quantidade de jo-

RPG by Moodle

gadores, podendo ser de 8 a 12). Todas essas pessoas trajam uniforme sofisticado (os PJs combatentes ou com conhecimentos armamentísticos podem identificá-lo como o mais novo modelo do traje de combate DX - 300, fabricado pelas indústrias W.O.R.M.) que inclui um capacete, embora nem todos estejam usando um, estes o levam debaixo do braço. Todos portam em locais visíveis armas elétricas e outros apetrechos para captura como dardos atordoantes, spray de pimenta e gás lacrimogêneo. A roupa tem tons escuros de cinza, mas todos trazem no peito uma identificação de identidade logo abaixo do Slogan da empresa JOB, que tem uma de suas filiais em Camaçari. Este grupo é claramente formado por seguranças particulares da empresa.

Quando achar conveniente leia o seguinte texto:



FEITOR

Os seguranças entram e ocupam algumas mesas no centro da taverna. Eles agem de maneira descortês, sendo bastante mal educados com Mandíbula e seus filhos. Alguns chegam a realizar brincadeiras de mau-gosto com as deformidades de "Goonies". Eles pedem bebidas e já estão na segunda rodada quando outra pessoa chega, um silêncio paira então entre os Seguranças, mas apenas por alguns segundos, pois eles rapidamente voltam à sua comemoração. Como eles falam bastante alto é possível ouvir o motivo de tanta bal-

RPG by Moodle

búrdia: um dos guardas foi promovido por ter conseguido prevenir uma revolta ao capturar o líder sindical. Alguns minutos depois dos seguranças chegarem na taverna, um outro homem adentra pela porta. Ele aparenta ter entre 40 e 50 anos mal-vividos e parece carregar o peso do mundo nas costas. Seu sobretudo seria completamente indevido para um clima como esse se não fosse um modelo com refrigeração independente. Suas feições são rígidas, o que junto com a cicatriz no lábio superior que não o torna muito simpático. Sua pele morena é visivelmente queimada pelo sol, embora haja o pequeno chapéu. Ele entra esquadrinhando cada pessoa do ambiente e senta-se no balcão ao mesmo tempo em que faz um pedido inaudível a Mandíbula.

Sugestões ao Mestre: caso algum dos personagens queira conversar com este senhor (Detetive Mattos), permita, embora ele tenha uma tendência a tornar-se monossilábico conforme a conversa perdura demais.

Quando achar conveniente, interrompa a ação dos personagens e leia o seguinte texto:



DETETIVE

tor o interrompe:

Subitamente, vocês ouvem um barulho de pratos sendo derrubados, seguidos por um gemido de horror. Virando-se em direção à origem do barulho vocês vêem “Goonies”, numa expressão de puro pavor em frente ao grupo de seguranças. Uma bandeja revirada encontra-se aos pés do líder do grupo junto com restos de petiscos visivelmente gordurosos espalhados sobre o par de sapatos negros e previamente bem lustrados do feitor. Um clima de tensão paira no ar e o silêncio mórbido é quebrado apenas pelo respirar pesado do Guarda que diz:

- Limpe aberração, limpe essa sujeira que você fez.

“Goonies” vira-se em direção ao balcão, provavelmente para pegar um pano ou recorrer ao seu pai, mas antes disso o Fei-

RPG by Moodle

-Não, volte. Eu quero que você limpe com a sua própria roupa ou é tão burro que não sabe limpar uma sapato, sua aberração. - diz ele com o punho recostado na arma.

“Goonies” procura um consolo no olhar do Pai, que recusa trocar olhares com o filho, se concentrando em lustrar um copo que há cinco minutos já estava bastante limpo. Infelizmente, Mandíbula tem estreitas relações comerciais com os feitores, que recebem uma quantia para manter a paz no "Garganta Seca" em troca de certas regalias. É óbvio que quando Mandíbula fez esse acordo não sabia humilhações destinadas ao seu filho mais novo estava dentro desse parâmetro de regalias, mas o que ele poderia fazer?

O pobre do “Goonies” abaixa a cabeça, mas ainda é possível notar as secas lágrimas que escorrem pelas curvas incomuns do seu rosto. Ele começa a se abaixar vagarosamente, tal qual uma criança se dirige a um remédio cujo gosto é insuportável. Na metade do caminho, o homem de sobretudo que até o momento encontrava-se impassível, de costas para essa cena deplorável, se ergue rapidamente, já portando uma arma numa mão e um distintivo na outra.

- Essa festinha já foi longe demais - diz ele - partam agora sem procurar problemas.

Os Guardas/Feitores se entreolham por alguns segundos e explodem em gargalhadas sarcásticas. Um deles afirma:

- 'Cê não tá muito longi de sua j'rusdição, não, hin, policialzinho de merda? - as palavras quase não saem, ao contrário do hálito embebido em álcool, que é melhor compreendido.

- Vou fingir que fiquei surdo por alguns instantes e esquecer que você se dirigiu a mim - diz o líder já virando novamente em direção a “Goonies”, que neste instante encontra-se já prostrado no chão, com o rosto preso num semblante de asco. O líder abre a boca para falar alguma asneira, quando é silenciado por um potente tiro. Inconscientemente, suas mãos

RPG by Moodle

esquadrinham o próprio tronco, provavelmente à procura da consequência do tiro, mas o zumbido em seu ouvido afirma que ainda não houve danos. Ele encara o policial, ainda sem acreditar que ele ousou atirar. Seus companheiros já estão com armas em punho, o que é bom, pois eles não notam o filete escurecido descendo pelas calças do Guarda.

Embora os Guardas estejam em maior número, o policial mantém sua posição, com o revólver apontado e o distintivo na mão direita. Nada se move na taverna, a não ser o esquadrinhar dos olhos e o rápido movimento dos tórax, até que "Goonies" se levanta gritando e corre em direção à saída do taverna...

A partir daí começa a confusão. Os jogadores devem jogar iniciativa. Organize junto com as iniciativas dos NPCs. Mesmo não estando inclinado a participar, Mandíbula chegou ao máximo de sua resistência e explode partindo para cima dos Feitores junto com seus dois filhos. Os personagens que não desejem participar devem ser envolvidos de uma maneira ou de outra (um dos feitores acaba atirando neles por acidente, ou apenas os retarda para impedir que eles escapem) e devem auxiliar o Detetive e Mandíbula; Seu Zé que observava o jukebox aparentemente desaparece durante o combate.

- Estatísticas dos Guardas, Mandíbula, seus filhos e do Detetive

Sugestões ao Mestre: Realize o combate para que no final todos os guardas sejam derrotados. O Detetive também deve ficar seriamente ferido. Dê um curto tempo para que os jogadores possam recuperar-se e introduza o reaparecimento de Seu Zé, que parece surgir de lugar nenhum e dirige-se em passos rápidos aos guardas. Ele gasta um pouco de tempo remexendo nos trajes deles e num salto se levanta, checando visualmente todos os presentes na taverna. Ele dirige-se aos jogadores e diz:

RPG by Moodle

- Não temos tempo para conversa, se vou fazer isso tenho que agir rápido pois as ondas positivas do universo estão do nosso lado, mas somente por um curto período de tempo, então não me interrompam com perguntas corriqueiras, fúteis e/ou imbecis. Eu preciso que alguém realize um trabalho para mim, na verdade recuperar algo que pertence a mim e meus associados e foi roubado por esses corporativistas que visam apenas obter lucro com algo que pode beneficiar a todos. Caso apenas isso não seja suficiente para convencê-los, estou disposto a oferecer uma boa, senão ótima, quantia em dinheiro para ter o que preciso de volta. Mas não temos tempo para negociar, aceitam meus termos ou não?

Nota: Mais informações sobre Seu Zé em descrição de personagem.

Caso os PJs aceitem o trabalho, Seu Zé diz:

- Vocês encontrarão o artefato dentro do complexo industrial T.A.N.Z.A., nos arredores da cidade de Camaçari. Infelizmente, ele é fortemente protegido, inúmeros seguranças cuidam da proteção do local. Nossa sorte é que contamos com os trajes destes guardas, que contém a identificação digital de cada um deles. Assim, será possível adentrar no local e sair sem que vocês sejam notados. Mas essa identificação é atualizada a cada 6 horas. Levando em conta o tempo já passado desde a última atualização, provavelmente antes dos guardas chegarem aqui, vocês têm 3 horas para realizar o trabalho. Tomem estes aparelhos - diz ele retirando alguns computadores acoplados à braceletes - são own-phones de última geração. Darei um upload com os dados da base e a localização do artefato. Não percam tempo! Vão! Vão!

Seu Zé realmente está falando a verdade. O item que ele quer de volta foi desenvolvido por sua cooperativa de produção como um recurso energético. Na verdade trata-se de uma pequena quantidade

RPG by Moodle

de anti-matéria. Se os jogadores aceitarem o trabalho, Telles então informa como eles devem proceder: a troca de turno na empresa se dá pela mera presença, ou seja, o traje contém um chip que identifica seu portador. Os PJs devem se disfarçar dos guardas e utilizando seus veículos e seus chips de acesso embutido nos trajes invadir a empresa



Seu Ze

e trazer o item de volta. Contudo, a saída do turno é presencial, então os jogadores devem sair de lá antes que o turno acabe e seus disfarces percam a função e eles sejam descobertos. Telles informa isso com bastante pressa enquanto vai tirando os trajes dos guardas e auxiliando os personagens a vesti-los. Os PJs devem encontrá-lo no Garganta Seca quando o trabalho for terminado.

Para cada 5 guardas presentes no taverna durante a confusão haverá um veículo na porta.

Parte 2: Disfarce e infiltração

Devidamente disfarçados como guardas e de carro, os personagens devem se dirigir ao pólo industrial de Camaçari, sede do conglomerado industrial Tanza.

A cidade de Camaçari é margeada por diversas indústrias que diariamente emite toneladas de gases poluentes, causando diversas doenças de pele e respiratórias nos moradores da cidade. Em virtude da poluição causada pelas Indústrias Tanza moradores da cidade organizaram diversos movimentos de protesto, mas não obtiveram sucesso. Na tentati-

RPG by Moodle

va de agregar e manipular a sua mão de obra a Tanza criou diversos condomínios para seus funcionários onde são fortemente vigiados e cercados por altos muros com cercas elétricas e guaritas para reprimir protestos ou entradas de pessoas indesejáveis. Guardas particulares, conhecidos pelos operários como feitores, patrulham a região dos bairros imobiliários e fortemente a região onde estão localizadas as indústrias. O objetivo de tamanha segurança é reprimir movimentos sociais, como greves, entre outros, e também prevenir espionagem corporativista como roubo de projetos, algo bastante comum. Indústrias se reunirem em parques industriais dessa magnitude é bastante comum nessa época, e existem inclusive certos incentivos fiscais por parte dos governos para essa prática, com o intuito de "gerar empregos" e "unir a classe trabalhadora".

A primeira linha de defesa do Conglomerado são pedágios que não permitem que pessoas sem permissão transitem nas vias próximas à cidade. Estes pedágios são fortemente protegidos, com guardas, câmeras, sensores de calor, detectores de metais, cães...

Seu Zé informou previamente que os PJs não devem sob hipótese nenhuma arcar com combates desnecessários a partir deste ponto, pois caso o alarme seja acionado será impossível completar a missão. A única forma de passar é apresentando a identificação eletrônica (chip embutido no braço direito do uniforme) e agindo como se fossem realmente os guardas.

Devido aos recentes eventos na cidade é necessário que os jogadores sejam extremamente cautelosos. Há dois dias houve uma tentativa de greve que foi sanada, mas a segurança foi fortemente reforçada depois disso. É provável que o grupo tenha vários encontros com grupos de guardas ou com robôs de checagem.

Após o pedágio, os personagens começam a avistar a cidade. Leia o seguinte texto:

Pequenos prédios começam a surgir após uma curva. Depois de alguns minutos, vocês começam a ver os muros cinza metálico e guaritas cobertas sobre ele. O lugar se asseme-

RPG by Moodle

lha a uma fortaleza: as guaritas são inúmeras, e guardas estão presentes em todas, grandes com holofotes de LED gigantes. O que chama realmente a atenção é que as proteções visam impedir a saída da cidade, e não a entrada. Na verdade, atravessar os portões da cidade foi mais fácil do que vocês esperavam, sem checagem de identificação e olhares desconfiados como no pedágio. Na verdade, um dos seguranças até acena pra vocês da guarita enquanto abre o grande portão.

Dentro da cidade, vocês seguem pela via principal, lotada de guardas fortemente armados. Após alguns minutos vocês chegam a uma encruzilhada: duas vias seguem paralelas ao muro, uma pela esquerda e outra pela direita. A outra segue direto para dentro da cidade. O mapa holográfico emitido pelos seus own-phones indica que o caminho correto é o que fica a frente de vocês. Continuando nesta estrada vocês chegam ao setor um, local onde ficam as moradias dos guardas. Simples, mas espaçosas, elas se estendem por várias ruas bem planejadas. Todas apresentam grades, e muros altos. Estampando o sentimento de insegurança, do local. Várias vezes vocês passam por rondas patrulhando o local.

O mapa holográfico indica um caminho a seguir, fora da via principal, que é melhor protegida. Entrando por algumas vias menores, vocês chegam ao setor especial - local de moradia dos operários. O contraste salta os olhos. A diferença das moradias e das condições de vida é gritante: as casas são construídas achatadas umas sobre as outras, visivelmente sem planejamento. O lixo encontra-se acumulado nas ruas, não raros são os ratos enormes chafurdando na sujeira. Em alguns momentos é possível ver o esgoto a céu aberto, rodeado por matagais que sem dúvidas atraem animais nocivos aos habitantes. Não é sem motivo que os operários tentaram lançar mão de uma revolta contra seus contratantes. O descaso com a in-

RPG by Moodle

fra-estrutura da área residencial dos operários é clara e evidente.

Além destes encontros é obrigatório um com um robô-segurança, a forma mais prática de destruir o robô é causando-lhe uma sobrecarga no seu circuito. Essa sobrecarga forçará o robô reiniciar, que é tempo suficiente para os jogadores fugirem. Se os jogadores tentarem destruir o robô, esse emitirá um alerta de invasão e em poucos minutos os jogadores serão cercados por dezenas de feitores e outros robôs-segurança.

Nota para o Mestre: Enquanto a maioria dos jogadores distrai o robô, aquele que tem proficiência em engenharia robótica deve utilizar o seu kit para montar uma associação de pilhas e plugar no "coração" do Robô, causando uma sobrecarga que fará seu sistema ser reiniciado. Assim, eles neutralizam o sistema de segurança, pois dessa maneira o alarme não reconhece a fraude e não dispara. Ou caso venha a disparar eles já estarão distantes.

Experimento 1 : Os jogadores são parados por um robô de segurança que realiza testes mais avançados do que apenas reconhecimento da ID do traje (que é o que os outros sistemas de segurança fazem). O robô solicita aos aventureiros realizar reconhecimento de íris e de digital, o que iria detectar que eles são na verdade espíões. Os Pjs devem derrotá-lo, mas o desafio não consiste apenas nisso: caso o robô seja desligado um sinal de emergência será enviado em 30 segundos para a central de segurança (um alarme luminoso indica). Um personagem com proficiência em engenharia robótica deve realizar um teste para descobrir como fritar o sistema de alarme através da modificação do sistema de baterias, alternando entre um sistema em paralelo ou em série. Qual dos dois irá gerar a

RPG by Moodle

maior voltagem no sistema, queimando assim a placa de segurança do robô?

Link do experimento:
http://www.virtualizeid.com.br/sec/experimentos/Exp_01-Associacao_de_Pilhas/index.html

Sugestões ao Mestre - Após experimento leia o seguinte texto:

Após passar pelo setor especial vocês chegam ao setor 2 - local de armazenagem. Inúmeros galpões gigantes ocupam este setor. Vários caminhões estão estacionados por toda a extensão do local. Com a ajuda do mapa vocês encontram o galpão onde está o artefato. É clara a diferença de segurança entre este galpão e os outros. Guardas armados vigiam a extensão da cerca que circunscreve a área externa do galpão. Dentro, outros guardas, sentados numa mesa com cadeiras improvisadas, jogam uma partida de dominó. O grito de "Lasquinê!" interrompe o silêncio noturno algumas vezes. Embora a segurança seja fortemente pesada, os guardas parecem estar muito confiantes e desatentos. O mapa informa a vocês que o alarme não deve ser acionado de maneira alguma, pois isso tornaria impossível a fuga, mas ele não indica como passar pelos guardas.

Os PJs devem entrar no galpão, sem acionar os alarmes. Quatro guardas vigiam a área externa a cerca, enquanto outros seis jogam dominó na frente do galpão. Além da grande entrada principal, existe uma porta, do lado direito do galpão, na margem oposta da mesa de dominó. Nenhum dos guardas suspeitará dos PJs enquanto eles estiverem com o traje e os tratarão como feitores verdadeiros. Mesmo assim, nenhum deles permitirá de bom grado a entrada de algum dos PJs no galpão, a não ser que seja apenas para participar da partida de dominó. Um teste de blefe ou diplomacia (grau de dificuldade

RPG by Moodle

fácil) com sucesso permite a entrada. Caso queiram entrar sem serem vistos, a dificuldade é maior, teste de furtividade (grau de dificuldade difícil). A porta está trancada, pode ser arrombada com um teste de abrir fechaduras (grau de dificuldade média) ou pode ser arrombada a força, o que pode chamar a atenção dos guardas. Mesmo após a tranca ser desativada, o sistema eletrônico da porta ainda não funciona. É preciso dar um "jeitinho" para que a porta se abra...

Sugestões ao Mestre: Para entrar na instalação os jogadores devem desativar o sistema de segurança da entrada. O PJ com proficiência em aparelhos eletrônicos deve realizar um teste para desmontar a tranca eletrônica da porta. A má notícia é que para finalizar ele deve unir dois fios do sistema eletrônico da porta; contudo, os fios não se tocam devido ao seu comprimento! Os personagens devem encontrar algum material que seja condutor para unir os fios.

Experimento 2: Para adentrar na instalação os jogadores devem desativar o sistema de segurança da entrada. Um PJ com proficiência em aparelhos eletrônicos deve realizar um teste para desmontar a tranca eletrônica da porta. A má notícia é que para finalizar o teste ele deve unir dois fios do sistema eletrônico da porta; contudo, os fios não se tocam devido ao seu comprimento curto demais! Os personagens devem encontrar algum material que seja condutor para unir os fios.

Link do experimento:
http://www.virtualizeid.com.br/sec/experimentos/Exp_02-Condutores_e_Isolantes/index.html

Após destrancar a porta os PJs entrarão em um galpão, que está praticamente vazio, a não ser por um elevador de metal, posicionado no centro. Não há cordas, como nos antigos elevadores das décadas passadas. Grandes engrenagens estão presentes nas laterais do elevador, rente ao chão. Há

RPG by Moodle

apenas um botão vermelho no elevador, que leva para o nível inferior. No nível inferior, uma ampla estrutura se ergue em frente ao elevador...

Experimento 3 : *Ao chegar ao salão principal da instalação os jogadores encontram um robô-guardião. Um painel eletrônico controla a abertura dos seus braços mecânicos bem como força o início de um movimento giratório, mas não o mantém. Um teste de engenharia permite perceber que o mecanismo deve girar uma maior quantidade de vezes possível para erguer uma porta secreta. Realizar mais de uma tentativa irá ativar o alarme de segurança, então, de que maneira a estrutura irá rotacionar mais vezes?*

Link do experimento:
http://www.virtualizeid.com.br/sec/experimentos/Exp_03-Momento_de_inercia/index.html

Após liberar a entrada através do mecanismo, numa pequena sala encontra-se o artefato. Sua pequenez ofusca sua importância. Lembra as antigas velas de automóveis à gasolina, como se duas estivessem sido montadas uma sobre outro. Ele emite um pequeno brilho, intermitente. O artefato encontra-se montado sobre uma complexa estrutura, um anteparo de metal amplo, com aproximadamente dois metros de largura. Caso algum personagem realize um teste para procurar alarmes não encontrará nenhum. É simples remover o artefato. Quando os PJs saírem do galpão, acione um alarme embutido nos trajes, para renovação do ID (identificação eletrônica dos fatores). Um dos guardas que estava jogando dominó sorri e se oferece para realizar a verificação utilizando um aparelho que o mesmo traz consigo, mas para isso ele precisa checar a íris, as digitais e a voz ...

Cabe aos PJs lidar com esta situação. Nenhum dos guardas irá liberar os PJs da verificação sob hipótese alguma, não

RPG by Moodle

importa o que seja dito. Qualquer embate gerado irá acionar o alarme. Os PJs devem tomar seus veículos e escapar da cidade.

-Combate com os guardas de elite

Parte Final: Escape

A guarda da cidade entra prontamente em alerta e os jogadores devem fugir rapidamente, já que um confronto iria resultar no mínimo em captura e provavelmente em morte. Felizmente para eles, Seu Zé já elaborou uma rota de fuga, um plano B, mas esta é extremamente perigosa. O mestre deve realizar alguns confrontos de manobras estratégicas entre os guardas (cujo bônus é +5 no teste) que estão pilotando motos e carros. Caso ele obtenha sucesso, os jogadores chegam ao local planejado por Seu Zé para sua fuga mirabolante: um prédio adjacente ao muro da cidade que futuramente será uma entrada secundária e que ainda está sendo construído; é possível utilizar uma elevação existente no terreno como rampa para saltar, mas a altura exata tem que ser bem calculada para passar no espaço de um andar.

Experimento

4

http://www.virtualizeid.com.br/sec/experimentos/Exp_04-Salto_do_carro/index.html

Nota:

¹Lei 11.705 de 19 de junho de 2008 do Código de Transito Brasileiro; proíbe o consumo da quantidade de bebida alcoólica superior a 0,1 mg de álcool por litro de ar expelido no exame do bafômetro (ou 2 dg de álcool por litro de sangue) por condutores de veículos.

RPG by Moodle

Aventura 2 - Fuga nos túneis

Parte 1: De volta e indo embora outra vez

Graças à fuga extraordinária dos PJs do Parque Industrial Tanza em Camaçari, estes conseguem despistar os seguranças e partir de Camaçari em segurança. Agora eles devem voltar ao bar Garganta Seca, onde Mandíbula havia ficado responsável por guardar os seus veículos e equipamentos que não puderam ser levados. Ao chegar lá, Mandíbula informa o novo ponto de encontro com Seu Zé para a entrega do item. Os PJs abandonam a Garganta, informe a eles a estranha sensação que todos compartilham que esta talvez seja a última vez em que verão Mandíbula e sua taverna. O sol de um sábado ensolarado parece nascer quase instantaneamente quando eles deixam o bar para trás.

Após a partida leia para os jogadores o seguinte texto:

Alguns minutos de viagem vocês chegam ao local informado por Mandíbula, uma pequena praça no subúrbio ferroviário de Salvador: a Praça do Cruzeiro em Plataforma. Embora a ferrovia tenha sido integrada com o metrô, esta encontra-se tão sucateada quanto a 25 anos atrás. É comum ver indigentes dormindo em seus vagões e assaltos são frequentes fora dos horários de pico, que nem por isso são melhores, devido a quantidade enorme de pessoas que se amontoa nos poucos trens que ainda funcionam, subindo e descendo sobre as áreas alagadas. Esses ambientes são característicos do subúrbio da cidade, onde viadutos do metrô servem de moradia para indivíduos e suas famílias em condições subumanas apenas enquanto a maré ainda não encheu, em uma contradição drástica com os locais mais altos que não foram afetados pelo degelo das calotas polares e o aumento do nível do mar. Estes últimos assemelham-se a ilhotas imersas numa falsa ilusão de

segurança em meio ao tormento sofrido pelas classes mais abastadas em detrimento dos ricos e poderosos que ocupam uma posição privilegiada, assistindo com frieza e indiferença a miséria de outros.

Não alheio a tudo isso, embora possa parecer, encontra-se Seu Zé, calmamente sentado em um dos poucos bancos da praça que ainda não foi depredado. A cor cinza é predominante no ambiente, indo desde a pintura da praça até a cor da calçada. O velho senhor traz a mão apenas um picolé capelinha, que pela cor parece ser de amendoim. Crianças correm ao seu redor e eles as observam com um interesse fraternal. Em sua concentração, ele não parece notar a presença de vocês. Mas subitamente ele se ergue e os cumprimenta num largo sorriso, demonstrando todas as rugas que insistem em delinear seus anos de caminhada. Enquanto pergunta cordialmente como foi o decorrer da missão ele os guia por algumas ruas. O cinza fosco da praça vai dando lugar à cor metálica enferrujada dos corrimões, grades e catracas do metrô. Ainda distantes, vocês podem escutar o barulho da batalha entre a maré e os muros de contenção construídos a pouco tempo como uma medida para lidar com a erosão gerada pela força das ondas. O mar parece estar ganhando, calmamente, onda por onda.

Seu Zé diz:

- Preocupados com a força do mar? Não? Pois deveriam. Cada dia que passa ele avança um pouco mais sobre nossa cidade. Ah pequenos, se vocês compartilhassem da visão macroscópica que tenho vocês entenderiam a fonte de todos estes problemas, desde as conseqüências do aquecimento global, até o alarmante número de pessoas abaixo da linha de pobreza. O acirramento da concorrência entre as corporações, o esgotamento dos recursos naturais e a redução do lucro levaram o

RPG by Moodle

capitalismo a uma crise sem precedentes na história. Muitas empresas foram a falência, outras fizeram contratos com multinacionais na tentativa de sobreviver à crise. Medidas econômicas foram tomadas pelos empresários, como redução de salário, aumento da jornada de trabalho e a substituição da mão de obra por robôs. A vida de um operário hoje se assemelha muito com proletário da revolução industrial inglesa. O Resultado dessa situação caótica foi a maior onda de desemprego da história. Muitos dos moradores de ruas são ex-operários que vivem hoje da mendigação e de subempregos.

Ao chegar a Salvador notei o quanto era desigual essa cidade; pessoas que vivem em estado de miséria, morando nas ruas, sobrevivendo apenas do que tiram do lixo; enquanto um pequeno grupo da sociedade mora em apartamentos e casas luxuosas, utilizam carros modernos e tem uma ótima qualidade de vida à custa da exploração da mão de obra. Observando esse cenário vi o quanto era necessário fazer algo para ajudar essas pessoas, foi então que decidi montar uma cooperativa de reciclagem de lixo com alguns amigos que eram catadores. No início houve muita resistência da parte deles. Mas, ao convidar uma grande amiga de longas datas que é sócia de uma cooperativa em Santo Amaro da Purificação, no Recôncavo baiano, a nos ajudar na organização da cooperativa, nossa organização fluiu de vento em popa. No início éramos apenas 28 sócios que faziam todo trabalho. Fazíamos a coleta do lixo, a seleção e dávamos o tratamento. Após, fazíamos a confecção dos produtos, que eram móveis, bolsas e artesanatos.

Hoje somos 1400 sócios, além da cooperativa temos um colégio que atende a comunidade e criamos recentemente um projeto de habitação para os sócios que não possuem casas. Todos os projetos buscam construir uma relação harmônica entre homem e natureza, tanto nos galpões de produção como nas escolas e residências utilizamos fontes de energia limpa.

RPG by Moodle

Um exemplo de utilização dessa energia são os fogões solares que utilizamos no processo de reciclagem e para cozinhar nossa comida.

Experimento 5

Qualquer jogador que realizar o experimento receberá um bônus de circunstância nos testes de Manobras estratégicas, quando encontrar-se em uma situação onde não haja ferramentas específicas para o trabalho (arrombar uma porta sem instrumentos de ladrão, por exemplo).

- O objetivo da cooperativa não é apenas gerar emprego e renda para os trabalhadores, mas apresenta uma nova proposta que contraponha a esse sistema opressor que vivemos, aqui todos os sócios são iguais, não há relação de poder ou exploração. Para não perdermos o ideal temos alguns princípios a serem seguidos:

- Formação de um capital social para emancipação dos trabalhadores;
- Construção de casas para os cooperados;
- Criação de pólos de produção voltados para de bens indispensáveis à classe trabalhadora, de modo direto e a preços módicos, assegurando, concomitantemente, trabalho aos desempregados ou mal-remunerados;
- Educação e campanha contra o uso de drogas;
- Cooperação integral, com a criação gradativa de núcleos de comunidades piloto de produção e distribuição, que seriam multiplicados através da propaganda e do exemplo, visando a fundação de novas cooperativas.

Esses princípios foram baseados na cooperativa inglesa "Sociedade dos Probos Pioneiros de Rochdale". Esta foi a pri-

RPG by Moodle

meira cooperativa fundada oficialmente em 21 de dezembro de 1844, em meio a revolução industrial na Inglaterra que tinha como objetivo se opor a exploração da classe trabalhadora. Além das características que citei, um dos principais objetivos da cooperativa é o resgate daqueles que foram descartados pelo sistema. Temos uma clínica de recuperação para dependentes químicos; escolas gratuitas para a comunidade, qualificação constante dos sócios para organização de novas cooperativas. Todo capital adquirido com a venda dos produtos é dividido de maneira igual para todos os sócios. Além desse núcleo aqui em Salvador temos outras cooperativas em diversas cidades do país que vão de contramão do capitalismo. Algumas produzem até mesmo item de alta tecnologia, como este artefato que vocês recuperaram. Ele foi produzido por um grupo de Natal como uma forma alternativa de produção de energia.

Graças a vocês, poderemos continuar esta linha de pesquisa. Aqui está o pagamento pelo trabalho de vocês. Lógico que, se vocês desejarem, ao invés do pagamento poderíamos adentrar em algumas pesquisas juntos, talvez melhorando a tecnologia que vocês utilizam para cumprir suas missões, como seus equipamentos.

***Nota:** Dê a chance dos jogadores escolherem trocar o pagamento pelo serviço por créditos em pesquisa conjunta ou em parceria com a cooperativa. Isso pode se dar através de comunicadores, durante os descansos das outras aventuras. Em termos de jogo eles poderão receber experiência ao invés de dinheiro. Também é possível que melhorias sejam aplicadas a seus equipamentos. Dê opções, mas favoreça soluções não monetárias, mas que estejam mais afins aos trabalhos da cooperativa.*

RPG by Moodle

Deixe o diálogo se desenrolar a respeito do pagamento e suas formas. Contudo, quando o diálogo estiver terminado, interrompa e introduza na cena a entrada de um jovem rapaz esbaforido. Ele traça vestes simples, de cores fortes. Ele conversa com Seu Zé em alto e bom som, sem se importar com a presença do grupo e demonstra sua preocupação com uma pessoa que ambos chamam de "Telles". Durante a conversa fica claro que é necessário contratar seguranças para levarem Telles à salvo até um certo local, embora o motivo dessa pessoa estar em perigo não fique claro. Após um pequeno tempo de reflexão, Seu Zé se dirige ao grupo oferecendo uma remuneração na forma de parceria, ou caso interesse, em dinheiro, para realizar o trabalho, que é ainda maior do que a do último desafio - bem maior, em verdade. O mestre deve fazer com que a quantia seja suficientemente grande para não haver negações.

Seu Zé se dirige então aos PJs que aceitaram o trabalho:



- Começo a acreditar que de certa forma vocês foram enviados por Gaia. Não é possível que tantas coincidências estejam ocorrendo. É como se vocês surgissem no momento exato para atender as necessidades dos nossos companheiros. Por sorte, temos mais tempo do que da última vez, então poderei explicar melhor os detalhes deste trabalho. Daqui a alguns dias irá ocorrer, em Lisboa, Portugal, um encontro entre grupos e nações que adotam este modo de produção que demonstrei para vocês em nossa cooperativa. Nós enviaremos um representante, mas além dele, Telles irá também. Creio que nem todos vocês

TELLES

RPG by Moodle

tem contato com o meio acadêmico, então a apresentação é necessária. Telles é uma grande pesquisadora na área de antropologia, tendo realizado também grandes trabalhos com relação a arqueologia. Recentemente, ela aderiu à luta de uma comunidade em Santo Amaro que sofreu devido a poluição liberada por uma indústria. A fundição não estava seguindo os padrões requeridos de segurança e acabou liberando uma quantidade enorme de chumbo no ambiente. As crianças foram as mais afetadas devido à fragilidade do seu organismo. Os metais pesados diferem de outros agentes tóxicos porque não são sintetizados nem destruídos pelo organismo humano. O sistema nervoso, a medula óssea e os rins são considerados órgãos críticos para o chumbo, que interfere nos processos genéticos ou cromossômicos e produz alterações na estabilidade da cromatina em cobaias, inibindo reparo de DNA e agindo como promotor do câncer.

- Segundo consta, a indústria deve bilhões em indenização aos moradores, mas tem se recusado a pagar se utilizando da máquina judiciária para retardar o processo. Enquanto isso, crianças morrem e enfrentam preconceito e dificuldade por causa da irresponsabilidade de alguns.

Telles espera, com sua participação, virar o jogo em favor dos moradores de Santo Amaro, mas é óbvio que isso não ocorrerá de forma fácil. Nossas fontes indicam que há uma alta recompensa pela vida de nossa amiga no mercado de mercenários. O que peço é que vocês levem-na até Lisboa em segurança para que ela possa interceder por esse povo sofrido. Conto com vocês. Tenho certeza que vocês farão um ótimo trabalho. Só espero que tenham um pouco de paciência com Telles, pois ela é conhecida por seu gênio não ser dos melhores...

Vocês são então guiados até uma das casas próximas à cooperativa. Um senhor bastante idoso atende a porta e os guia até os fundos da casa: um quintal com pés de banana, jaca, manga, caju... Há uma rústica mesa feita com toras de madeira, sentada nela está uma bela mulher de pernas cruzadas e olhar impaciente, impaciência esta ainda mais explícita no leve tremular de uma das suas pernas. Sua beleza estonteante é ao mesmo tempo fria e inebriante. Seus olhos verdes incisivos sondam cada um de vocês dos pés à cabeça por apenas alguns segundos para logo após se concentrar na pequena figura ao lado de vocês. Seu Zé parece não notar a irritação da mulher e continua sorrindo complacente.

- Bom dia, Doutora Telles. Algo me diz que você já foi informada das boas novas a respeito das suas viagens.

- Esse seu senso de humor tem o péssimo hábito de ser inapropriado nos piores momentos, Zé.

- Desculpe meus maus modos, foi apenas uma tentativa falha de quebrar o gelo, minha cara.

- Vamos pular a parte que você tentar me enrolar, está bem? Quem são esses e o que você está planejando?

- Uma escolta, é isso que eles são. Eles irão proteger você durante sua viagem até Portugal.

- Eu já provei diversas vezes que consigo me virar muito melhor sozinha. Ou devo te lembrar daquela escavação do Himalaia quando os guias que você me indicou desistiram da subida e...

- "...eu tive que seguir sozinha, durante três dias e duas noites e enfrentar uma trupe de agentes enquanto descia um fosso gigante utilizando um snowboard e ainda carregando o Buda de marfim e ouro?" É, Telles, eu já ouvi essa história uma milhão de vezes. Mas tenho certeza que você não se lembra da

RPG by Moodle

vez em que você foi presa pelo governo autoritário egípcio e eu tive que contratar um outro grupo para resgatá-la. Também teve aquela vez em que você ficou perdida na Indonésia...

- Certo, certo. Não é necessário apelar pra história da Indonésia. Se é pra tirar você do meu pé eu aceito que eles me acompanhem. Mas não irei aceitar que ninguém me atrase durante o percurso. Eu não hesitarei em deixar vocês para trás, o futuro de uma comunidade está em risco. Você já os informou sobre o motivo da viagem?

- Sim, eles já estão cientes.

- É bom que eles saibam mesmo o que está em jogo. Podemos partir agora mesmo?

Enquanto todos se organizam para a viagem, informe aos PJs o caminho que será tomado: eles pegarão um barco até o litoral norte; na cidade de Siribinha haverá aviões preparados para a viagem transatlântica esperando por eles. O máximo de cautela deverá ser tomado, já que as corporações têm olhos e ouvidos por toda parte. O grupo deve chamar o mínimo de atenção durante a viagem e assegurar que Telles chegue sã e salva até Portugal dentro do prazo até o início do Fórum Mundial Social.

Nota para o mestre: Tenha em mente que enquanto estes eventos estão acontecendo outros se desenrolam. A corporação não ficou parada em relação ao roubo do seu valioso artefato. Como eles não podem contatar as autoridades legais devido ao objeto ter sido roubado primariamente por eles, o que o líder da corporação faz é contatar o mais infame assassino do mundo: NoOne, que é conhecido por nunca ter deixado um alvo escapar com vida e até hoje sua identidade é uma incógnita. Na verdade ele tem interesses particulares em auxiliar a empresa (vide descrição do personagem) Ele seguiu o rastro dos PJs facilmente devido a localizadores nos veículos que eles utilizaram e interrogando Mandíbula e seus filhos ele conseguiu todas as informações sobre os PJs de que precisa para rastreá-los (mais informa-

RPG by Moodle

ções na descrição do personagem). *Informe posteriormente em momento oportuno aos PJs o desaparecimento de Mandíbula e seus filhos, para suscitar nos jogadores o clima de suspense.*

Nota: *Não importa o quão cuidadosos sejam os jogadores, a Corporação será capaz de rastrear quem realizou o roubo, seja através de algum deslize durante a invasão ou devido ao descaso com as provas (os veículos e roupas utilizadas, já que apenas um fio de cabelo já é suficiente para rastreá-los com a tecnologia existente). Será contactado um grande mercenário para realizar o serviço de recaptura do artefato e de seus portadores/usurpadores. Vide descrição de personagens - NoOne.*



Parte 2: Com Telles e a partida

No momento da partida Seu Zé deve sugerir aos jogadores que estes utilizem um antigo sistema de túneis da época colonial que se encontra abandonado e conecta vários pontos históricos da cidade de Salvador para despistar os mercenários assassinos. Seria perigoso demais não seguir esta determinação. Seu Zé oferece transporte até uma das entradas para os túneis, que fica no Mosteiro de São Bento. Carros que pertencem a cooperativa levam os PJs até o local, para evitar que eles sejam localizados por seus veículos. Na entrada do mosteiro, Telles conversa com o líder dos monges, que guia vocês pelo local. Ao entrar pelo mosteiro vocês passam

RPG by Moodle

pelo jardim central e seguem por um corredor que dá acesso a diversas salas. O monge abre uma das portas que exhibe uma mandala de vitral e faz um gesto com o braço enquanto a abre lentamente. Ele se despede educadamente de vocês e fecha a porta após todos entrarem, inundando o ambiente com a penumbra. Apenas uma fresta de luz ilumina o local através do vitral da porta. A cima da porta existem as seguintes inscrições:

Iustitia - Fortitudo - Sapientia - Temperantia

Na sala somente uma fresta de luz faz a iluminação, vocês notam que há quatro vitrais na sala com algumas inscrições inlegíveis.

Experimento 6

Temperantia

Um Homem de Sabia Razão navegava num Rio
Carregando consigo um belo tapete tecido pelas fortes
mulheres do Sul

Fortitudo

Para encontrar o equilíbrio foi preciso abrir as portas de
sua mente

Iustitia

E no reflexo dos olhos da sua amada tão bela quanto um
quadro

Sapientia

1º frase - Entendeu que para merecer o seu beijo era pre-
ciso conquistar os quatros talentos divinos.

RPG by Moodle

2ª frase final - Descobriu que a vida pode ser tão fria quanto uma lapide de mármore, mas ha sempre uma luz que guia para um novo caminho.

Após passar pelo enigma da entrada os PJs adentram nos túneis. Os corredores estão imersos na escuridão, deixando a responsabilidade da iluminação por parte dos visitantes. O teto baixo passa uma sensação claustrofóbica, mesmo com as paredes espaçadas. Depois de algum tempo vocês chegam a uma sala ampla com várias entradas igual aquela de onde vocês saíram. Qual caminho tomar?

Para encontrar a saída dos túneis subterrâneos os PJs devem passar por um desafio de perícia. Consiste em utilizar suas habilidades para achar a saída do conjunto de masmorra evitando as criaturas horrendas que a habitam.

Para localizar-se na masmorra:

Percepção (observar e ouvir) - teste difícil

Conhecimento - arquitetura e engenharia - Teste normal

Conhecimento - história - Teste difícil

Conhecimento - tecnologia (utiliza os aparelhos eletrônicos em mão para encontrar uma saída)

Deve-se obter 11 sucessos neste teste para encontrar a saída da masmorra. No caso de 3 falhas os PJs atraem a atenção de criaturas do local, ou acabam indo de encontro a um ninho delas (rola da tabela de encontros aleatórios). No início de cada turno os personagens devem realizar testes para manter o ritmo da caminhada. Em caso de falha eles devem receber uma penalidade cumulativa de -1 nos testes para evitar confrontos

Para suportar o ritmo forçado de caminhada:

RPG by Moodle

Tolerância - deste normal

Atletismo - teste difícil

No caso de 3 falhas os personagens devem realizar um teste para evitar as criaturas.

Para evitar os confrontos com criaturas:

Conhecimento - Arcanismo

Conhecimento - Natureza

Conhecimento - Arquitetura e engenharia

Percepção (observar e ouvir)

Furtividade

São necessário 4 sucessos para evitar o confronto.

Os testes de percepção não contam como sucesso, mas concedem bônus para os outros testes de outros jogadores.

-Tabela de encontros aleatórios.

Experimento 7

Na saída (no antigo porto de salvador) os PJs são confrontados por NoOne. O combate deve ocorrer, mas o mestre precisa ter em mente que NoOne é de nível muito mais elevado que os PJs, portanto ele não poderá ser derrotado. NoOne não pretende matar os PJs pois precisa deles vivos para encontrar o artefato. Os PJs devem conseguir fugir apenas devido à interferência de outros grupos de mercenários. Eles, juntamente com Telles, pegam um barco e partem da cidade em direção ao litoral norte.

AVENTURA 3

Parte 1: Uma idéia nada convencional

Enquanto o grupo está indo de barco até o local onde eles pegarão outro transporte (Siribinha onde estão os hidroaviões), Telles recebe uma ligação oriunda da cooperativa. Ela atende através da sua pulseira-fone. A vídeo-chamada é rápida, sem muita delonga, mas fica claro durante a curta conversa de Telles com seu interlocutor que a viagem transatlântica não poderá ocorrer; o motivo: a cooperativa foi informada que a corporação pretende derrubar os aviões utilizando das forças militares de países aliados a ela. Sem muitas opções, Telles prefere recorrer aos seus contatos no governo do Chile, um país que já apresenta um modo de produção alternativo - a opção é ir de veículo até lá. Lá ela pretende encontrar-se com um colega seu de Doutorado, o arqueólogo peruano Tupac Amaru, que pode arranjar um transporte aéreo em uma rota segura, via oceano pacífico, devido a sua importância no cenário político chileno. Os jogadores podem utilizar até seus meios de transportes para chegar até a pequena cidade chilena onde o amigo de Telles está hospedado (agentes da cooperativa já os deixaram no ponto de desembarque dos PJs). A viagem até o Chile é tranqüila, já que os grupos de mercenários não suspeitam da rota que eles estão tomando. Durante o percurso da viagem Telles informa aos PJs sobre a linha de pesquisa de seu amigo, contando a história das grandes sociedades indígenas pré-colombianas.



TUPAC AMARU

Telles se dirige aos PJs:
"Tupac Amaru é um arqueólogo que busca entender a história do seu povo, até o seu nome remonta a História Latina Americana: seus pais também eram historiadores e resolveram dar a ele o nome do último líder indígena do povo Inca que viveu no sec. XVI e empreendeu uma revolta contra a colonização hispânica. Nesse período o Império Inca já havia perdido a capital Cuzco e resumia-se apenas a Vilacabamba. Numa intervenção de colonizadores espanhóis em Vilacabamba, Tupac Amaru (o líder indígena) e os remanescentes do Império Inca resistiram aos colonizadores, no entanto o movimento foi derrotado e ele teve que se refugiar na Floresta Amazônica, onde foi encontrado e morto pelos

colonizadores. Por esse motivo Tupac Amaru tornou-se um ícone da resistência indígena, sendo fonte de inspiração na revolta de 1780, no Peru, onde José Gabriel Condorcanqui inspirou uma revolta contra o governo espanhol e a elite crioula.

RPG by Moodle

A população mestiça, indígena, escrava e colonos empobrecidos decidiram não obedecer as ordens impostas pela coroa espanhola e desejavam a emancipação do Peru. O interessante nessa revolta é a fusão dos ideais da Revolução Francesa (Liberdade, Igualdade e Fraternidade) com a história do povo inca.

Devido a essa estreita relação com a história do seu povo é que Tupac decidiu estudar sobre os povos pré-colombianos e em especial os Nazcas, civilização que viveu no altiplano peruano antes dos incas. Ele tenta desvendar como uma civilização que viveu entre 300 a.C. e 800 d.C. conseguiu construir aquedutos subterrâneos e gigantescos geoglifos com uma tecnologia comum ao período neolítico?

Tupac tem defendido uma teoria de que esses aquedutos subterrâneos tenham desviado o curso dos lençóis freáticos para irrigação de pequena agricultura, resultando na desertificação de um extenso bosque que existia no altiplano peruano, e da possibilidade de os geoglifos, além de possuírem um caráter religioso, constituírem um código de comunicação pelo qual os Nazcas entrariam em contato com seres de outros planetas. Essa tese de Tupac tem causado uma grande cisma na comunidade científica internacional"

Enquanto o grupo junto com Telles viaja em seus veículos, a paisagem mostra o quanto o Brasil mudou: muito mais prostituição nas estradas, cidades sucateadas devido a pobreza, o Cerrado devastado, campos desertificados, a caatinga destruída por madeireiras e produtores agroexportadores, tornando-se um grande deserto. A falta de fiscalização nas estradas tornou o ambiente ainda mais propício para a ação de criminosos, por esse motivo as viagens costumam ser feitas em comboios para evitar a ação de saqueadores. A maioria desses saqueadores são moradores de comunidades pobres que viviam do subemprego na agricultura e na pecuária, mas com a desertificação

RPG by Moodle

do planalto central e a conseqüente falência dos grandes latifundiários, milhares foram desempregados. Uma das formas de sobrevivência são os saques feitos aos veículos que transportam alimentos e mercadorias que são contrabandeadas no mercado informal.

- Tabela de encontros aleatórios

À medida que os jogadores avançam na viagem, eles começam a notar as diversas alternativas adotadas pelas pessoas para sobreviverem em meio à crise. Em algumas das comunidades no interior da Bolívia o dinheiro não possui nenhum valor, as relações comerciais se dão na troca de processo. Essa foi uma das alternativas encontradas por essas pessoas para enfrentar o desemprego e os altos indícios de inflação. Com as reformas socialistas o governo estendeu para diversas cidades este tipo de relação comercial pautado na troca de serviço sem dinheiro.

Na Capital chilena (Santiago) Telles busca informações sobre seu contato numa das principais universidades pertencentes ao Estado. Até onde se sabe pelos colegas dele da universidade, ele estava realizando uma pesquisa sobre o salto evolucionário-social realizado pela antiga sociedade Nazca, pré-colombiana. O Grupo parte para a pequena vila de Vuelo Nocturno, onde ele estava hospedado. O local é mundialmente conhecido pela presença das linhas Nazca, ou geoglifos, enormes desenhos grafados na litografia da região que só podem ser vistos do céu. A pequena localidade se resume a algumas casas simples em meio a paragem seca e fria das montanhas. Bandos de lhamas estão espalhados pelas redondezas, sempre com um pastor por perto. Os Aldeões saem de suas casas para observar vocês com curiosidade e certo receio.

Numa conversa rápida em espanhol com um dos aldeões, que parece ser o mais velho, Telles descobre que seu amigo está desaparecido. Sabe-se que na última vez em que foi visto o arqueólogo, ele

RPG by Moodle

estava se preparando para explorar mais a fundo uma rede de cavernas ao sul, onde ele acreditava existirem pistas de um possível templo gigante subterrâneo. A despeito dos conselhos, ele não requisitou um guia, já que vinha trabalhando há anos naquela localidade e acreditava conhecer bem as montanhas e grutas. Segundo o velho, Tupac saiu pela manhã passada, com mantimentos para um dia, e até agora não retornou. Uma noite no frio andino sob o relento pode ser extremamente perigoso.

Telles desespera-se e decide partir em busca do seu amigo. Infelizmente os aldeões não sabem qual caminho tomou Tupac, mas talvez haja algumas pistas em suas anotações no quarto em que ele hospedou-se, onde ele costumava trabalhar. O quarto fica na casa de uma das famílias nativas que partiu para uma cidade próxima a fim de vender as peles de lhamas produzidas. A família tinha aceito hospedar o pesquisador a partir do pagamento de uma quantia simbólica. Um pouco distante do centro da vila, na decida de um pico íngreme, fica a humilde residência, imperceptível à distância, graças a sua cor idêntica a da montanha. Portas e janelas estão fechadas, mas num cômodo adjacente (sem ligação direta com a casa, apenas com uma parede compartilhada) uma porta bate ao sabor do vento. Este cômodo foi liberado para servir ao pesquisador: alguns tecidos organizados no chão passam a idéia de uma cama, e uma rede intrincada de galhos sustentando uma velha tábua lembra vagamente uma mesa. O banquinho de plástico destoa no canto, alheio a ausência de qualquer derivado do petróleo a vários quilômetros. Vários papéis encontram-se espalhados pelo chão, alguns em montes, outros dispersos. As paredes foram pintadas por uma espécie de pigmento preto, e vários simbólicos exóticos estão grifados.

Dê tempo para que os PJs revistem o local.

- teste de procurar para achar alguma informação importante nos papéis (D: difícil) -> em caso de sucesso o PJ encontra dados repetidos em várias anotações, ora circulados, ora escritos com mais

RPG by Moodle

força. Infelizmente, a escrita está muito borrada e mal-feita, é necessário conhecer espanhol e um teste de inteligência para entender estas informações

*O teste de procurar também permite encontrar um poema escrito na parte de dentro da porta.

- teste de conhecimento (história) ou (magia) para analisar as informações relativas aos símbolos nas paredes -> em caso de sucesso o PJ descobre que trata-se de ruínas astecas, comumente usadas por bruxas atuais para afastar maus espíritos.

- Teste de inteligência para interpretar as anotações (D: média, caso ninguém tenha tido sucesso no teste de procurar, difícilima) -> após interpretar as anotações os PJs descobrem que existem cavernas relacionadas a cada um dos geoglifos de animais e uma dessas foi à qual Tupac se dirigiu. Nas anotações não há menção clara de qual teria sido especificamente a caverna.

Qualquer aldeão pode informar quais são as figuras dos geoglifos, são:

- papagaio
- crocodilo
- baleia
- cão
- macaco
- condor
- aranha

-Enigma, um velho verso pintado na parede:

Casar-me-ei, há tempo que carecia
De um noivo valente, que me provesse e as minhas crias
Minha santa mãe ensinou-me uma simpatia
Minha rede tecida num dia
Fina ela era, em demasia
Pesquei um mirrado, porcaria

RPG by Moodle

Inquietou-se ele, não conhecia
O sabor do beijo que poderia
Enrolá-lo na cama enquanto dormia

Decifrando o enigma os PJs descobrem em qual caverna encontra-se Tupac: a caverna das aranhas.

Um teste de diplomacia permite convencer um aldeão a guiá-los até a caverna, mas sob hipótese alguma ele entrará nela. Segundo a crença local, espíritos malévolos e antigos rondam estas cavernas e seria um sacrilégio perturbá-los.

Parte 2: Na gruta das teias

Após algumas horas de caminhada, vocês chegam onde parece ser a entrada da gruta. Uma formação rochosa peculiar desce por cima da entrada, ocultando-a. A abertura tem mais de 8 metros de largura, mas só é possível passar por ela abaixando-se, devido a rocha que bloqueia a entrada. O aldeão se despede com um gesto rápido e parte dali tentando não correr desesperadamente. Telles então fala com voz firme, já adentrando na caverna:

- Vocês vão ficar aí o dia todo? - E Depois penetra abaixada na gruta, acendendo um sinalizador verde fluorescente.

Excluindo a fraca luminescência emitida pelo sinalizador, a gruta encontra-se imersa na escuridão; é impossível enxergar a mais de cinco metros a partir de Telles. Larga e alta, é impossível encontrar as paredes e o teto, mas conforme vocês caminham a caverna vai se afinilando e o terreno se torna menos íngreme. As formações rochosas, como estalagmites e estalactites, vão gradativamente se tornando mais esparsas, enquanto as paredes da caverna vão perdendo as irregulari-

RPG by Moodle

dades, aplanando-se. A caverna se torna completamente artificial quando vocês ouvem um clique:

Sem que pudessem perceber os PJs ativam uma armadilha: Duas gigantescas Estalactites caem do teto prendendo os PJs e Telles. Enquanto estão presos pelas rochas, começa a sair um grande volume de água das pequenas fissuras no chão. Para que os PJs possam sair dessa armadilha os jogadores devem iluminar o foto sensor que está preso no chão antes que se afoguem.

Experimento 8

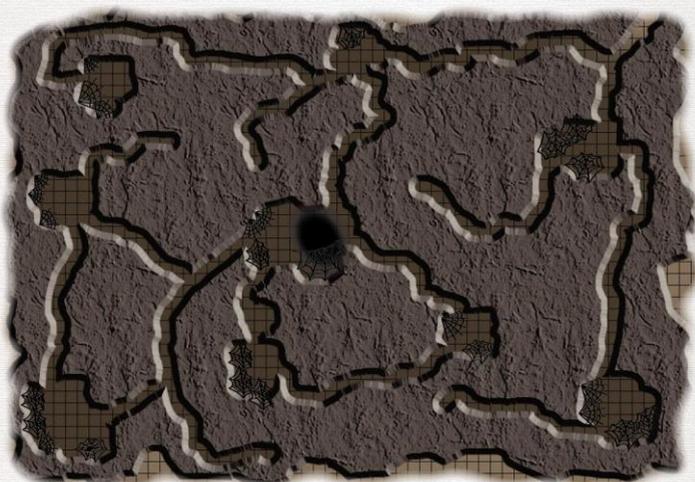
Após escapar da armadilha abre-se a entrada para a caverna das aranhas. O mecanismo no qual os PJs ficaram presos foi feito para evitar que as aranhas escapassem da caverna.

As galerias da caverna voltam a parecer mais naturais. As paredes parecem estar cobertas por redes de linhas finas e prateadas semelhantes a teias. Essas linhas refletem o brilho verde do localizador, emitindo uma cor estranha, que causa uma leve náusea. Conforme as câmeras são iluminadas as paredes parecem se mover sobre elas mesmas, como se rolassem sobre sua própria superfície. Um olhar mais detalhado permite notar que trata-se de centenas de minúsculas criaturas escondendo-se da luminosidade. Subitamente, algo salta à frente de vocês: uma estranha criatura, pouco maior que um gato, com mais patas do que seus olhos podem contar, num chiado crepitante começa a mover seu corpo como uma onda. As várias articulações de suas patas seguem o movimento do corpo abaulado, quase como se o corpo gerasse o movimento e não elas. Na frente não há olhos, apenas um orifício com o que parecem ser dentes. Mas dentes não costumam ser articulados. Dentro do orifício bucal, em meio ao mar de dentes articula-

RPG by Moodle

dos, começa vagarosamente a surgir uma agulha prateada enquanto o chiado aumenta gradativamente...

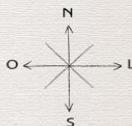
Caverna das Aranhas



Legenda

□ = 1,5 metros

 Teias de aranha



Quando os PJs chegarem à sala onde está Tupac, leia o seguinte texto:

Vocês adentram numa das câmeras da gruta, mais compacta em relação as outras. Isso se deve a presença ainda maior das teias prateadas, mas não formando redes, como no resto da caverna, mas sim complexos sacos intrincados, distribuídos por toda extensão do local: chão, teto e paredes, dificultando a caminhada. Os sacos têm volume variado; alguns são peque-

RPG by Moodle

nos, do tamanho exato dos pequenos lagartos que vocês viram ao caminhar pelo deserto; outros são bem maiores, quase do tamanho das lhamas dos aldeões. Na verdade tem o mesmo formato. Um dos sacos, mais a frente, é o único a emitir som, um leve suspirar constante. Telles avança inadvertidamente sobre as teias com sua pequena adaga em mãos. Com uma série de movimentos rápidos ela parte a estrutura, deixando amostra um homem de pele morena dourada e de cabelos negros vistosos, trajando um banjo que seria belo pela sua estampa não fosse a gosma verde esparramada sobre ele. Ele abre os olhos e tomba nos braços da amiga, que interrompe sua queda. Ela o guia até onde vocês estão, quando pisa em um dos sacos. Um guincho é emitido e as teias começam a se desembaraçar. Uma cabra ergue-se em meio a gosma com olhos profundos numa frente esquelética. Os olhos pocam quando milhares de pontos negros começam a sair pelas órbitas, e a cabeça parte-se no chão, dando vazão ainda maior ao turbilhão de minúsculas criaturas. Tupac parece aceitar aquilo como um sinal para melhorar, pois puxa Telles pelo braço guiando-a para a saída enquanto fala com rouquidão forçando a garganta:

- É o veneno dessas criaturas. O veneno funciona como mecanismo de reprodução. Não sei bem ao certo como ocorre, biologia não é o meu forte, mas suspeito que seja como um vírus infecta, só que a nível macroscópico. Vírus adentram na célula fundindo-se com a membrana plasmática e utilizam o aparato da célula hospedeira para fabricar mais cópias de si mesmo, impedindo a célula de funcionar adequadamente e incapacitando-a. Parece que estas criaturas aracnomórficas injetam o veneno no corpo da presa e morrem. Se for permitido, elas injetam todo seu conteúdo corporal no corpo do hospedeiro, paulatinamente, e secam. Dentro da vítima elas alte-

RPG by Moodle

ram a morfologia para a produção de novas larvas. O processo é longo, mas assim que se inicia não tem volta. Eu fui picado há algum tempo, mas creio que as alterações morfológicas não foram iniciadas. Eu havia encontrado lendas antigas sobre estas criaturas nos contos Nazca, mas achei que esta caverna fosse uma lenda. Quem diria que eu faleceria para comprovar minha tese de auxílio alienígena...

- Não diga isso, Tupac, por todas as eras! Deve haver um meio para curá-lo! Não havia nada sobre isso nas pesquisas que você fez?

- Bom, havia. Mas é impossível. Já aceitei minha morte no tempo que fiquei...

- Ora homem, não comece diálogos fúnebres. Aja como adulto e me diga como ajudar você. AGORA!

- Mas não há como. A única cura, segundo os Nazca, seria encontrar a árvore dos céus, uma planta que segundo eles teria sido dada como presente pelos deuses astronautas como forma de gratidão pelos sacrifícios realizados por seus servos. A planta é fatal para os espíritos malignos, embora eu não sabia até que ponto isso pode realmente me ajudar.

- Onde fica essa árvore?

- Em uma caverna escondida submersa próximo ao geóglifo do astronauta. Eu não tenho certeza da sua existência e nunca pude comprovar por falta de recursos e ... - Tupac é interrompido por sua própria tosse gutural - É correr risco pela incerteza.

- Mas é disso que se trata a vida. Além do mais, nem todas as carapaças de um dragão cobrem seu coração. Deve haver algum jeito de entrar lá. Vamos sair desta caverna antes que nos deparemos com mais criaturas...

Caso algum dos PJs queira interrogar Tupac, ele responde na medida em que sua condição física permite. Ou seja, apenas duas

RPG by Moodle

respostas serão concedidas, logo após sua voz começará a minguar e qualquer tentativa de responder resulta num acesso de tosse furioso.

Informações a serem concedidas:

- A armadilha que vocês encontraram impede que as criaturas na fase adulta escapem. As menores, na verdade são larvas, saem para capturar alimento durante a noite na região, mas precisam voltar já que são sensíveis à luz solar. Os hospedeiros usados na reprodução são animais que acabam entrando na caverna sem ativar a armadilha.

- O ciclo de vida dessas criaturas apresentam uma fase larval, as pequenas criaturas cheia de patas, que é responsável pela reprodução, e outra fase adulta. A fase adulta é responsável por dispersar a população, já que quando morre ela gera novas larvas do seu próprio corpo.

- As larvas são frágeis e suscetíveis a altas temperaturas e radiação ultravioleta.

- Tupac não sabe como essas criaturas aracnomórficas foram parar neste local, mas acredita numa origem alienígena, algo como uma praga que foi trazida pelos seres espaciais que tiveram contato com os Nazca.

- Tupac suspeita que a árvore da lenda seja fruto de experiências transgênicas feitas pelos alienígenas. Ou seja, eles devem ter pego um espécime de planta terráquea e modificaram seu genoma para adquirir certas características específicas.

As criaturas continuarão atacando até que os PJs saiam da caverna. O mestre deve continuar rolando os encontros devidamente conforme eles passam pelas câmeras das grutas.

A armadilha foi quebrada pelos PJs, e encontra-se agora desativada. Nada impede que os indivíduos adultos das criaturas partam para colonizar outras cavernas.

Nota: qualquer PJ picado por uma das aranhas, começará a sofrer os efeitos do veneno/doença ao sair da caverna.

Parte 3: No templo perdido (de Nazca?)

Saindo da gruta, o sol do deserto arde sem culpa sobre a vastidão fria dos Andes. Ainda é possível sentir o odor fétido de criaturas queimadas. O único barulho que se ouve é da respiração, cada vez mais ofegante, de Tupac. Teles tenta sem sucesso esconder as lágrimas que insistem em aparecer em seus olhos. Com um gesto lento e frágil, Tupac aponta a direção da caverna. Apesar dos insistentes apelos de sua amiga, ele mantém-se resoluto em guiá-los até a entrada do templo principal:

- Sob o céu da noite, sob o céu da noite... a árvore se esconde, a árvore se esconde, onde respirar queima e viver dói, lá está a cura, mas é preciso morrer para chegar até ela - diz Tupac, quase delirando pela febre.

Vocês caminham guiados pelos passos rápidos de Teles pela imensidão gelada e solitária das montanhas. Depois de cinco turnos de tosse de Tupac, vocês chegam ao local. A entrada da gruta é pequena e estreita. Com um cálculo mental rápido nota-se: vai ser bem apertado! É preciso esgueirar-se além é claro de prender o fôlego para passar. Contrário ao óbvio, Teles parece indisposta a tomar a iniciativa, uma leve alteração de sua postura, e o braço esquerdo insistindo em coçar um incômodo inexistente no ombro, deixam claro algo inusitado: Teles tem medo de lugares apertados, ela é claustrofóbica. Ela respira fundo, olha mais uma vez para seu amigo doente, e alheia ao seu medo precipita-se na entrada. Tupac acomoda-se recostado numa pedra e, com o que pode ser seu último gesto, aponta para a entrada. Seus olhos começam a se fechar lentamente

RPG by Moodle

enquanto sua mão cai tocando o solo numa batida frouxa. Tupac sussurra:

- Vão, não deixem que nada de ruim aconteça a ela. Eu ficarei bem aqui. Pelo menos por... - sua voz vai mingando até sumir.

De dentro da caverna vocês ouvem Telles:

-Vamos, vamos! Andem logo! Eu sei que é arriscado deixá-lo aí fora sozinho, mas a cura é indispensável! Vamos!

Após passar pela estreita passagem e esgueirar-se por uma fina rachadura na rocha, vocês chegam a uma ampla caverna, que se estende por centenas de metros. Uma fraca luminescência irradia-se à frente. A fonte da luz é oriunda de um grande lago ao centro. Uma névoa estranha paira na superfície, branca e brilhante. À primeira vista, a água, embora bastante transparente, tem uma coloração arroxeada. Mais um passo e ela se torna um pouco azulada. Mais outros e um leve tom verde surge em alguns pontos. Enfim, fica impossível distinguir a cor, que muda a cada segundo. Telles encontra-se de joelhos examinando o solo rochoso a frente. Ela se ergue de súbito e se dirige a vocês:

- Os antigos Nazcas deixaram informações sobre a caverna. Está em forma de versos, como se fossem lendas, mas, depois daquelas criaturas... O que pude entender é que o ar da caverna é tóxico. Eles também consideravam o local como sagrado, só comparecendo aqui para realizar seus ritos anuais mais sagrados. Para sobreviver ao ambiente extremo da gruta eles se utilizavam desses patuás - ela ergue pequenas pulseiras frágeis de tecido, cobertas por várias ruínas e amarra com cuidado - no pescoço. Eu os encontrei escondidos sobre a rocha.

RPG by Moodle

Tomem. - ela joga os patuás para vocês e pula no lago, que instantaneamente muda de cor para um branco vibrante.

Para chegar a entrada do templo, os PJs deverão realizar um teste de natação para atravessar o túnel submerso (D: Média)

Após sair do lago, a água no corpo de vocês evapora instantaneamente. Vocês ficam completamente secos, como se nunca tivessem mergulhado no lago. Após o susto inicial, vocês começam a ouvir uma fraca vibração, difícil de localizar a origem. Ela parece vir de todos os lados, mas na verdade o ponto de origem é vocês. Os símbolos do patuá giram rapidamente enquanto emitem o som. À frente, a gruta continua num corredor em forma de tubo, com paredes perfeitamente lisas, sem nenhuma ranhura ou fissura, por dezenas de metros.

O corredor continua seguindo reto pelo tubo até chegar em uma ante-sala, limitada ao norte por um grande portão. No decorrer da caminhada até este local a luz oriunda do lago vai se tornando cada vez mais fraca até sumir. Os PJs terão que criar fontes de luz para enxergar no local ou Telles irá utilizar seus sinalizadores, que infelizmente não iluminam tanto. Vários metros a frente, está uma estranha porta que impede a passagem...

Experimento 10

Os PJs terão que abrir uma fechadura extremamente ex-cêntrica que os Nixonianos construíram, pois eles apresentam poderes telecinéticos por isso suas fechaduras não são usuais. Assim, ao lado da porta há uma fechadura um tanto diferente, que contem três cilindros cheios de líquido e com um pequeno objeto em equilíbrio dentro de cada cilindro. A esfera que está dentro de cada cilindro encontrar-se estável no meio do líqui-

RPG by Moodle

do. O jogador terá que posicionar os objetos dentro do cilindro em pontos específicos, alterando a pressão do cilindro.

Após liberar a gigantesca porta, o corredor continua seu caminho. Entretanto, a arquitetura se modifica drasticamente. Em lugar do tubo cavado na rocha, as paredes são formadas por uma estranha liga metálica negra, uma cor escura resplandecente, como nenhum metal deveria ser. O metal extremamente liso e o chão curvado tornam impossível caminhar lado a lado. Em alguns pontos, o metal parece mudar sua reflexão, como se acompanhasse o movimento de vocês. A escuridão se estende além da vista, parecendo interminável.

Subitamente, o metal da parede começa a se retorcer sobre si mesmo, abrindo uma passagem à direita. Alguns segundos e ele volta a seu estado estacionário, como se aquela entrada sempre estivesse ali.

Os PJs encontram-se numa sala que parece ser uma central de comando. A sala tem formato cúbico e estranhas placas projetam-se nas paredes. Estes estranhos emissores permitem que quem se concentre neles durante um curto período de tempo possa visualizar salas dentro do templo. Assemelham-se a monitores de segurança, só que parecem introduzir a imagem diretamente na mente do observador. Além destes monitores a sala conta com um estranho painel metálico escuro, que estende-se por toda a parede a frente da entrada. Uma análise do painel (teste de eletrônica, D: difícil) permite perceber que se trata de um sistema sensível ao toque e controla o templo. É impossível para os PJs ativarem os computadores a partir do painel. Qualquer tentativa aciona o alarme do templo. Mas, caso eles consigam adentrar no banco de dados de outra forma (Teste de força de vontade, teste de conhecimento - tecnologia) uma imagem é projetada na mente de todos. Leia o seguinte texto para os Jogadores:

Vocês visualizam o pouso de uma nave gigantesca em meio

aos planaltos chilenos. Estranhas criaturas descem flutuando da enorme nave e os PJs notam a incrível semelhança com as criaturas aracnomórficas que eles encontraram na última caverna mas estas são diferentes, parecem estar cobertas por um denso líquido prateado semelhante a um metal espelhado. As criaturas vagarosamente chegam ao chão. Um pequeno pássaro se aproxima calmamente parecendo ignorar o perigo. No entanto, conforme o pássaro se aproxima, é possível notar que ele parece resistir ao impulso. Sua garganta começa a emitir gargarejos secos e angustiados enquanto seus pequeninos pés o levam em direção à criatura. Passo ante passo ele se aproxima enquanto a criatura aracnomórfica o observa completamente imóvel. Não completamente na verdade, a superfície prateada sob sua carapaça parece se contrair e repuxar como se estivesse viva, e se liquefaz. Quando o pássaro está próximo o suficiente para receber o bote da criatura, o líquido prateado parece "saltar" sobre ele, deixando para trás uma assustada criatura aracnomórfica que começa a sofrer os efeitos da radiação solar. O pássaro se debate tentando resistir à imersão naquele líquido repulsivo enquanto a criatura aracnomórfica queima sob a luz do sol chileno. Outros animais começam a se aproximar, como se atraídos por uma força invisível que os compelissem para tal. O processo se repete com eles e logo têm-se dezenas de animais cobertos pelo líquido. É possível sentir o cheiro repugnante das aranhas alienígenas queimando e queimando. Seus chiados e cliques são insuportavelmente humanos. Em poucos minutos nenhuma delas parece estar viva. Os animais, pássaros, répteis, pequenos mamíferos, agora com suas peles completamente prateadas como a lua, retornam à nave, que termina seu pouso.

A cena parece se acelerar agora. Vê-se os animais explorando as cavernas próximas, usando estranhos aparelhos ele-

RPG by Moodle

trônicos semelhante ao painel metálico que eles hackearam. Vários animais começam o processo de lapidação da pedra bruta de uma caverna, mas a rocha se modifica sem ser tocada, como se as criaturas pudessem modificá-la apenas com a força do seu pensamento. Aparelhos exóticos são trazidos na nave e começam a ser instalados. Criaturas com formas exóticas, estranhas o suficiente para ferir o olhar de quem as fitar por muito tempo são trazidas em gaiolas esféricas flutuantes. Tentáculos e olhos parecem existir em lugares ilógicos e a forma como seus corpos se movimentam ofende a imaginação de vocês. As criaturas são presas e experimentos começam a ser feitos com elas. Embora nenhuma palavra tenha sido pronunciada durante a apresentação, todos vocês sabem que o objetivo dos alienígenas líquidos era tentar imitar nesta caverna um ambiente de um planeta dos confins da galáxia. algo como um zoológico interplanetário para o estudo dessas espécies de alienígenas e que os responsáveis pelo experimento são alienígenas parasitas oriundos de um planeta conhecido por eles como Nixon. O líquido prateado é seu corpo.

Com a interferência dos PJs o sistema de computadores entra em pane e acaba libertando as criaturas utilizadas no experimento. Dezenas de criaturas selvagens alienígenas estão livres no salão principal do templo onde está a árvore sagrada dos Nazca com a cura para Tupac Amaru. Além disso, o sistema entra em modo de segurança e queima de arquivo; para que a tecnologia não seja capturada pelos humanos ele irá se autodestruir. Uma contagem a - numérica começa a soar dentro da cabeça dos PJs. Conforme o tempo vai passando informe a sensação de urgência aumentando exponencialmente.

-Mapa do templo com a tabela de encontros

RPG by Moodle

Os PJs adentram no templo propriamente dito. A arquitetura provoca inúmeras dificuldades, um teste de cognição permite perceber que o templo não foi construído para facilitar o acesso de criaturas terrestres e sim voadoras. Em uma das salas do templo:

Experimento 9

O ambiente de completa escuridão não permite uma pessoa enxergar um "palmo" à sua frente. Devido a experiência na caverna da aranha é importante que os PJs encontrem uma forma de iluminar o local para evitar companhias indesejáveis.

À medida que os PJs avançam na caverna eles se deparam com diversos seres aracnomórficos gigantes, apesar de serem fotossensíveis não há luz suficiente para espantá-los.

Nesse momento, os PJs estão numa sala sem saída cercados por aranhas gigantes, um confronto na posição em que eles se encontram é algo extremamente arriscado, pois eles correm o risco de serem picados. À medida que as aranhas avançam contra os PJs ao ponto de encostarem na parede da caverna, Telles ou um dos PJs notam que não são paredes, mas dois espelhos enormes e entre eles uma tocha.

Segundo a teoria de Tupac, além da fotosensibilidade estes seres aracnomórficos possuem uma fobia do fogo.

Após escapar com bastante dificuldade os PJs escapam do templo e encontram Tupac ainda parado na pedra do lado de fora, como se nem tivesse se movido.

Quando a contagem acaba ocorre um forte barulho, como uma pia cheia quando se esvazia de água, só que aumentado centenas de vezes, como uma explosão de trás pra frente.

RPG by Moodle

Tupac abre os olhos ante a implosão ensurdecidora e solta um chiado, que em uma oportunidade melhor seria um grito. Ele aponta para trás de vocês, não para a entrada da caverna, mas acima, de onde ergue-se uma multidão de criaturas aracnomórficas. Entre elas, está um enorme espécime adulto, erguendo enorme presas em direção a vocês. Faltam alguns minutos para o amanhecer...

- Confronto final

Após derrotar as criaturas os PJs podem administrar a planta medicinal em Tupac com um teste de conhecimento de medicina, conhecimento de natureza ou sobrevivência, D: média. A quantidade pega pelos PJs é suficiente para 5 tentativas. Caso ninguém queira se arriscar, um dos aldeões pode produzir o antídoto na vila.

RPG by Moodle

Parte 1 - الموت في الصحراء (morte no deserto)

Tupac Amaru intercede pelos PJs no governo chileno e consegue obter um transporte aéreo para levá-los até Portugal em segurança, através de uma rota aérea que atravessa o oceano pacífico, Oceania e a África. Ele os encontra no aeroporto onde o avião os aguarda e apresenta num mapa a rota que será tomada pelos pilotos.

Enquanto as despedidas acontecem chega uma mensagem cifrada de Seu Zé (para evitar interceptações) através do own-phone de Telles.

A mensagem está criptografada. Essa é uma técnica do ramo da Matemática, em que transforma uma informação em sua forma original para uma ilegível. A mensagem deve ser descriptografada. Para isso, é preciso que seja descoberta a lógica que foi utilizada para criptografar a mensagem.

Criptografia:

Pmb, nfot dbspt. Tpvcf rof xpdft, baftbs eot qfdbmdpt ept dbnjoip, dpotfhtjsbn dpn tvdftto pcufs p usbotqpsuf. Ft PT obsbcojap, BP nftnp ufnqp qfap efdvmbqt qps tfs qpsubeps ef nbt opujdjbt. Jogfmjanfouf uxfnpt vnb csfdib ef tfhwsbpd ob dppqfsbujxb f xhapv obsbtfot ofstfhvjepsft b spub rof xpdft ufoibn bmhvot ejbt ef xboubhfn, nbt qpef obp tfs p togjdjfouf. Dpssbn, xjebt jopdfouft ofoefn ob nbp xpdft.

Após descriptografia, surge a seguinte mensagem:

Olá, meus caros. Soube que vocês, apesar dos percalços do caminho, conseguiram com sucesso obter o transporte. Eu os parablenizo, ao mesmo tempo peço desculpas por ser portador de más notícias. Infelizmente tivemos uma brecha de segurança na cooperativa e vazou para seus perseguidores a rota que vocês estão tomando. Peço que vocês redobrem os cuidados com nossa amiga e partam enquanto antes. Talvez vocês tenham alguns dias de vantagem, mas pode não

RPG by Moodle

ser o suficiente. Corram, vidas inocentes pendem nas suas mãos.

O grupo deve partir imediatamente. Os PJs tomam o avião a jato e partem para Lisboa, tomando uma rota que não atravesse o atlântico. O avião a jato cruza o mundo em poucas horas. O mestre deve deixar os jogadores livres para usufruir da viagem e interagir entre si durante esse tempo. Contudo, quando estão faltando poucos minutos para a chegada, o piloto informa:

-Senhores passageiros, favor retornar imediatamente aos seus assentos e conectar o cinto de segurança. O alarme de munição antiaérea foi ativado. Estaremos iniciando manobras evasivas para escapar dos mísseis e durante o processo é recomendável que todos permaneçam em seus assentos.

O piloto tenta usar de manobras evasivas, e até consegue se esquivar de alguns mísseis... Por algum tempo. Um dos mísseis acaba acertando a cauda do avião. O piloto se vê obrigado a realizar um pouso de emergência na Argélia, em meio ao deserto do Saara.

Infelizmente o piloto e o co-piloto morrem na queda. Os PJs também não saem ilesos e é provável que algum deles tenha sido ferido gravemente. Role o dano da queda.

Telles observa pasmada o deserto e diz:
- Nossas chances são muito escassas. Tenham em mente que o processo de desertificação do Saara aumentou bastante e o deserto tornou-se ainda mais colossal do que era antigamente. Várias nações africanas são manipuladas pelas grandes corporações e o povo vive sob guerras civis devido a choques culturais entre Etnias; em suma: nós acabamos de pousar num barril de pólvora. As corporações financiam governos corruptos em alguns países na África, muitos desses são formados por uma minoria étnica local, que persegue e mata as outras etnias locais. As corporações fornecem dinheiro e armas para os exér-

RPG by Moodle

citos dos ditadores e em troca esses governos cedem a mão de obra para os parques tecnológicos e industriais de multinacionais. A estratégia adotada pelos governos locais e multinacionais se assemelha muito com as relações de dominação européia entre os séc. XV e XX onde mais de 11.313.000 de negros foram utilizados como mão de obra escrava em todos os continentes. Durante os séculos XIX e XX diversas potências capitalistas européias com uma política imperialista repartiram o continente africano segundo os interesses econômicos de cada um, desrespeitando por completo a nações locais. Da segunda metade do século XX até hoje potências capitalistas e corporações passaram a financiar golpes de estados em países que detinham a maior quantidade de riquezas naturais como: diamantes, ouro, urânio e outros minérios fundamentais para a industrialização. Com os governos locais aliados às corporações a exploração de recursos naturais e da mão de obra se dá de forma eficiente, mas mergulha os países africanos numa crise socioeconômica extremamente caótica resultando em guerras civis sem perspectiva de fim.

Após a queda um teste de conhecimento (eletrônica) (D: média) permite perceber que a bomba que acertou o avião também contou com um sistema de pulso eletromagnético. Os GPS's e os smartphones sofreram danos no sistema de relacionamento de dados tornando difícil a localização dos PJs no deserto e impossível a comunicação com o exterior. Para encontrar o caminho a seguir, Telles decide construir uma bússola com alguns objetos encontrados entre os destroços do avião.

Telles informa quais são os objetos necessários. Todos devem colaborar para conseguir vencer mais esse desafio.

Experimento 11

- Tabela de encontros do deserto

RPG by Moodle

Após a construção da bússola, Telles propõe ao grupo que eles sigam em uma coordenada geográfica até que encontrem algum acampamento ou cidade (norte, sul, o que o grupo preferir).

Perdidos no deserto, sem alimento, sem água e feridos, os jogadores encontram-se em uma situação bastante complicada. Mantenha jogando na tabela de encontros a cada hora enquanto eles estiverem perdidos. Quando encontrarem os beduínos, pare a rolagem de encontros aleatórios.

Nota: *No deserto os PJs podem encontrar "sentinelas do deserto" - sentinelas são robôs que ficam em baixo da areia do deserto, programados pelas corporações para monitorar o Saara e encontrar "rebeldes"- que tentaram matá-lo, para evitar constantes encontros os jogadores deverão encontrar o mais rápido possível a cordilheira de atlas, pois as sentinelas só podem lançar seus ataques a curta distância e sua capacidade de locomoção é limitada a regiões arenosas. Ficará incluso na tabela de encontros como um dos encontros aleatórios.*

- Encontro com os beduínos

Um grupo de 15 pessoas montando camelos e trajando roupas pesadas que recobrem toda a superfície de seu corpo se aproxima de vocês. Eles parecem cautelosos e trazem em mãos armamentos pesados. Telles rapidamente os reconhece como beduínos do deserto, um povo nômade que sobrevive nesta região adversa. Um deles, que parece ser o líder, adianta-se em direção a vocês e questiona o motivo de estarem naquele local. Sua voz é surpreendentemente feminina.

Após a resposta o líder Khadija retira seu manto e mostra ser uma mulher. Ela diz:

- Venham conosco se vocês quiserem viver. O deserto não é local para inexperientes. Há algumas milhas daqui fica um posto de parada e vendas onde os membros de nossa tribo

RPG by Moodle

costumam se encontrar. Vocês poderão rogar por ajuda do xeque mais poderoso da região Abdul-Hakim Rahmud, responsável pela vida de dezenas de beduínos.

Parte 2 - **البدو** - Al-bedu, O povo da tenda

Visão exterior do local:

Vagarosamente os camelos seguem carregando-lhes através de passos trôpegos sobre as areias escaldantes do deserto. Após um curto período de tempo, que parece durar uma eternidade graças ao sol de rachar qualquer cabeça, incluindo as mais rígidas, vocês começam a enxergar o posto de parada beduíno.

Já de longe, acima do vale, é possível vislumbrar a formação rochosa que serviu de base para a construção do posto, um oásis rochoso em meio as paragens menos áridas do deserto. De um muro amarelado de pedra gasta pelos ventos inquietantes se ergue um amplo umbral onde antes havia um grande portão madeiriço. Seus restos ainda se encontram espalhados pelo chão. O muro tem cerca de 5 metros de altura e encontra-se destruído em vários trechos. Conforme se aproximam vagarosamente pelos passos dos camelos vocês notam, pontualmente, o oásis cercado pelo muro, onde dois lagos de águas límpidas são meneados por algumas palmeiras. No canto esquerdo do muro, uma construção tão antiga quanto se ergue tangente a ele. Uma porta bate com força ao sabor do vento, a frente de vários camelos e cavalos amarrados. Além dos animais há alguns veículos adaptados para as condições extremas do deserto, como jipes e motocicletas.

Após descer as dunas e alocar seus camelos no lado de fora junto com os outros animais, os beduínos adentram no

RPG by Moodle

posto seguidos por vocês. À frente encontram-se os dois lagos e à esquerda um caminho de terra batida leva à entrada da construção. Mais à frente, outros caminhos de terra batida levam a dezenas de barracas de vendas que encontram-se dispersas por toda área. Algumas cabanas de tecidos erguem-se em meio as barracas, mas uma cabana maior e mais luxuosa encontra-se no fim de um dos caminhos. Vários beduínos, juntamente com suas famílias, caminham pelas barracas comprando e vendendo itens como peles, carne seca, tecido, jóias e outras tantas coisas.

- Descrição do posto

As barracas são simples construções feitas de madeiras cobertas por tecido, com um balcão onde os produtos ficam expostos. Elas vendem uma diversidade de produtos incrível: escorpiões negros gigantes assados até lindos tapetes de linhas douradas como o sol. Os vendedores tratam todos cordialmente, oferecendo todo tipo de quinquilharia. Roubo não são tolerados, sendo severamente punidos. Enquanto vocês exploram o posto, várias crianças beduínas correm ao redor e fitam com olhares curiosos suas roupas e equipamentos. Telles brinca com uma delas e sorri inadvertidamente. Mesmo sob o clima tranquilo é possível observar vários guardas armados, provavelmente homens do xeique, cuidando da segurança do local. Eles estão dispersos em meio a multidão e em postos de observação sobre os muros. Khadija diz a vocês que irá informar o xeique a respeito.

- Enquanto isso, aproveitem a hospitalidade beduína! - diz Khadija enquanto se dirige a cabana maior.

Os PJs ficam livres então para interagir com as vendas, onde eles

RPG by Moodle

podem comprar provisões, munições, baterias e etc... Eles também poderão tirar quaisquer dúvidas com um dos habitantes temporários.



-Descrição da base da caravana com mapa

Personagens do posto

Vendedor de mantimentos (Sua barraca se encontra na região nordeste do posto):

- Um velho careca e cego de um olho é o responsável por realizar o comércio de mantimentos. Ele parece lembrar as bruxas dos contos de fadas, mas trata os PJs com uma educação refinada e se utiliza de provérbios antigos para vender seus produtos. Ele não sabe nada a respeito do xeique e prefere manter os olhos nos habitantes da região em detrimento da situação política.

D: Média

RPG by Moodle

Vendedora de munições e armamentos (sua barraca se encontra na região central do posto):

- Uma forte mulher é responsável pela venda de munições. Ríspida, ela corta qualquer conversa que não seja relacionada a seus produtos, mas caso alguma quantia de dinheiro seja oferecida ela se dispõe a falar sobre o xeique.

D: Difícil (Em caso de falha no teste ela oferece uma informação falsa, qualquer coisa pode ser informada. EX: a filha do xeique foi seqüestrada ou algo do gênero)

Dono da taverna:

- Um senhor magro com aparência saudável refletida em sua pele bronzeada. Uma tatuagem em seu rosto circundando seu olho direito contribui para o trabalho do tempo em construir uma feição dura e mal-encarada.

D: Difícil

Vendedor de tecidos:

- Uma farta barriga só menos ampla que o sorriso acolhedor. Ele esconde a desconfiança com gestos fartos e aparentemente hospitaleiros.

D: Fácil

Guardas dos portões:

- Sisudos, tendem a ser monossilábicos caso não sejam devidamente estimulados à conversa.

D: Média

Vigia dos veículos e animais:

- Um jovem de quase 14 anos é responsável pela guarda dos veículos e animais. Ele é um pouco desconfiado, mas após quebrar o gelo inicial ele demonstra ser bastante solícito. Sorte que ele tem bons ouvidos e costuma prestar bastante atenção

RPG by Moodle

D: Fácil

Vendedor de jóias:

- Um eloqüente vendedor, faz questão de exibir o sorriso quase totalmente composto por jóias.

D: Difícil

Feiticeiro:

- Curandeiro do local, vende ervas e poções feitas com o pouco de vida que encontra no deserto. Sombrio e misterioso, tende a se esquivar de perguntar muito diretas.

D: Média (Em caso de falha o feiticeiro dirá coisas sem nexos, como "o sol nasce ao meio dia em qualquer deserto")

Velho Tristonho:

- Um senhor de idade avançada que perdeu recentemente a filha. Faltam tufo da barba e do cabelo. Ele não tolera desrespeitos.

D: Dificílimo

O cientista:

Um Senhor de barba longa, trajando uma túnica e turbante. Demonstra ser um homem hospitaleiro, gosta de conversar sobre ciências naturais, mas quando se trata do Xeque, seu melhor amigo, são extremamente ponderados os seus comentários.

D: Difícil

O armeiro:

- Apesar de ter uma aparência jovem, o seu manuseio na fabricação de armas de fogo mostra uma perícia apurada. Seu olhar inquisidor conota bem a desconfiança com estrangeiros.

D: Média

Informações

+ Obtêm-se uma a cada sucesso num teste de diplomacia ou blefar com um NPC. Cada NPC fornece uma informação referente ao

RPG by Moodle

nível de dificuldade de seu teste. Resultados excepcionais geram informação extra.

+ Algumas informações oferecem bônus para outros testes.

+ Sucessos diferentes do mesmo jogador ou de diferentes jogadores não obtêm informações diferentes do mesmo NPC.

* A vendedora de munições é desonesta e costuma aceitar propina em troca de favores, mas não se deve confiar em suas palavras (+2 nos testes com a vendedora de munições)

* Nessas eleições o candidato de esquerda é favorito.

* O xeique é mais do que aparenta ser.

** O velho senhor no bar acabou de perder sua filha, morta num acidente pelas forças de repressão em uma manifestação pública contra o governo de Marrocos. (+2 nos testes com o velho triste no bar)

** Alguns visitantes aparecem comumente para consultá-lo sobre assuntos escusos. (+2 de bônus no próximo teste para descobrir algo sobre o xeique)

** O atual presidente de Marrocos, membro do partido de direita está no poder a 20 anos devido a fraudes constantes nas eleições e compras de votos.

** O ditador utilizou-se de forças seqüestrar os principais membros da oposição ao governo, entre eles o candidato a presidência.

*** O xeique na verdade é membro do principal partido político de oposição em Marrocos.

*** Membros de partidos políticos estão disfarçados como be-duínos para escapar da repressão em Marrocos

**** O ditador de Marrocos é aliado a um grupo de empresários que mantém diversos pólos industriais no país a custa de trabalho sem condições mínimas, num regime de neo-escravidão. Essas indústrias produzem bens de consumo que serão vendidos na Europa, Ásia e Américas. Com o apoio destes grupos ele mantém seu po-

RPG by Moodle

der através de grupos paramilitares que trabalham aquém da justiça Marroquina, eliminando opositores ao regime.

***** A ditadura em Marrocos é mantida graças a interferência das grandes corporações. Elas oferecem armamento e soldados treinados para o governo em troca de favores econômicos. Os soldados são na verdade fruto de manipulação genética usando DNA de fonte desconhecida para ressuscitar soldados mortos. São máquinas de matar sem vida que apenas podem ansiar pela morte.*

** > fácil*

*** > médio*

**** > difícil*

***** > difícilimo*

A qualquer momento os PJs podem interromper sua exploração do posto para se dirigir ao Xeique. Ele estará esperando por eles em sua espaçosa cabana. Dois guardas na porta adentram junto com eles. Lá dentro, Khadija estará ao lado do Xeique, tratando com ele de alguns assuntos simplórios a respeito das caravanas. O Xeique é um homem forte e vistoso. Seu turbante e os dois sabres aliados a densa barba são bastante característicos.

Khadija então informa:

- Este é Abdul-Hakim Rahmud, nosso Xeique e líder das caravanas do deserto central. Vou deixá-los mais à vontade - diz ela, se retirando da cabana seguida pelos dois guardas.

- Ohohô, meus filhos!!! Soube pelas vozes do deserto que vocês passaram maus bocados perdidos nessa vastidão de terras devastadas! Sentem-se, aproveitem da minha comida e da minha bebida e vamos palestrar!

RPG by Moodle

Desafio de perícia

O Xequê faz a seguinte proposta para os PJs:

-Para que eu ajude vocês, meus filhos, é preciso que vocês me provem seu valor, não apenas como guerreiros, mas como sábios! É assim que funciona no deserto há gerações e gerações e é assim que sempre funcionará. Não sei se vocês sabem, mas o degenerado governante desse país, marionete das grandes corporações, capturou Mohamed, um grande amigo meu, e mais 5 pessoas que fazem parte do nosso grupo. Eles estão selados em um Presídio na cidade de Ouarzazat em Marrocos. Eu preciso de uma equipe especializada para capturar e acredito que vocês são capazes de fazer esse serviço, mas antes vocês devem mostrar que conhecem o Saara!

***Nota:** O desafio será o seguinte: vocês precisarão descobrir entre dois oásis qual deles tem fontes térmicas sulfídricas. Nota para o mestre: Nesse momento o jogador deve ser informado que precisará realizar mais um experimento para vencer o desafio proposto na aventura.*

Experimento 12

Os PJs, juntamente com Telles são desafiados por um grupo de beduínos a descobrir dentre dois oásis qual tem fontes térmicas sulfídricas.

Caso o xequê perceba que pode contar com os PJs para auxiliar seu povo a se libertar de seus carrascos (através da resolução do desafio), ele irá oferecer ajuda para que eles cheguem a Portugal em troca da libertação de presos políticos capturados pelo governo tirano de Marrocos, marionete das corporações. As informações da base onde os prisioneiros se encontram serão cedidas pelo Xequê Rahmud através

RPG by Moodle

do own-phone dos jogadores, agora consertado pelos homens do Xequê.

Nota: Estando dispostos a ajudar o Xequê em troca da ajuda para chegar a Portugal, os PJs precisarão lidar com o problema da comunicação com as tropas. Para isso, Telles propõe a construção de um telégrafo primitivo, que não será detectado, para promover essa comunicação. Nota para o mestre: Nesse momento o jogador deve ser informado sobre a necessidade de desenvolver esse experimento para alcançarem objetivo proposto na aventura. Lembrar de fazer teste de habilidade para ver qual PJ pode realizar o experimento.

Experimento 13

Nota: Quando os jogadores capturarem os reféns eles irão receber as coordenadas pelo telegrafo através de código Morse de onde ocorrerá o transporte. As coordenadas são: 30°55'N 6°55'W"

A	.-	M	--	Y	-.--	6	-....
B	-...	N	-.	Z	---..	7	---...
C	-.-.	O	---	Ä	..-.	8	---..
D	-..	P	..-.	Ö	---.	9	-----.
E	.	Q	---.	Ü	..--	.	..-.-
F	..-.	R	.-.	Ch	-----	,	---..-
G	--.	S	...	0	-----	?	..-..
H	T	-	1	.-----	!	..-
I	..	U	..-	2	..----	:	---...
J	.----	V	...-	3	...--	"	..-.-.
K	-.-	W	.-.	4-	'	..----
L	-...	X	-..-	5	=	-...-

RPG by Moodle

Resolvido o problema da comunicação, o Xeique Rahmud e seus homens guiam os PJs até uma caverna rochosa há alguns quilômetros do posto de parada. Lá estão alguns veículos voadores monomotores. Como voam baixo não irão ativar nenhum radar, mas os PJs terão que pular de pára-quedas (teste de perícia esportes radicais, D: Média). Os pilotos os deixam na fronteira do país. A partir desse ponto, os PJs seguem sozinhos, seguindo os dados recebidos através dos beduínos.

-Tabela de encontros aleatórios

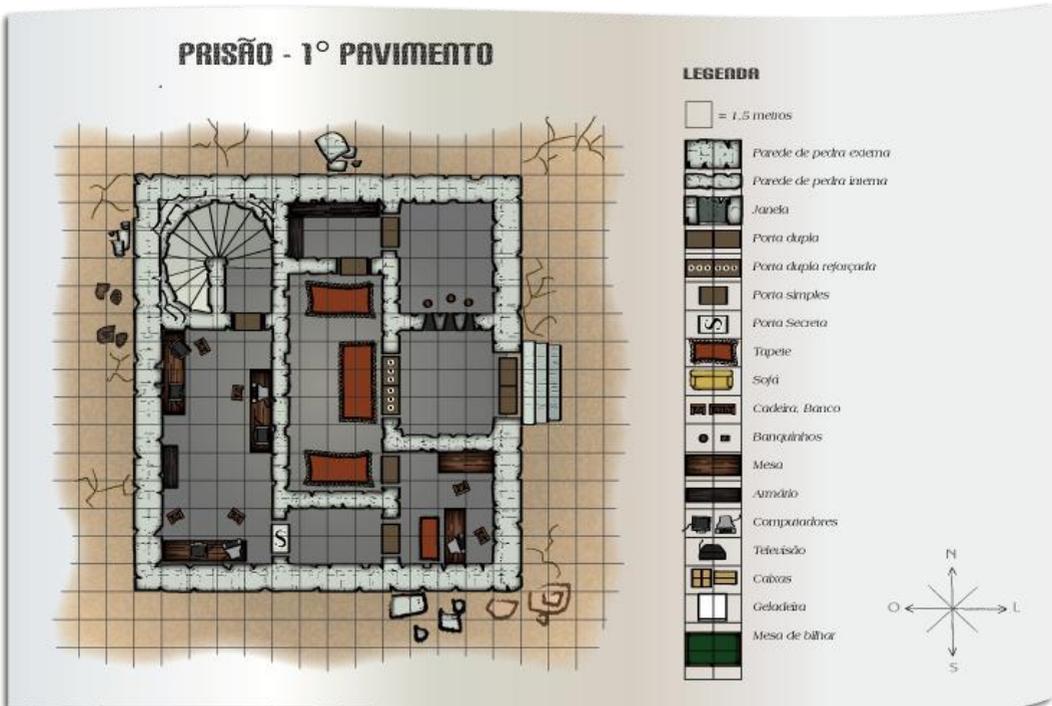
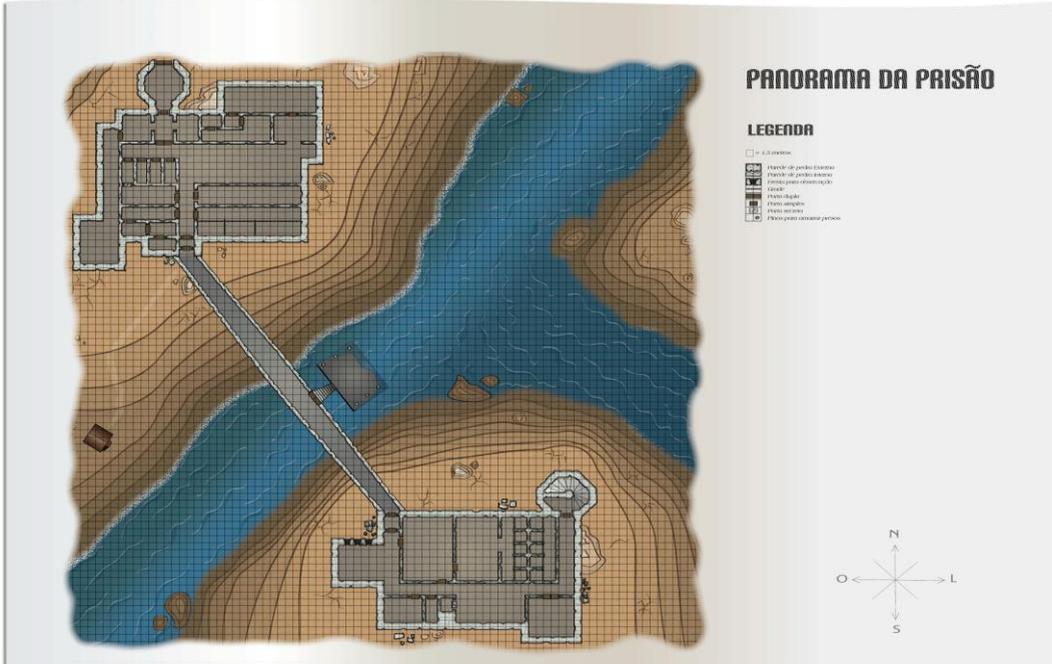
Com um teste de sobrevivência (D: média) os PJs chegam a cidade onde fica a prisão: Quarzazat.

A noite em Ouarzazat:

- A noite em Ouarzazat é silenciosa e soturna, não há pessoas nas ruas; os hotéis e casas de shows (que recebiam os turistas antes da ditadura) estão abandonados. As residências estão todas com suas portas e janelas trancadas expressando o clima de repressão que existe no país. Grupos de saqueadores destroem carros e arrombam lojas. Por sorte, não há sinal de soldados ou qualquer força de repressão. Seguindo as informações do GPS vocês chegam até um morro do outro lado da cidade. Uma antiga construção foi edificada acima do morro: um prédio de dois andares compostos por enormes rochas como que encaixadas sobre o peso uma das outras. Uma quantidade absurda de guardas patrulha o local, vários em postos sob sacadas no segundo andar. Um par deles guardando a entrada. Felizmente, parece que os confrontos suprimiram a fonte de energia, e o morro encontra-se imerso na escuridão, exceto por fracas fontes de luzes oriundas da casa, provavelmente um fraco gerador. A lua se ergue convidativa no céu, oferecendo o aconchego para uma entrada furtiva...

- Mapa do presídio

RPG by Moodle



RPG by Moodle

PRISÃO - 2º PAVIMENTO



LEGENDA

	= 1,5 metros
	Parede de pedra externa
	Parede de pedra interna
	Janela
	Porta dupla
	Porta dupla reforçada
	Porta simples
	Porta Secreta
	Tapeite
	Sofá
	Cadeira, Banco
	Banquinhos
	Mesa
	Armário
	Computadores
	Televisão
	Caixas
	Geladeira
	Mesa de bilhar



PRISÃO - 1º SUBSOLO



LEGENDA

	= 1,5 metros
	Parede de pedra externa
	Parede de pedra interna
	Janela
	Porta dupla
	Porta dupla reforçada
	Porta simples
	Porta Secreta
	Tapeite
	Sofá
	Cadeira, Banco
	Banquinhos
	Mesa
	Armário
	Computadores
	Televisão
	Caixas
	Geladeira
	Mesa de bilhar



RPG by Moodle

PRISÃO - 2º SUBSOLO

LEGENDA

□ = 1,5 metros

 Parede de pedra externa

 Parede de pedra interna

 Janela

 Porta dupla

 Porta dupla reforçada

 Porta simples

 Porta Secreta

 Tapete

 Sofá

 Cadeira, Banco

 Banquinhos

 Mesa

 Armário

 Computadores

 Telefone

 Caixas

 Geladeira

 Mesa de banho



Parte 3 - الهروب, A fuga

Após escapar da prisão, os PJs encontram o transporte no local indicado e são levados junto com os prisioneiros. Na caverna onde eles pegaram os monomotores para ir até Marrocos o Xeique os espera de braços abertos:

-Ohô! meus filhos! Tinha certeza absoluta no sucesso de vocês! Desde o primeiro momento em que os vi minha fé em suas capacidades erigiu-se em mim como uma rocha firme e

RPG by Moodle

densa! - ele abraça um por um - mas minha crença sólida não deve impedir-me de agradecer da maneira como manda a cultura do deserto, que meus ancestrais seguem a dezenas de gerações. Na mesma medida em que vocês auxiliaram a mim e a meus compatriotas, eu presto ajuda vocês. Meus homens levarão vocês até um porto onde vocês encontrarão o transporte que tanto necessitam. Boa sorte meus filhos, e que as areias do deserto nunca deixem a sola dos seus sapatos e o ar dos seus pulmões! HA! HA! HA!

Os PJs podem pegar o monomotor para serem levados até o litoral onde os homens do Xeiqie os guiam a uma caverna subterrânea que oculta um pequeno porto.

Parte 4 - Mar, soldados e piratas

O barco cedido pelos beduínos contém combustível e alimentos para os PJs chegarem até Lisboa, tornando qualquer parada desnecessária. Mas a viagem não ocorrerá sem problemas. O mar mediterrâneo está repleto de piratas e tropas Marroquinas dispostas a punir os PJs pela libertação dos presos políticos.

-Tabela de encontros do mar mediterrâneo

Após os confrontos os PJs chegam à Lisboa, à tempo de Telles apresentar-se no Fórum Mundial Social. Mas restam poucas horas antes do momento de seu discurso e os PJs devem levá-la até o local da conferência atravessando a cidade de Lisboa, antes que o tempo acabe. Telles convoca um transporte através de seu own-phone.

RPG by Moodle

Um carro do fórum social está a espera de vocês próximo ao antigo Cais do Sodré. O motorista tem ordens irrestritas de levar a todos para uma universidade na Lapa onde está ocorrendo o Fórum Mundial Social e onde Telles fará o discurso. Lisboa mudou bastante nos últimos anos devido ao aumento do nível do mar: avenidas próximas aos antigos cais são ameaçadas e engolidas pelas ondas devido ao aumento do nível do mar, casarões do período pombalino disputam espaço com os arranha-céus modernos. Passando pelas ruas apertadas remanescentes do período romano as casas no estilo barroco e azulejos trabalhados lembram as da Bahia devido às semelhanças arquitetônicas. À medida que vocês se aproximam do hotel notam uma grande multidão protestando por diversos motivos: desemprego, violência, ambientalismo, fome, inflação e etc. Portugal vive um clima de tensão devido a greve geral organizada por sindicatos pelegos que tem parado todo o país, tudo organizado pelas grandes corporações para minar o Fórum. A presença de centenas de jornalistas de diversos países é clara e constante. Após o motorista apresentar as credenciais vocês adentram pela entrada principal e seguem a um prédio cercado de seguranças. Mais uma vez as credenciais são checadadas e seguranças levam Telles ao discurso. Outros guiam vocês às arquibancadas. Ao chegarem lá, Telles inicia seu discurso:

-Boa Noite Senhores e Senhoras Chefes de Estados, Líderes Sindicais, Representantes de Ong's e movimentos sociais.

Vendo uma filmagem do século passado, tive saudade de um tempo que nunca vivi e talvez nunca viverei. Tive Saudade de diversas espécies de animais que corriam, saltavam, nadavam e voavam sobre este planeta e que hoje só os conheço pelos seus restos mortais empalhados em museus ou dessecados em laboratórios; Tenho Saudade

RPG by Moodle

de de ruas, avenidas, cidade, estados e países que jamais conheci e que hoje estão submersas e foram riscadas do mapa; Tenho saudade de um mundo em que se podia sair sem protetor solar, sem medo de epidemias, sem ter que racionar água e comida; Hoje eu vivo num mundo que vive uma doença em estágio terminal.

Nos últimos dois séculos elevamos as tecnologias a níveis inimagináveis, desenvolvemos todos os métodos possíveis de exploração do homem e do planeta. O homem abre um precedente bizarro na história deste planeta, sendo a única espécie alto-destrutiva. Nós estamos caminhando para um colapso apocalíptico, onde o ser humano movido pelo capitalismo destruidor e um consumismo doentio, exauri as suas forças produtivas, submetendo o trabalhador a condições de trabalho inaceitáveis.

Chegamos a um momento em que não podemos ficar em "cima do muro", temos um inimigo bem claro que é essa ordem corporativista e não podemos mais permanecer apáticos, é preciso lutar contra esse capital destruidor e apresentar uma nova perspectiva, um novo modo de produção que restaure o equilíbrio entre seres humanos e natureza.

Não venho aqui falar para os Senhores e Senhoras como uma intelectual, mas como uma cidadã do mundo que já está farta de injustiça, corrupção, poluição, violências, desigualdades sociais, epidemias, fome. Esse apelo que faço a todos não é construído por uma voz, mais por 4 bilhões de vozes que vivem em estado de miséria, então eu e esses 4 bilhões de pessoas perguntamos até quando ficaremos calados aceitando o açoite perverso dos empresários?

O momento de lutar é agora, vamos mostrar para o mundo que é possível construir uma sociedade socialista! O que fazemos em nossos países é uma amostra do que pode ser aplicado a nível global. Construímos em nossa comunidade relações sociais livre de opressão, discriminação e desigualdades; com o empreendedorismo, cooperati-

RPG by Moodle

vismo, trabalhos voluntários e trabalhos atípicos apresentamos um mundo que o capitalismo não tem capacidade de oferecer. Até quando companheiros vamos deixar as corporações destruir o planeta e nossas vidas?

O capitalismo na sua busca insana pelo Lucro destruiu florestas, secou rios, exterminou animais, aqueceu o planeta. Ultrapassou todos os escrúpulos quando utilizou humanos como cobaias em experiências com drogas experimentais. Por que será que esperamos tanto para reagir? Estamos esperando que as corporações privatizem o nosso ar ou na pior das hipóteses destrua a nossa atmosfera e aniquile a humanidade por completo?

Hoje economistas e chefes de estados capitalistas buscam desesperadamente uma solução para a atual crise econômica que se prolonga por mais de 40 anos, o que os chefes de Estado e Empresários não enxergam é que o capitalismo caminha para um colapso e se não abrirem mão das políticas neoliberais e anarco-capitalistas o planeta não resistirá, será a sentença de morte da humanidade.

Vivemos tempos de luta, esse é o momento de sairmos às ruas e lutar contra o capitalismo!!!

SOCIALISMO OU BARBÁRIE?????

RPG by Moodle

Aventura 5 - O Rapto

Parte 1 - Convocação

Após a noite de descanso os PJs, juntamente com Telles, são imediatamente convocados pelos organizadores do fórum mundial social para lidar com algo que deixou as autoridades portuguesas numa situação embaraçosa: O primeiro ministro da Inglaterra foi raptado em Portugal, e o principal problema é que a imprensa local e internacional começou a vincular notícias dando a entender que membros do fórum mundial são responsáveis pelo rapto do Primeiro ministro. É de suma importância que os PJs encontrem os culpados para evitar um desastre.

As informações sobre o desaparecimento do Primeiro-Ministro serão passadas aos PJs por uma comissão indicada para lidar com a situação. Este grupo é formado por alguns dos chefes de segurança responsáveis pela proteção dos participantes do Fórum e integrantes das forças de segurança portuguesas. Eles são: O Comissário de Segurança de Portugal, Cassiu Sampaio, o líder de uma empresa particular de segurança Arnaldo Fontes, Ivã Souza um renomado detetive português e Lavínia Carvalho a chefe da Polícia de Lisboa, que está ausente no início da reunião. Eles encontrarão com os PJs numa das salas de reunião da universidade que sediou o evento. Carros oficiais levam os PJs até o local. Quando os PJs entrarem na sala, leia o seguinte texto:

A frente de vocês está uma sala ampla, com poucos móveis. Uma grande mesa simples está no centro da sala, rodeada por cadeiras de metal que refletem a fraca luz oriunda do teto. A lamparina move-se tal qual um pêndulo, dando vidas as sombras do local. A cena assemelha-se àquelas vistas em antigos filmes de interrogatórios policiais. Sentado em uma das

RPG by Moodle

cadeiras está um rapaz jovial com um semblante que beira a animação. Embora seu rosto pareça jovem, suas vestes o envelhecem assim que notadas, pois ele parece vestir-se como um senhor de 60 anos. Aqueles familiarizados com o noticiário local o reconhecem como Ivã um investigador criminal bastante promissor. Ao lado dele, de pé, encontra-se um senhor de idade, aparentando ter dezenas de primaveras sobre as costas. A postura ligeiramente recurvada indica seu desconforto pela situação, o que contrasta com seus trajes simples que parecem de alguém que não se abala tão facilmente. Seus olhos castanhos não se focam muito tempo em nenhum de vocês e insistem em se concentrar nas solas dos seus sapatos lustrados. Já o outro indivíduo encara-os com uma curiosidade infantil. Ele é alto e tem traços escandinavos, está muito bem vestido, com um terno e sapatos brancos. Ele brinca com uma moeda entre os dedos e se encaminha até vocês. Com um belo sorriso apresenta-se:

-Olá, desculpe tê-los acordado tão cedo; espero que não tenha sido um incômodo pra vocês - o sorriso irônico vai alargando-se enquanto ele fala - Eu sou Arnaldo Fontes, Líder de segurança da empresa AMZ Security contratada para auxiliar as autoridades portuguesas durante o Fórum Mundial Social. Vocês devem ter visto algum dos meus homens cooperando com os policiais durante a maravilhosa palestra da senhorita Alicie Telles, não é mesmo? - Diz ele enquanto se dirige à Telles, aproveitando para formalmente beijar a mão dela.

-Nenhum de nós está com paciência para seus floreios - Diz o detetive - Eu sou Ivã. Vocês devem me conhecer dos jornais devido ao último caso que resolvi. Ignorem esse bajulador ganharemos muito tempo. Vocês foram informados da situação que nós temos? Não? Você poderia fazer isso, Comissário Sampaio?

RPG by Moodle

-Ahã? Eu, o que? Ah, sim, claro! O Sr. Edward Kimberley estava hospedado no Hotel mais luxuoso e seguro de Lisboa o Casa de Bragança. Por volta de 06:30 da última quarta-feira, um dos integrantes da comitiva (formada por três pessoas, dois senadores e a secretaria) que acompanhava o primeiro-ministro ligou para sua suíte, mas ninguém atendeu. Logo após a secretária do primeiro ministro, Margareth O'Connell, ligou para recepção para saber se ele havia registrado sua saída, no entanto o recepcionista confirmou que desde as 22:00 de terça-feira, que o primeiro-ministro se encontrava na sua suíte. Depois de ter falado com o Recepcionista Margareth ligou para o celular de Kimberley, - diz o comissário, checando algumas anotações - mas ninguém atende. O rastreador implantado no relógio do primeiro-ministro informa que ele ainda está no quarto. Por volta de 06:45 a comitiva acompanhada do camareiro entram no na suíte e não encontram ninguém. Como vocês podem ver nas fotos não há nenhum indicativo de arrombamento nem nas portas e janelas, o quarto está impecavelmente arrumado sem nenhum registro de briga. As câmeras dos corredores do hotel não registraram movimentos após as 22:00. A última pessoa a entrar no quarto foi o próprio Ministro.

-Não queríamos que a imprensa soubesse do desaparecimento misterioso de Edward Kimberley, para não gerar um impasse diplomático ou qualquer tipo de especulação sobre o caso. Já se passaram pouco mais de 24 horas desde o desaparecimento e a única informação que temos é esse vídeo que foi divulgado hoje pela principal emissora local: - ele ergue um controle e a frente aparece um grande monitor - o vídeo mostra o primeiro-ministro dentro de uma sala escura sentado numa cadeira. Uma lanterna no chão ilumina apenas o primei-

RPG by Moodle

ro-ministro enquanto ele lê o seguinte texto em várias línguas: "O mundo não precisa de um novo Imperialismo". O comissário encerra o vídeo e diz:

-Como vocês acabaram de ver não temos nenhuma informação sobre os raptos e o cativo do primeiro-ministro. A mídia especulativa coloca como principal suspeito o Governo Mexicano que participa do Fórum Social Mundial. Na semana passada o Presidente do México, em entrevista no jornal, disse que "O imperialismo e o Corporativismo são a face cruel do capitalismo que não respeita fronteiras, diversidade cultural e senso de humanidade. O mundo não comporta e não precisa mais de políticas Capitalistas Corporativistas e imperialistas." A tensão entre México e Inglaterra se deve a uma ocupação militar britânica para o combate ao narcotráfico na Cidade do México, mas que acabou tornando-se uma chacina devido à insubordinação militar. Centenas de civis foram feridos e o governo do México jurou retaliação ao ato.

- Mas, vocês acreditam que os Mexicanos organizaram este atentado? Então temos um suspeito! - diz Arnaldo, abismado.

- Parabéns Sr. Arnaldo, então já resolvemos o caso - interrompe Ivã ironicamente - Desde quando Jornalista, sobretudo os mais especulativos, são fontes seguras de informação e cognição criminalística. Não conquistei o Status de Renomado detetive confiando em jornalismo tendencioso.

- Então o que tem a dizer sobre o caso Dr. Ivã Souza ? - Questiona Arnaldo com um tom nada amistoso.

RPG by Moodle

- Primeiro não é muito comum seqüestro de Políticos por dois motivos, a dificuldade de capturar o alvo devido à segurança e segundo por ser uma vitima pública, o que exporia muito os seqüestradores. Só por correr estes riscos podemos induzir que trata-se ou de um grupo com fortes motivações financeiras ou fundamentação ideológica. Já que conseguiram raptar a vitima, mesmo com todo o sistema de segurança, eles devem ser bem treinados, talvez especialistas. Além disso, como se trata de seqüestro, eles devem fazer algumas exigências e será durante a negociação que conheceremos melhor os raptadores, mas devemos antes de tudo conhecer melhor o Sr. Edward Kimberley, para isso precisamos interrogar a secretaria dele e os Senadores que o acompanhavam e, se possível, falar com a família Kimberley.

-Creio que seja praticamente impossível interrogarmos a comitiva que acompanhava o primeiro-ministro. O governo britânico não quer cooperar conosco, declara que não vai compartilhar informações. Alegam os Ingleses que fomos imprudentes na segurança do Sr. Kimberley, por permitir esse atentado terrorista e que jamais era para o governo português sediar o Fórum e o GX na mesma cidade devido às tensões política que circundam os países envolvidos. Em relação aos senadores e a secretária, estão todos na Embaixada Britânica, ou seja, fora da nossa jurisdição e o embaixador não permite que os interroguemos. Como se não fosse o bastante, já existe um jato fretado pela comitiva com destino a Inglaterra ...

Sem que ninguém percebesse Lavínia Carvalho entra na sala interrompendo o Comissário.

- Ninguém sai ou entra nessa cidade até encontrarmos o Edward Kimberley - diz Lavínia Carvalho - Todas as estradas,

RPG by Moodle

Aeroportos, portos e ferrovia estão sendo vigiadas. Todos em Lisboa estão cientes da condição de Sir Arthur, embaixador da Inglaterra. Mesmo que eles não queiram cooperar vamos encontrar esse primeiro-ministro e mandá-lo são e salvo para sua família em Londres.

-Como sempre bela, Sr^a. Lavínia Carvalho - levanta-se e fala Arnaldo. Se dirigindo aos PJs diz - Saibam que a senhora Lavínia Carvalho é a melhor chefe de Policia de Portugal, ela também ... Impacientemente, Lavínia interrompe Arnaldo:

- Sr. Arnaldo, estou falado algum idioma diferente de vocês?

- Não!

- Então por que motivo, e intrometidamente, está se colocando como meu porta-voz?

- Mas, Mas...- desajeitado, tenta argumentar Arnaldo

- Queira manter-se em silêncio que é o melhor que faz, já que você e sua equipe foram incapazes de impedir que uma pessoa entrasse no hotel e seqüestrasse o Sr. Kimberley.

- Até então não existe prova de que tenha entrado alguém no hotel e raptado o primeiro-ministro - Argumenta Arnaldo

- Então ele se teletransportou para o cativeiro - Responde sarcasticamente Lavínia - Mas não estou aqui para discutir com você. Como foi dito, eu sou responsável pelo policiamento dessa cidade e vocês devem ser os representantes do Fórum que irão trabalhar conosco - ela dirige um olhar inquisitivo para vocês - Bem! As coisas não estão muito boa para o lado dos seus amigos, toda imprensa alega que o Fórum é responsável por esse atentado, e se isso não for verdade, os seqüestradores já conseguiram associar o seqüestro ao fórum.

Dirigindo-se à tela continua Lavínia:

- Os Seqüestradores estão utilizando a mídia para se comunicar e criar um clima de caos. Os vídeos são enviados via

RPG by Moodle

e-mail para as emissoras onde eles fazem suas exigências e uma delas obriga que o vídeo seja divulgado por todas as emissoras e sem edição ou o primeiro-ministro desaparecerá para sempre, como eles mesmos dizem nesse vídeo que foi divulgado a alguns minutos.

No vídeo aparece novamente o primeiro-ministro no mesmo cenário do primeiro vídeo.

- Esse e todos os vídeos deverão ser mostrados sem edição e em todas emissoras de televisão que as receber. Antes que digam que somos um grupo terrorista, não somos! Terroristas são vocês que destroem o planeta e buscam soluções para interesses particulares. Os passos do jogo serão os seguintes: No segundo andar onde se guarda a historia do Império Ultramarino, estará a voz que chega até nós. Ela vibra como um milhão de sofredores, e fere quem arremete-se inadvertidamente ao seu chamado. O primeiro que encontrar será o negociador e só trataremos apenas com ele ou ela.

- Vocês devem logo encontrar esse lugar - Diz o Comissário - Lavínia, e vocês representantes do fórum devem ir logo, o resto do grupo continua aqui, manteremos contato pelo celular.

Telles então interrompe:

- Meus caros, vão com Lavínia. Eu ficarei aqui e tentarei usar meus contatos na embaixada brasileira em Londres, para ver o que posso descobrir. Boa sorte e, bem... eu não sou a pessoa correta para requerer isso de vocês mas... sejam cautelosos, qualquer atitude impensada pode acarretar numa guerra de proporções mundiais. Vão, que os espíritos dos heróis de outrora cubram seus passos!

RPG by Moodle

Nota: Os PJs devem realizar um teste de cognição ou de conhecimento de enigmas junto com um teste de conhecimento de local ou conhecimento de história, todos com dificuldade média para desvendar o enigma. Lavínia também participa, auxiliando os PJs no teste de conhecimento local.

Abra espaço para os PJs discutirem com os NPCs enquanto se dirigem à Torre do Tombo. Esse diálogo acontecerá através do *own-phone* de um deles, utilizando o *viva-voz*. O detetive irá se mostrar bastante solícito para tirar qualquer dúvida a respeito do seqüestro, embora esteja claro o tom de riso em sua voz durante as respostas. Ele não acredita que os PJs possam ser capazes de resolver o crime, mas estará disposto a ajudá-los apenas para provar que nem se os seqüestradores se apresentassem na frente dos PJs eles conseguiriam prendê-lo e nem encontrar o cativo. Já o comissário tenderá a ser taciturno e a não responder diretamente as perguntas. O Chefe de segurança irá aproveitar-se de qualquer brecha para esquivar-se das respostas mas quando não puder irá responder as perguntas que puder de maneira polida.

Informações passíveis de serem concedidas aos PJs devido às perguntas dos NPCs:

- O Primeiro-Ministro estava participando do GX, na noite do desaparecimento ele havia jantado com os chefes de estados da China, EUA e Japão. – Chefe de Policia
- As câmeras de Monitoram registram todo movimento dentro e fora do Hotel, devido o encontro do GX a segurança do prédio foi reforça, para isso contratamos mais segurança para compor o nosso quadro- Chefe de Segurança da AMZ
- As fitas de Segurança foram passada para as autoridades portuguesas.

RPG by Moodle

- Nenhum dos acompanhantes do primeiro-ministro tinha ficha criminal, nem realizava atividades escusas.

- Durante todo o evento o acesso ao hotel só pôde ser feito pelos participantes do fórum, funcionários do hotel e seguranças - Chefe de segurança responde, se ainda estiver na sala

- Os seguranças responsáveis por todos os Chefes de Estado são da empresa AMZ. - Comissário responde.

- A única via de acesso à cena do crime é a entrada principal. Todas as janelas do local são seladas para evitar acidentes e impedir que o barulho externo atrapalhe qualquer atividade do residente.

- Qualquer análise minuciosa do quarto deve ser tratada com os peritos no hotel - Informa o detetive.

- O GX é o grupo de países capitalistas mais ricos do mundo. Devido à instabilidade econômica das últimas décadas o número de países que participam desse grupo oscila constantemente, dessa forma o antigo G8 passou a ser chamado de GX. - Chefe de segurança da AMZ

A cada hora que se passa com o primeiro-ministro desaparecido, o clima de tensão se torna mais forte. As seculares ruas de Lisboa ficam cada vez mais desertas, o medo de um novo atentado vai tomando conta e cada vez menos pessoas saem de casa. Emissoras de TVs mostram discursos entre membros do GX e do Fórum ambos lançando acusações uns contra os outros. Em meio a tudo isso fica cada vez mais claro que a Inglaterra é alvo de um golpe, em que os senadores opositores a política conservadora de Edward desejam que este abdique do cargo de primeiro-ministro.

Para manipular a opinião pública são lançados vídeos na internet do primeiro-ministro mal-tratado e com diversos hematomas e escoriações enrolado na bandeira de diversos países que participam do fórum. Na Inglaterra a população protesta incessantemente pela libertação de Edward, por uma intervenção direta das autoridades

RPG by Moodle

britânicas e a cima de tudo uma retaliação militar aos países “responsável pelo seqüestro do primeiro-ministro”, em pronunciamento o Rei da Inglaterra diz que aguarda apenas a autorização do senado para ordenar um ataque contra as nações participantes do fórum.

Parte 2 – Estação F

Os PJs são levados por carros da policia até a Torre do Tombo. Ao chegarem lá eles deverão encontrar o own-phone. A Torre do Tombo é um edificio onde estão guardados documentos seculares do Império Ultramarino Português. Inúmeras instantes com dezenas de documentos estão espalhados por todo o local. Pastas e arquivos sem fim compõem o ambiente.

O prédio possui quatro andares em cada um com duas grandes alas. O own-phone está escondido no segundo andar na ala B. A única forma de encontrá-lo é utilizando um eletroscópio.

Experimento 15

Teste de desarmar armadilhas (D: difícil) para evitar o forte dano por choque.

Quando os PJs encontrarem o own-phone e desativarem a armadilha (ou não), o own-phone toca, e ao atender ativa-se o viva-voz. Através de uma voz cifrada, o seqüestrador diz:

- Então, vocês serão os negociadores? Interessante, eu não esperava que uma policial tão austera se aliasse a indivíduos desconhecidos envolvidos com problemas diplomáticos por todo o globo... Surpresos por nós sabermos sobre vocês? Dêem uma olhada na câmera que está instalada no canto superior esquerdo no final do corredor, através das suas Íris conseguimos saber tudo sobre vocês. Se vocês almejam salvar a vida do Sr. Kimberley é melhor atender às nossas exigências: a

RPG by Moodle

primeira é que não queremos nenhuma autoridade do governo britânico em Portugal ; segunda, na gaveta 15A do Marc Bank existe uma maleta lacrada. Ela deverá ser colocada ao lado da máquina de refrigerante na estação F do metrô às 18:00 junto com o cartão preto que está na suíte do hotel onde Kimberley estava hospedado.

Ele desliga logo em seguida após informar o número que abre o cofre: 1009

Após sair da Torre do Tombo vocês são levados pelos carros da polícia até a suíte do Hotel Casa de Bragança, o último local onde Kimberley foi visto. O gerente e um par de seguranças esperam por vocês na porta do hotel. É visível a preocupação do gerente em seu semblante, onde rugas delineiam cada centímetro da sua idade. Ele os guia pelo saguão até a suíte presidencial, em silêncio. É necessário utilizar um código, apertando os botões dos andares para chegar até a suíte presidencial e quem o faz é o gerente. O gerente informa que estes códigos eram trocados todos os dias pela manhã pela segurança do hotel.

O elevador chega até o último andar, a porta se abre e dá para o saguão principal da suíte, e ele é enorme. À frente, uma escadaria dupla leva ao quarto, se é que algo daquele tamanho ainda pode ser classificado como meramente um quarto. Abaixo da escadaria, uma porta dupla leva a um saguão/sala de reunião, onde os peritos trabalham. Fitas amarelas e pretas estão dispersas pela porta, bloqueando a passagem. Uma mensagem de acesso restrito está escrita nelas. Do lado direito, uma porta de vidro leva à sacada, onde uma piscina de águas transparentes reflete a luz do dia que entra através das amplas vidraças das janelas. À esquerda, o hall principal é margeado

RPG by Moodle

por um ambiente que lembra uma sala de jantar. O luxo está em cada detalhe, desde os quadros de pintores famosos nas paredes até os pequenos vasos chineses em móveis de madeira nobre que apresentam um traçado que parece ter sido feito a mão. São tantos detalhes que é impossível não perder algum tempo admirando o quarto. A chefe de polícia abre a porta à frente de vocês e passa por baixo das fitas. O gerente e os seguranças não parecem estar propensos a segui-la, mas direcionam olhares inquisidores a vocês. Dentro do local, 3 peritos com guarda-pó examinam detalhes da cena do crime. Lavínia começa a discutir com eles sobre o crime. É possível ouvir a conversa sem dificuldade:

-Não foi encontrado nenhum sinal de arrombamento nas portas e janelas, - diz o perito - acreditamos que o raptor (ou raptos, o que é mais provável) deveria ser alguém que tinha acesso a todo sistema de segurança do hotel, só dessa forma poderia entrar na suíte com os códigos de segurança do elevador e da porta do quarto. As fitas de vídeo foram analisadas e notamos um reprise de imagens que ocorre entre 01h00min e 01h45min.

É passado para os PJs o monitor portátil que mostrar imagens da câmera 32 que fica na porta da suíte. A porta do elevador se abriu, mas ninguém saiu a cena se repete quatro vezes. Já na câmera 09 registra dois seguranças no Lobby andando que parecem caminhar em direção ao elevador, no entanto a câmera 11 que está dentro do elevador não registra a entrada de ninguém. Ao que parece alguém da segurança alterou as filmagens a fim de encobrir a ação dos seqüestradores.

Apesar de não constar nenhum sinal de arrombamento os vidros da janela apresentam algumas fissuras e as taças e vidros que ficam no estaleiro na sala de jantar estão todos

RPG by Moodle

quebrados e não consta nenhuma digital. Na análise das fissuras das janelas notamos que houve uma força de dentro da suíte que pressionou a janela. Se nossa análise estiver certa, alguém ou alguma coisa dentro da suíte gerou uma variação na pressão suficiente para quebrar as taças, espelhos e se Edward Kiberley estava presente no momento pode ter pedido a consciência devido a tentativa de asfixiamento, já que o pulmão sofreria com a variação de pressão.

Experimento 14

Nesse momento Ivã se comunica com Lavínia pelo own-phone e diz:

- Telles e eu investigamos a ficha de funcionários do Hotel da empresa de segurança e encontramos três funcionários um tanto suspeitos; a Sra. Sofie Danju ex-cientista do governo francês, Gang Li ex-fuzileiro do exercito Chinês e Jack Smith ex-atirador de elite da Swat. Ao ver essas fichas imaginei o quanto exigente pode ser a AMZ na escolha dos seus funcionários, no entanto algo me chamou profundamente a atenção: todos os três foram mortos em combate a mais de cinco anos e seus corpos nunca foram encontrados. Encontramos o endereço o endereço da francesa Sofie, ela reside em um apartamento no centro de Lisboa. Estou cadastrando os dados no GPS para que vocês localize-a.

Lavínia orienta os PJs a ir a casa de Sofie primeiro. Ela estará esperando-os no banco.

- Antes de ir para a residência de Sofie o PJs não devem esquecer o cartão que estava na suíte. Os peritos o encontraram em cima

RPG by Moodle

da mesa, mas não havia nenhuma digital nem material genético que pudesse identificar o seqüestrador.

- O PJ que tiver perícia em conhecimento (tecnologia) com um teste (D: difícil) poderá reconhecer que o cartão está relacionado a um mecanismo detonador.

- O PJ que tiver perícia em conhecimento (arcano) ou (natureza) pode tentar procurar vestígios de magia no local (D: fácil). Conforme mais sucessos forem acumulados nesse teste, mais informações serão dadas:

+1 sucesso: uma fraca aura de vestígio mágico ronda o ambiente.

+2 sucessos: trata-se de uma magia deturpadora, o ambiente do quarto sofreu um ferimento em sua trama mágica, característica de magia negra.

+3 sucessos: a magia é claramente de deturpar elementos

+4 sucessos: a magia deturpou o ar do local, as correntes de ar seguem caminhos não-naturais e caóticos

- A maleta que os jogadores pegaram no Banco é uma bomba que será detonada na estação do metro, onde os PJs serão acusados de terroristas, para que isso não ocorra é preciso que os jogadores consigam capturar o cartão anti-detonador que estará no apartamento de Sofie Danju.

No caminho para a casa de Sofie os Jogadores recebem uma ligação do Comissário. Ele informa que os seqüestradores enviaram mais uma fita à TV com a seguinte mensagem:

-Vocês já estão com o cartão e a maleta? Sejam rápidos, se a maleta não estiver na estação de trem as 18h00min o primeiro-ministro desaparecerá para sempre!!! Não se esqueçam a vida desse homem está nas mãos de vocês

Poucos minutos após a ligação e os PJs chegam ao apartamento de Sofie que fica no quinto andar de um edifício resi-

RPG by Moodle

dencial no centro de Lisboa. A arquitetura barroca torna o edifício um pouco assustador à primeira vista. O interfone não responde as chamadas. Para abrir a porta os PJs devem arrombá-la (teste de abrir fechaduras ou de força, D: difícil) ou tentar convencer alguns dos outros moradores (diplomacia, D: fácil).

Ninguém atenderá a porta da entrada do apartamento. Caso algum dos jogadores tente arrobá-la, ativa-se uma armadilha. Dentro do apartamento não existe nenhum móvel na sala, o piso de madeira emite um rangido a cada passo. Na cozinha segue o exemplo da sala: só há apenas a pia. Apenas um dos quartos está com a porta trancada.

Qualquer um que tocar a maçaneta da porta seja para analisá-la ou para abri-la disparará o sistema de segurança que tranca todas as portas e janelas do apartamento. Placas de metal bloqueiam qualquer saída para o exterior, sendo impossível escapar.

Subitamente a porta se abre e de lá sai uma exuberante mulher, é Sra. Sofie Danju. Caso os PJs tenham ativado a primeira armadilha, ela estará pronta para o combate. Devido a pericia em artes marciais Danju despreza armas de fogo, utilizando apenas armas brancas. Como uma exímia matadora de aluguel não hesitará em acabar com os PJs.

- Batalha no Apartamento de Sofie Danju.

***Nota:** A cada turno role o dano (por falta de oxigênio e baixa temperatura) para os jogadores devido à magia que Sofie utiliza para variar a temperatura e pressão da ATM local.*

Danos:

Pressão

RPG by Moodle

- 1º dores de cabeça, náuseas
- 2º lentidão de raciocínio
- 3º dores musculares, fadiga e taquicardia

Hipermetropia

- 4º movimentos desordenados (temperatura do corpo 30º

C)

5º arritmias e possibilidade de coma (temperatura do corpo 26º C)

- 6º morte do PJs (temperatura do corpo 20ºC)

Após derrotarem Sofie, ela, em seu ato derradeiro, pega uma pílula e engole, suicidando-se para evitar entregar informações. Os PJs podem utilizar um teste de conhecimento (informática) para tentar romper as defesas do notebook que estava no quarto se Sofie (D: difícil). Se falharem, o notebook explode causando dano elétrico a todos num raio de 1,5m.

Informações disponíveis para os PJs em caso de sucesso:

+1 sucesso: Sofie faz parte de um grupo de mercenários criados por uma empresa militar chamada Tyr que costuma prestar serviços para governos.

+2 sucessos: Os PJs ficam sabendo que a maleta que vão pegar no banco é uma bomba que será detonada no metrô

+3 sucessos: Há um cartão chip semelhante ao encontrado na suíte do presidente escondido sobre um dos ladrilhos. PJs com perícia em eletrônica o reconhecem como um cartão cifrado.

+4 sucessos: O cartão é requisito para a desativação da bomba.

+5 sucessos: A empresa militar possui um grupo de soldados que utilizam a biotecnologia do projeto Lacsiviã para potencializar atividade neuro-físicas (não há mais informações sobre este projeto). Todos os soldados da divisão Fênix são baixas de combates, depois

RPG by Moodle

que seus corpos foram submetidos à experiência com Lacsiviã reobreram a vida, mas funcionam como meros computadores, possuem uma inteligência artificial e são programados segundo a missão que tem que executar.

Um teste de procurar (D: difícilima, caso tenham obtido mais de 3 sucessos com o notebook, D: média) permite achar o anti-detonador sob um dos ladrinhos do quarto.

No momento em que os PJs buscam informações no apartamento Lavínia telefona informando já estar com a maleta em mãos. A caminho do banco os PJs recebem um contato do Seqüestrador.

-Por que vocês não pegaram a maleta ainda? Vocês acham que estamos brincando? Se a maleta não estiver na estação de trem as 18h00min ou seja dentro de 20 mim vocês nunca encontraram o Sr Edward. Para vocês saberem que eu não estou brincando... (Som de um tiro e o grito do primeiro ministro) Esse passou perto, se na próxima ligação vocês não estiverem com a maleta na estação, a bala vai encontrar o caminho correto.

Quando os PJs entram no carro com Lavínia um cronômetro na maleta começa a contar de maneira regressiva, ao mesmo tempo em que o seqüestrador entra em contato com eles.

-Nem pensem em colocar a maleta em outro lugar que não seja a estação do metrô, dentro dela tem um GPS que registra todos os passos que vocês derem. Eu saberei, assim como o Kimberley saberá quem culpar por sua morte.

Sem tempo para argumentação o seqüestrador encerra a ligação e envia para as emissoras de TV um vídeo informando de um atentado a bomba em uma das estações de metrô de Lisboa, quando o

RPG by Moodle

vídeo termina é possível ver as pessoas correndo pelas ruas em pânico.

Dê espaço para os PJs interagirem entre eles e decidir o que deve ser feito.

- Caso queiram desmontar a bomba role o teste de perícia (eletrônica) (D: difícilima). Para desarmar a bomba é preciso ter em mãos o cartão de detonação e anti-detonação os dois devem ser inseridos ao mesmo tempo. Caso os PJs obtenham qualquer resultado suficiente para ultrapassar uma D: difícil, eles poderão interpretar o mecanismo de funcionamento da bomba, incluindo a presença de um localizador GPS.

Permita que os PJs realizem um teste de observar ou ouvir (D: difícilima) ao sair do carro na rua da estação F

Vocês chegam a entrada da estação F do metrô. A ausência de pessoas é desconfortável...

Em caso de sucesso, indique ao jogador que obteve o melhor resultado no teste:

O clarão de um reflexo circular perpassa pelo seu rosto. Em sua experiência durante as viagens, somente duas coisas apresentavam esse padrão reflexivo: as lentes de um óculo ou a mira de uma mira telescópica! Um forte zumbido ensurdece seus ouvidos imediato ao vento na sua orelha direita. O lóbulo da sua orelha suspira aliviado. Pode ser impressão, mas de alguma forma a entrada do metrô parece bem atraente após o segundo tiro...

RPG by Moodle

Em caso de falha, leia para todos, ou após o tiro, leia o seguinte texto:

Ao descerem a escada que dá acesso à estação subterrânea F vocês são surpreendidos por um batalhão de policiais fortemente armados. Certamente esse não é um bom momento para vocês estarem aí. Eles cercam as entradas e saídas da estação quando Lavínia toma a frente, tentando argumentar:

-Oficiais, quero falar com seu comandante, eu sou... - começa a falar Lavínia enquanto vagarosamente tenta pegar o distintivo em seu casaco.

- COLOQUE AS MÃOS ONDE EU POSSA VER! - grita o policial mais a frente - Larguem a maleta no chão e se deitem no chão.

-Calma! Calma! Eu sou Lavínia chefe de segurança Polícia, Deve ter acontecido algum mal entendido.

- Não há mal entendido algum - diz de maneira ríspida um dos policiais - Uma das fontes da empresa de segurança AMZ security informou que haveria a tentativa de um atentado terrorista neste local. A descrição bate com vocês, incluindo a mala, onde haveria explosivos. Pela última vez, LARGUEM A MALETA OU IREMOS ATIRAR. Vocês tem 3 segundos. UM, DOIS...

O terceiro número perdeu-se para sempre na imensidão infinita das probabilidades perdidas. Uma forte explosão reverberou na estrutura do metro. De leves fissuras no teto sedimentos escorrem como areia numa ampulheta como um sinal de que o tempo está passando. Pasmos os policiais se

RPG by Moodle

entredolham com expressões atônitas no rosto. Uma rádio começa a emitir em meio à forte interferência:

- Todas as unidades... Tzzz... Vários Feridos, precisamos de... Tzzzzz.. Explosões nas estações E e G... TZTTZTZ... Meu Deus, são tantos... TZTZTZTTZT... Dirijam-se ao local TZTZTZTZ *PIP*

Um dos policiais, que parece ser o posto mais elevado baixa a arma:

- Maldição!!! Eles nos enganaram perfeitamente! Esquecem essas pessoas, temos que lidar com a situação nas outras estações. Isso claramente foi um chamariz. Merda, acabamos auxiliando os terroristas, dezenas de pessoas estavam nas outras estações graças à interrupção do metrô. Vamos homens! E Senhora - diz ele, se dirigindo a Lavínia - se você realmente for a chefe de segurança, é melhor que você se comunique com seus superiores.

Enquanto vocês observam a partida dos policiais o comunicador de Lavínia toca, é Telles.

-Meus companheiros, acabei de saber do atentado. Parece que houve um choque de informações entre nós e a AMZ. Tentamos informá-los que eram vocês, mas não conseguimos encontrar Arnaldo Fontes, que parece estar lidando com essa situação pessoalmente. Mas tratamos daquele calhorda omisso depois, tenho uma informação importantíssima! Por o que talvez seja um dos mais desastrosos acasos que já presenciei, parece que a comitiva inglesa que acompanhava o senador e estava partindo para o aeroporto também foi atingida no atentado. Quem imaginaria que por aqui até quem pode usar metrô ao invés de carro?? Partam imediatamente para a estação E

RPG by Moodle

onde eles foram vistos pela última vez através das câmeras de segurança do metrô.

O trânsito estará interrompido devido ao engarrafamento e ao bloqueio nas ruas. Os PJs devem ir a pé até a entrada da estação, evitando uma multidão em pânico. As poucas pessoas caminham atordoadas pelas ruas...

Ao descerem a escada que dá acesso à estação subterrânea E o que vocês encontram é um cenário de completa destruição, centenas de corpos no chão, nos bancos, dentro dos vagões do metrô descarrilado. A maneira como os corpos estão dispostos parece que houve uma explosão no centro da estação, mas estranhamente não existem corpos mutilados nem sangue. A confusão é generalizada, enquanto pessoas acalentam parentes e amigos feridos, outros correm sem rumo pela estação com olhos estarelecidos. Vários policiais e bombeiros tentam acalmar a população e encontrar sobreviventes. Algo no íntimo de vocês revolta-se com aquela barbaridade. Certamente esse não é um bom momento para vocês estarem aí. Uma quantidade enorme de policiaes cerca as entradas e saídas da estação, Lavínia toma a frente tentando argumentar com os policiaes:

-Coloquem a maleta no chão e se deem no chão - Diz um dos policiaes apontando a arma na direção dos PJs e de Lavínia.

-Oh céus, novamente?

Do fundo da estação um homem alto de sobretudo preto se levanta entre os mortos diz:

RPG by Moodle

-Mais um movimento e teremos mais um show de luzes - diz um homem, trajando um sobretudo e um chapéu combinando - ou de horrores, para os que não tem senso de humor. Estão vendo este brinquedinho em minha mão? Acredite em mim, este botão vermelho não é de enfeite. Mas se a curiosidade for demasiada eu posso mostrar o efeito que a magia associada a uma boa quantidade de capacitores pode fazer com os cabelos dos corpos de vocês. Até suas sobranceiras ficarão de pé! Peça gentilmente que os penetras deixem nossa festinha particular ou serei obrigado a chamar meu amigo Newton para expulsá-los - enfatiza o seqüestrador:

-Saíam da estação, oficiais! Saíam agora - Lavínia roga em pânico.

-Bom, nem mesmo em vida eu soube esperar - diz a insana figura e aperta o botão emitindo um audível click. Lavínia dá um salto em direção a ele, mas já é tarde demais.

Um forte clarão toma conta da estação, cegando a todos. Uma descarga elétrica mágica acompanha-o e atinge dezenas de policiaes e curiosos. Primeiro, a visão de vocês se torna completamente negra, mas vai se desanuviando, tornando possível enxergar novamente após alguns instantes de tenso tupor. Vocês vêem os policiais caídos na escada com fumaça saindo dos seus corpos. Em meio a eles está Lavínia. Morta? Antes que esta pergunta possa ser respondida, outra surge não menos importante: Por que motivo as vítimas dos dois atentados consecutivos estão se levantando em espasmos desengonçados e visando vocês com olhos famintos e saliva escorrendo pelos cantos da boca?

- Bom amigos, vejo que surgiram novas ocupações para vocês. Eu vou indo então, divirtam-se. Tratem de aliviar a

RPG by Moodle

promessa de sofrimento destes pobres coitados, se eu pudesse faria o mesmo comigo, entendem? Lembranças de seu velho amigo Jack Smith!

- Batalha com os mortos-vivos na estação do metrô

Jack Smith tentará escapar a qualquer custo (levando Lavínia desmaiada com ele) se aproveitando da distração dos mortos-vivos. Eles o ignoram e atacam os PJs até a morte. Se for ferido ele fará o mesmo que Sofie, mas não antes de soltar uma piada irônica final. Os PJs devem ministrar os primeiros socorros em Lavínia devido ao profundo choque elétrico. Todas outras vítimas acabaram vindo a falecer assim que se tornaram zumbis, sendo impossível o retorno a sua antiga condição humana.

Parte 3 – A luz no Fim do Túnel

O último corpo apodrecido cai por terra. Vários se espalham pelo metrô; onde há poucos minutos pessoas em suas vidas banais caminhavam despreocupadas, hoje mortos deformados expõe as feridas feitas por vocês. Estranhamente, um deles está em perfeito estado, sem nenhum ferimento: o corpo pertence a uma jovem mulher e traja roupas brancas de executiva. Chegando próximo vocês reconhecem pelas fotos mostradas pelo comissário: é Margareth O'Connel, a secretária do Primeiro-Ministro, mas o que ela faz na estação? É possível notar uma respiração leve pelo movimento do diafragma. Como é possível que tenha sobrevivido ao ataque do seqüestrador? São tantas perguntas que surgem! Margareth começa a recobrar a consciência e seus movimentos deixam a vista algumas escoriações por todo seu corpo. Com torpor, ela olha a

RPG by Moodle

todos e ao local buscando reconhecer alguém ou o lugar. Fitando vocês, ela pergunta:

-Quem são vocês? Eles já foram?

Confiando nos PJs Margareth relata que conseguiu fugir da embaixada para buscar ajuda das autoridades portuguesas, e que nada tinha haver com o seqüestro do primeiro-ministro. Mas quando estava a caminho da delegacia, um dos mercenários interceptou-a, na tentativa de fugir entrou na estação do metrô e não se lembra de mais nada.

A secretária conta aos PJs o motivo do seqüestro do Primeiro-ministro:

- Na noite do seqüestro Edward havia tido uma reunião com os chefes de estado da França, China, EUA e Japão. A pauta da reunião era implantação de Usina de produção de armas nucleares na China em que a Inglaterra forneceria a tecnologia no desenvolvimento dessas armas e os fornecedores da matéria-prima seria EUA e França, o Japão seria um dos financiadores do projeto. Em troca haveria um acordo multimilionário desses países com a empresa militar Try. Na reunião Kimberley foi terminantemente contra o projeto, pois a tecnologia de dessas armas na mão das corporações e de outros países poderia gerar uma guerra e um novo holocausto seria inevitável. Essa decisão irritou profundamente os Senadores Adam Silver e Eric Carter que são um dos acionistas da Try. Prevendo a oposição de Edward ao acordo econômico os Senadores Adam e Eric enviaram mercenários de sua empresa para capturar e matar o Sr. Kimberley. Se acontecer o assassinato a culpa recairá sobre o fórum e o governo Mexicano, já que o próprio presidente do México jurou uma retaliação contra a Inglaterra devido ao incidente militar ocorrido lá. As grandes emissoras de televisão foram subordinadas pela Try

RPG by Moodle

para colocar a opinião pública contra os países do Fórum Social. De uma forma ou de outra, a Try terá a guerra para aumentar sua vendagem de armas. Por ter me recusado a colaborar eu fui levada a força por mercenários da Try até um vôo fretado no aeroporto. Eles destruíram os documentos que eu havia obtido, mas eu por sorte recebi de meu velho pai este pequeno dispositivo de armazenamento de dados em forma de anel que passou despercebido. Levem-me às autoridades portuguesas que eu compartilharei todas as informações obtidas.

É de fundamental importância que ela seja mantida em segurança, levando-a, por exemplo, às autoridades portuguesas ou do Fórum.

Do lado de fora do metrô as autoridades portuguesas esperam por vocês. As ordens são para levar vocês de volta ao centro de comando na universidade onde os líderes da operação, o comissário, o detetive Ivã e Arnaldo Fontes. Ao chegar lá, entretanto, os PJs serão informados do desaparecimento de Arnaldo. Margareth irá informar da ligação de Arnaldo com a Try, empresa da qual ele teria comprado uma quantia volumosa de ações. Assim, se o confronto realmente ocorresse ou fosse aceito o projeto de fabricação da indústria, Arnaldo Fontes teria um lucro absurdo revendendo essas ações.

Com Margareth em segurança na Universidade, Ivã passa uma preciosa informação:

-Descobrimos onde estar o cativo do primeiro ministro. Fica na estrada de Lisboa para Santarém. Andem rápido temos pouco tempo; Estaremos observando vocês pelo satélite.

Os PJs seguem de helicóptero até o cativo.

Do helicóptero vocês vêm uma casa de um andar, sótão e porão, com portas na frente e atrás, janelas disposta em todos

RPG by Moodle

os lados da casa. Toda região é tomada por um bosque e poucos metros ao norte passa o Rio Tejo. Na frente a um carro-planador e uma aero-moto, é possível notar a fumaça que sai da lareira indicado a presença de pessoas, essa hipóteses é confirmada quando olhando atentamente vocês notam cerca de 10 Soldados vigiando todos os lados da casa.

O helicóptero pousa numa clareira a sudoeste da casa, desse local é possível ver a casa e partes dos soldados que fazem a segurança.

Nota para o mestre:

Role o teste de observação – o jogador pode notar que existem cerca de 7 atiradores de elite nas árvores e câmeras dispersas no ambiente.

Dentro da casa estão Gang Li no primeiro andar acompanhando o monitoramento das câmeras e no subsolo estão Jack Smith e Edward Kimberley.

Os soldados que estão dentro e fora da casa (exceto Gang e Jack) são de níveis inferiores dos jogadores, Gang e Jack Lich) são de níveis mais acima dos jogadores.

- Batalha contra os Soldados e o Lich

Em quanto os jogadores resgatam o primeiro-ministro, uma equipe formada por Ivã e Cassiu prendem os Senadores e o Embaixador por terem planejado o seqüestro, com a benção do governo inglês, graças às provas de Margareth.

Quando os PJs chegarem a Lisboa toda a empresa os aguarda.

Ao pousarem do helicóptero vocês são cercados por dezenas de policiais portugueses e são levados diretamente para o Edifício da Guarda Nacional Republicana, após algumas horas sendo observado pelos médicos e investigadores Portu-

RPG by Moodle

gueses e Britânicos o primeiro-ministro é levado a sala de empresa onde terá uma coletiva e vocês são convidados a participar delas.

Ao chegar à sala, centenas de repórteres, dezenas de câmeras e milhares de flash aguardam o pronunciamento do primeiro-ministro. A coletiva está sendo transmitida para todos os países onde milhares de pessoas que temiam uma nova guerra assistem atenciosamente o desfecho dessa trama internacional. Quando o primeiro-ministro entra acompanhado com a sua secretaria Margareth os repórteres se agitam perguntado e tirando fotos. Composto a mesa estão Ivã, Cassiu Sampaio, Lavínia e o Presidente de Portugal. Durante a coletiva Edward conta como os dias durante o cativo e tentativa de assassinato para nomear um novo ministro que beneficiasse a corporação Try. Em um dado momento ele fala:

-Estamos sempre esperando por mudanças: que a política mude, que a sociedade mude. Chegamos ao ponto de não acreditarmos na mudança do homem, mas quando pessoas desconhecidas que vivem em continentes diferentes dão suas vidas para salvar outras, algo chamado humanidade começa a pulsar no nosso ser e nos faz acreditar que mudar é possível, quando essas pessoas surgem em nossa vida nós os chamamos de heróis – olhando na direção de vocês, Edward convida todos a mesa

Quando vocês entram todos os aplaudem de pé, repórteres lançam-lhe diversas perguntas, milhares de flash são disparados, e pela janela é possível ver as milhares de pessoas que assistem a coletiva por um Telão na frente do edifício. É fácil compreender o termo ovacionado quando já se o foi alguma vez.

AVENTURA 6

RPG by Moodle

Parte 1 - Comemoração

A festa de encerramento do Fórum Mundial Social, que havia sido cancelada graças ao rapto de Edward Kimberley, acontece também, como forma de homenagem aos PJs, e à polícia portuguesa pelos serviços prestados à humanidade. A festa ocorre no salão principal da universidade, e conta com uma enorme estrutura: comidas e bebidas de diversas culturas; misturam-se a elas, explosão de artes de todos os tipos, de todos os lugares. Convites não são necessários. Todos têm acesso à festa, o que parece dar um ar de simplicidade, apesar de toda exuberância da comemoração. Não há desperdícios: a comida é na quantidade necessária; o som é sem exageros e a quantidade de água gasta e lixo produzido, é mínima, graças a consciência dos participantes e a medidas simples por parte dos organizadores, como privadas a vácuo e lenços de papel 100% reciclado. Os aparelhos eletrônicos utilizam tecnologia de ponta, barata e limpa, graças a pesquisas internacionais. Tudo isso, como uma promessa de um futuro melhor para as diversas etnias presentes naquele local.

Os PJs serão convidados a participar, com uma veemência que beira a má-educação, mas de uma maneira simpática. Deixe-os livres para interagirem com as centenas de pessoas na festas, oriundas de todo o globo. Telles já estará fazendo isto, e os que desejarem acompanhá-la, serão apresentados a dezenas de pesquisados e cientistas ilustres. Além da confraternização, os comes e bebes serão uma diversão a parte, com pratos típicos e exóticos de várias nacionalidades. A música também é um bom passatempo, assim como as manifestações culturais como danças e peças típicas que ocorrem em salões separados. Em suma, o mestre deve permitir que os PJs comemorem suas vitórias ante a difícil jornada.

RPG by Moodle

Caso algum deles não queira participar o mestre deve deixá-lo livre para aproveitar a noite em Lisboa com acesso a pontos turísticos da cidade (o cais, a lapa, restaurantes, danceterias, lojas de CD alternativo), a festas e o que ocorrer aos personagens.

Cada um deles ainda recebe (Telles também) uma noite em um dos quartos do hotel Casa de Bragança e uma passagem de primeira classe de volta para Salvador, cortesia do Governo Português. Um transporte oficial irá buscá-los no hotel pela manhã para levá-los até o aeroporto.

Nota para o mestre: *Como a situação política instável em Lisboa foi desfeita, não há mais nada evitando NoOne de capturar os personagens. Em momentos diferentes, o mestre deve informar que NoOne ataca cada PJ separadamente, um em cada quarto respectivo. NoOne é de nível muito mais avançado que os PJs, sendo impossível que algum deles o derrote sozinho. Role o confronto com cada personagem separadamente horas antes do amanhecer. NoOne deve capturar todos eles vivos. O momento do ataque deve ser bem preparado pelo mestre para que nenhuma outra personagem interfira.*

Parte 2 - Capturados

Os PJs acordam. Ainda dopados, todos devem rolar um teste de resistência para superar os efeitos dos tranqüilizantes que NoOne injetou neles. Os que falharem estarão desacordados. Os que passarem no teste podem notar que eles encontram-se presos em celas de uma velha masmorra. Cada um está uma cela separada, mas é possível se comunicar com os outros, mas disposição das celas impede a linha de visão. As celas individuais são amplas, suas paredes são formadas por enormes blocos de pedra gasta sobrepostos. Algumas delas trazem inscrições, algo como contagem de dias e balbuciados de loucos, nada coerente. Outras têm roupas esparramadas pelo chão, como se seus donos tivessem desaparecido como mágica. Todos estão sem suas armas e equipamentos. Até mesmo suas roupas foram reti-

RPG by Moodle

radas, eles vestem agora um uniforme padronizado de cor cinza escuro.

De uma das celas é possível observar um mecanismo semelhante num painel eletrônico que não condiz com a paisagem medieval. Preso na parede, vários botões estão presentes, mas o maior deles chama mais atenção, por trazer inscrito acima:

Desativação de emergência das travas de segurança

O PJ que conseguir enxergar o painel não estará próximo o suficiente para acertar o botão. Quem deve fazer isso é o que se encontra na cela adjacente, realizando o experimento descrito abaixo:

Experimento 16:

NoOne deixou os PJs presos em celas com trancas eletrônicas no seu esconderijo. Sem seus equipamentos fica impossível para os PJs arrombarem as celas. Contudo, o botão para desativar está ao alcance de um bom arremesso, mas requer certa força, devido a distância. Usando um cinto de um dos personagens, um sapato e um pouco de conhecimento de física fugir da cela é algo simples.

Fora da cela os PJs devem lidar com a masmorra onde NoOne construiu seu laboratório. Os equipamentos dos PJs estarão escondidos dentro de uma das salas da masmorra. Criaturas estranhas são responsáveis por guardar a masmorra e auxiliar NoOne em seus experimentos macabros. Elas não têm uma forma definida, mas podem ser tratados como humanóides. Assemelham-se aos humanos por

RPG by Moodle

possuírem partes do corpo hiper desenvolvidas. Todos usam trajes que tentam com dificuldade esconder suas alterações morfológicas. Os trajes são a única maneira de reconhecer os subtipos das criaturas. Os guardas usam trajes com proteções reforçadas por metal, que lembram armaduras. Os auxiliares usam roupas brancas parecidas com jalecos e máscaras médicas. Já os supervisores, são mais magros e esbeltos, e usam roupas justas de cor cinza claro.

Além das criaturas responsáveis por guardar o local, outras mais aberrantes estão presas em suas celas, apenas aguardando uma oportunidade para sair...

-Mapa da masmorra com tabela de encontros (ele irá conter informações sobre os pontos onde ocorrerão os experimentos restantes, incluindo o que acontece depois de cada um)

Na sala de controle

Experimento 17:

Os PJs acabam caindo em uma das armadilhas de NoO-ne. A armadilha é um fosso de onde começa a ser liberado gás cianídrico de espaços no chão. Devido à natureza corrompida do calabouço, apenas magias simples podem ser lançadas. Colocar uma barreira no fosso e uma fonte de calor auxiliará na circulação de ar, impedindo que os personagens sejam asfixiados rapidamente, dando tempo a eles para escapar.

Experimento 18:

RPG by Moodle

Após saírem da cela, os PJs deverão buscar os seus equipamentos que estão em uma das salas da masmorra. Assim, fora da cela, os PJs devem lidar com os perigos da masmorra onde NoOne construiu seu laboratório. Quando os PJs estiverem perambulando pelo esconderijo de NoOne se depararão com outra armadilha mortífera, pois eles sem saber, acionam uma pedra que está no chão fazendo as paredes cheias de espetos se aproximarem. Para sair os PJs terão que desativar a armadilha. Cravado numa parede à frente a um estranho mecanismo composto por cilindros e tubos que se conectam com as paredes laterais, esse estranho mecanismo irá desativar a armadilha.

Para conseguirem sair, os PJs terão que achar, entre os vários cilindros, em qual deles se encontra esfera de rubi que liberará a saída. Para isso terão que utilizar princípios da refração da luz.

Experimento 19:

Quando os PJs estiverem perambulando pelo esconderijo se depararão com armadilhas mortíferas e muitas seguranças. Para não serem surpreendidos por NoOne, eles terão que construir um periscópio para que chequem os ambientes externos ao esconderijo.

Após desativar o travamento de segurança da masmorra é possível ver uma mudança através de um dos monitores de segurança da sala onde antes havia um lago. No local onde a água se acumulava, agora consta um buraco por onde a água desce como em uma cachoeira. O ângulo da câmera não per-

RPG by Moodle

mite visar onde a cachoeira deságua, mas um discreto brilho dourado oriundo da passagem.

Os PJs se dirigem até o local, mas enfrentam uma leva ainda maior de guardas amórficos.

Parte 3 - Caçados

Na sala, a água escorre com maior força das frestas das paredes e pela abertura no solo. Antes de olhar, já é possível ouvir o som da cachoeira chocando-se com outra quantidade ainda maior de água. Lá em baixo, ao que deve ser algo perto de 15 metros de altura, encontra-se uma caverna, mais natural que o local onde vocês estão. Um grande lago recepciona a água que desce, e é dele que se origina a luz dourada. Ele parece ser profundo o suficiente para vocês saltarem. As dezenas de guardas amórficos parecem concordar com vocês enquanto se precipitam pela porta.

A queda dura segundos, mas a impressão de centenas de batidas de coração é legítima. O lago profundo apara a queda, mas também engole o calor dos seus corpos. Era de se esperar que a água do lago estivesse muito fria, na pior das hipóteses, geladíssima com ênfase no superlativo, mas a sensação de ausência de calor é chocante, como se centenas de agulhas fossem enfiadas simultaneamente por todo o corpo. É um frio quase metafísico, e vocês quase podem senti-lo em suas almas. Com um esforço sobre-humano e em uma velocidade de fazer inveja a qualquer campeão olímpico, todos vocês saem em segundos da água, nadando em pânico para margem. O frio passa então, como por mágica, tornando a temperatura quase próxima ao agradável. Após o susto inicial é possível notar como a ampla caverna subterrânea está iluminada. A cachoeira trespassa a pedra do teto e deságua sob o lago. A água que

RPG by Moodle

jorra é de um azul cristalino, mas, estranhamente, o lago apresenta uma coloração dourada, quase como se emitisse um brilho sobrenatural. Observando com mais atenção, vocês percebem que o brilho é oriundo do fundo do lago: centenas de milhares de pequenos objetos refletem uma luz que parece não ter uma origem específica.

Repentinamente, eles começam a se mexer no leito do lago, como se vibrassem ao som de uma música inaudível, como o flautista de Hamelin encantando os ratos. Um som gutural inicia-se fraco, depois explode pela caverna. Num grotesco urro, uma criatura gigante reptiliana emerge do lado. Sua pele é dourada como ouro maciço e vocês podem notar seus olhares assustados refletidos nela. Seu corpo é grande e musculoso. Imponentes asas erguem-se de suas costas.

Sua face reptiliana fita-os com olhos de uma inteligência sobrenatural e antiga, e o pavor irrompe em suas almas. Quando a boca se abre, a voz poderosa parece sair de cada pequena pedra sob seus pés:

- Invasores! Sim, humanos curiosos e impertinentes! Muito me desagrade o que vou fazer, mesmo se tratando de tão ínfimas criaturas, mas não me resta escolha a não ser obedecer com desagrado ao meu mestre. Morram!

Ele se ergue sobre suas patas traseiras e abre sua bocarra colossal. O ar parece estagnar a sua frente, com incontáveis minúsculos cristais de gelo que se materializando instantaneamente. E antes que o jorro de frio invernal lhes atinja, vocês observam um estranho brilho metálico prateado sobre o ventre do dragão. Uma pequena luz vermelha ainda pisca enquanto

RPG by Moodle

vocês tentam muito, provavelmente em vão, se esquivar do ataque.

- Estatísticas do dragão

Nota para o mestre: trata-se de um dragão de ouro, talvez o último da sua espécie existente. Caso os PJs consigam derrotá-lo sem matá-lo ou destruírem o aparelho que o controla ele contará sua história para eles, incluindo a localização do seu tesouro e assim poderá descansar em paz.

- Mamíferos de pele mole, agradeço-vos por desfazerdes-me do cativeiro em que fui lançado! Admito ter levado durante meus milênios fortes ressalvas contra vossa espécie, mas esse ato final de nobreza derruba por terra meus frágeis preconceitos. Sim, derradeiro por si só, não por vós, mas por mim, THRGRAWLOSZFRSX-MRTHLK, o último da grande estirpe dos dragões do dourado da aurora. Vós quebrardes o selo, que mantinha-me aprisionado, mas com ele, foi-se meu último sopro de vida, e minha chama primordial extinguiu-se. Restam-me pouco tempo, se é que segundos podem ser contados como tempo por um ser que viveu eras. Vi a rocha avançar e recuar. Vi os continentes se abrirem e cederem. Vi aquele que viria a ser o elo perdido da "humaniscência" descer das árvores e erguer-se sobre suas patas primitivas. Vi os ditos deuses, criaturas alienígenas com conhecimento demais e sabedoria de menos, meros espectadores de um espetáculo cósmico que ainda não compreendem, descerem dos céus a fim de estudar nossa mãe, a Terra. Pois ela é minha mãe, em seu ventre fui gerido, nutrido e aquecido, até que meu frio primário expul-

RPG by Moodle

sou-me de meu ninho terreno e arrebatado para a vida ascendi como ente ativo de minha realidade. Contudo, a existência dos filhos dracônicos baseia-se na crença, em seu sentido metafísico, e conforme a fé em minha realidade e existência foi perecendo em devastações oníricas dos sonhadores, meus irmãos pereceram um a um, e os traços de suas histórias e lendas foram omitidas pela descrença dos incrédulos.

Eu mantive-me, talvez por um resquício de fantasia enterrada no inconsciente profundo dos jovens sonhadores, curiosos viajantes astrais. Entretanto, eu estava debilitado. Por incontáveis gerações fiquei isolado, um ermitão perdido em uma época na qual não mais pertencia. Foi então que fui encontrado, embora essa palavra não caiba, não se encaixe, no ocorrido. Não há corrupção em novas descobertas, mas sim na forma como elas serão utilizadas. O nascer do saber é puro, sua aplicação é que vem a ser maculada. Mas afirmo, pois, a vós, houve algo de inominável, mesmo na linguagem antiga dos dragões, naquele momento. Eu senti o corromper, com sentidos que eu não utilizava há séculos. Ele veio até mim, e eu vi por trás dele, todos os seus futuros ressequidos e destinos possíveis. Todos obscuros e a morte caminhava ao seu lado. Recorreu-me palavras de um poeta humano, que em sua doce ignorância traduziu em palavras o que um futuro possível nos oferecia:

**"Se havia ali alguma ressequida haste de cardo,
Seus colegas não se achavam, e o talo estava decepado.
O que fez aqueles buracos e rasgos no folhado
escuro e duro da bardana, tão machucado
que era impossível pensá-lo regenerado?
Era preciso que um bruto as tivesse pisoteado."**

RPG by Moodle

Não pude resistir, não por sua força, mas cedi ante a inevitabilidade das suas conquistas, jamais glórias. Utilizando algo que jamais deveria ser chamado de magia, tecnologia de fontes impossíveis e deturpação viva. Ele me controlou, e assim erigiu meu cativeiro, no qual fui cobaia de seus experimentos malévolos.

- Pois bem, criaturas de sangue quente, lhe contarei a fonte dos poderes de nosso inimigo. A fonte vem do além-chão, do infinito que ser ergue onde não podemos ver. Sua força e corrupção vêm do espaço. A praga suprema, o parasita perfeito, quem teria criado tal abominação? Quem ousaria quebrar as normas implícitas? Quem? A resposta perdeu-se nas brisas vazias do tempo, mas sua consequência persiste. Uma infecção, fraca, mas persistente, nas veias da vida do universo. Conhecidos como Lacsiviã, é o que eles são, e eu os enxergo caminhando como insetos asquerosos sobre o assoalho da casa. Contaminam os corpos dos seres vivos, com promessas de poder e refinamento, mas deturpam aquilo que tocam, e cada ser modificado é um estigma em nosso universo, principalmente em minha mãe. O elo umbilical que conecta a tudo e a todos é rompido, a sombra da magia desaparece ante a luz da escuridão, e a alma se perde, nutrindo a perversão da vida. Os humanos não são inocentes, mas sinto pena deles por não notar a discreta manifestação da influência dessas criaturas em vossa história. A corrupção é a força dessas criaturas, mas também sua fraqueza. Lembrem-se, lembrem-se do brilho, lembrem-se da vida e digam a todos que existi.

Suas asas se abrem, e ao longe, nos recantos perdidos da imaginação infantil, ouvem-se trombetas, cornetas e batidas. "O último rei dos sonhos se foi!" alguém parece gritar ao canto,

RPG by Moodle

ignorando sua própria ausência. Num lampejo, o dragão, em toda a sua exuberância e nobreza, jamais houvera existido.

Do contrário, a morte dele causará uma explosão mágica abrupta, causando dano (vide estatísticas) e não deixará vestígios de sua existência.

A saída da gruta fica numa galeria lateral, um pouco mais larga que a criatura. Ela termina em um vale campestre, que se estende além da vista

Enquanto os PJs contemplam a paisagem, o sol começa a escurecer lentamente, como num eclipse. Silenciosamente, eles são cobertos por uma imensidão invisível, sentida apenas pela diminuição da incidência solar. A sombra de adensa, e aos poucos a nave se torna visível e se estagna algumas centenas de metros acima. Irrelevante dizer que ela tem formato discóide. Uma nave menor se desacopla de sua superfície e desce em velocidade crescente, até parar a alguns metros a frente dos PJs. Ela pouso, e de dentro sai um velho conhecido dos PJs...



ORIONIANO

Seu Zé, em desmedida simpatia, diz:

- Meus caros, vejo que nossa vinda não foi necessária, vocês conseguiram escapar sãos e salvos! Desculpe por tê-los assustado garotos, mas nós ficamos realmente preocupados depois que ficamos cientes do desaparecimento de vocês em Lisboa. Mas

RPG by Moodle

acho que esse foi o momento oportuno, pois poderemos aproveitá-lo para colocar todos os pontos nos "is". Sim, como vocês devem estar suspeitando, não sou nativo da Terra. Na verdade, meu planeta se chama Orion, e fica bem distante deste setor espacial. Primeiro palestramos, e depois apresentar-lhes-ei, meus amásios, como gosto de chamar meus familiares.

-Discurso de Seu Zé para os jogadores sobre os problemas na Ágora e a perspectiva da terra

Fonte do poema:

<http://www.projeto19.com.br/poema.html>

RPG by Moodle

AVENTURA 7

Parte 1: O primeiro louco.

Deixe os PJs conversarem com os Orionianos, que podem falar nossa língua através de uma máquina tradutora presa ao pescoço dos alienígenas que imita a linguagem humana. Eles serão solícitos e sinceros, expondo a situação da REDE e o parecer da mesma sobre a Terra, incluindo a importância dos Nixonianos como antagonistas à defesa terrestre. Os Orionianos curam através de magia todas as feridas dos PJs.

A partir das explicações de Seu Zé e dos Orionianos presentes na nave, os PJs devem começar a compreender a dimensão dos impactos causados pelo então desastroso modo de vida que os humanos levam sobre a Terra. A crença de a Terra ser o único planeta com vida inteligente “cai por terra” e o novo horizonte repleto de múltiplas sociedades extraterrenas descortina-se perante os PJs. É impossível ignorar os impactos sócio-ambientais terrenos na harmonia do universo. Com todas essas informações, o homem se torna mais do que nunca responsável pelos seus atos e seus desdobramentos em contexto social cósmico.

Seu Zé se dirige aos PJs:

- Meus filhos, há anos que eu e outros membros da Ágora temos observado a história e o cotidiano dos terrestres. Por mais que nos afeiçoemos a vocês, nós não podemos intervir diretamente em suas relações sociais. Somos apenas relatores que acreditam na capacidade de mudança do homem, mas esta iniciativa pertence apenas aos representantes da espécie humana. Durante as nossas pesquisas, um pensamento filosófico que nos chamou a atenção foi o do “Mito da Caverna”, criado por um antigo sábio grego chamado Platão. Pois bem, hoje vocês quebraram as correntes e saíram da caverna, mas ainda é preciso tirar toda a multidão e cabe a vocês cumprir

RPG by Moodle

essa missão ou a humanidade será paulatinamente extinta. Não há nenhum humano hoje, que possa fazer isso e para defender a sobrevivência da humanidade e provar o seu valor. Por isso, vocês deveram encontrar, ou melhor, construir um transporte que os leve até a Ágora, a fim de provar ao comitê galáctico que a centelha de esperança da humanidade não se extinguiu. Aliás, conheço uma pessoa que vai adorar auxiliá-los... Vamos para Índia. Lá vocês entrarão em contato com alguém que poderá ajudá-los nesta empreitada!

Os Orionianos levam os PJs em um lampejo de tempo até a cidade de Kamrup, no estado de Assam, leste da Índia. A nave segue oculta pela vila, deixando os PJs num local próximo, perto da principal estrada de terra, que leva à cidade. Os Orionianos se despedem com votos de boa sorte, mas antes de ir, Seu Zé indica que eles devem procurar na vila por Ajesh, O Amaldiçoado. Os Orionianos estarão esperando quando os PJs voltarem com o cientista. À medida que os PJs caminham, a vila vai mostrando os seus contornos: poucas casas, um armazém e um posto de saúde. Todos na vila olham os PJs com certa desconfiança, afinal não é muito comum a presença de estrangeiros naquela região. Caso os jogadores queiram falar com algum dos habitantes da vila, todos falarão com temor do cientista, como se o considerassem perigoso.

Alguns dos Habitantes da Vila e sua opinião sobre Ajesh

-A velha numa cadeira na frente da casa fumando um Narguilé: "Esse homem é um feiticeiro, mexe com espíritos, fala sozinho... eu mesma já vi diversas noites ele ficar olhando pro céu, parece que esperava que um dos deuses descesse das alturas."

-O dono do Armazém: "Não gosto desse sujeito. Tem comportamentos estranhos. Parece que anda sempre tramando algo. Se encontrar o sujeito, diga que ele está me devendo uns dois frangos e oito quilos de pólvora."

RPG by Moodle

-O garoto jogando bola: "Minha mãe disse que é para eu ficar longe da casa dele, ela me falou que ele é amaldiçoado."

-Um Estudante: "O cara parece que é Louco, nunca vi falar uma palavra, e só anda dizendo números. Um dia desses, ele só olhou para o meu caderno de física e me deu o resultado de uma fórmula que eu levei semanas para solucionar".

-A enfermeira: "Ele é misterioso. Tem sempre um olhar de preocupado. Eu acho que ele é daquele jeito, "meio maluquinho", por causa da solidão. Ah! Diga a ele que eu estou livre sexta à noite... sabe... é que combinamos de sair. (Sorri a enfermeira)".

-O Bêbado: " Ele... Ele... Ele... casa que vive no maluco. Não... Não... peraí.... eu quero dizer que é um maluco que na casa vive. Não... Não é isso, ahh vocês entenderam..."

Esses são alguns exemplos, mas via de regra, todos terão opiniões controversas sobre Ajesh, um misto de medo e admiração. Todos concordam que Ajesh tem um "Q" de insano e "R" de gênio. Qualquer um indicará onde Ajesh reside: numa colina a alguns quilômetros ao norte da cidade, no início da cadeia de montanhas.

Uma trilha de pedras gastas em meio aos campos leva até a pequena casa de campo, feita com paredes de rocha e com um telhado cor de ardósia. Dezenas de pequenas figuras de artesanatos espalham-se pelo jardim e entrada. São pequenas imagens de Buda e outros deuses, além de animais sagrados para a cultura local. Todas estão cobertas pelas ervas daninhas que se espalham. Elas estão bem localizadas, já que a casa emana uma áurea quase palpável de desleixo. Um mantra pode ser ouvido ao fundo, vindo de dentro da casa. Repentinamente, um apito constante começa a chiar característico de

RPG by Moodle

uma chaleira com água fervendo. Uma reclamação inescrutável é ouvida e o som acaba. A porta se abre num instante e uma cabeça aparece à porta. A cabeleira penteada para o lado, o bigode amplo e a pele morena em um rosto de expressões joviais dizem:

- Hare! Vamos, entrem. O chá esfriará em 3 minutos, 34 segundos e 92 milésimos, por Lord Ganesha, esperavam que vocês fossem mais rápidos da cabeça - e depois desaparece.



CIENTISTA

A casa de Ajesh é pequena e bagunçada, mas tudo parece bem cuidado e limpo. Na sala de estar, um cômodo apertado, porém aconchegante, estará Ajesh, servindo as xícaras de chá. Ele será simpático e solícito, age como se já conhecesse os PJs e já estivesse ciente do trabalho deles, sempre concordando de maneira solícita, mas imprecisa. Os PJs devem informá-lo da situação. Entretanto, não precisarão de muito trabalho para convencê-lo. Assim que a conversa se alonga demais ele dirá:

- Por Lord Ganesha! Sabia que eu estava certo! Observem - Ajesh mostra uma lousa com indecifráveis equações - É tudo muito claro, Sabia que no sentido quântico nossa massa cinzenta produzia apenas 1,25846% do

RPG by Moodle

plano astral universal, Hare! Como eu queria ver agora a cara daqueles empacotados cientistas academicistas! Bem precisamos ser rápidos! Só um minutinho. – Ajesh vai até o quarto e retorna com as malas em mãos – então, podemos ir?

É possível notar que Ajesh carrega a mala com muita facilidade, aparentando ter apenas poucas peças de roupa. Quando chegam à porta de casa Ajesh vira até vocês diz:

- O mundo vai acabar mesmo, não é? Viaje leve para o fim do mundo, é o que minha velha mãe sempre dizia! - E sorri alegremente.

A nave dos Orionianos estará os aguardando no mesmo local em que foram liberados. Ajesh irá tratar os Orionianos como se já os conhecesse, embora eles afirmem veementemente nunca ter tido contato com o cientista. Seu Zé não se encontra mais na nave, mas um dos Orionianos, que parece ser o capitão, informa o destino da viagem: A Área 51.

O cientista, ao saber que se trata deste local, diz:

- Esse bagunça toda acabou com a economia de vários países, e até o dito "Império" Norte Americano, também se deu mal com essa. Enquanto há anos atrás, o mundo consumia, consumia, consumia, poucos percebiam que estávamos consumindo do planeta mais do que ele podia nos oferecer. (Eu criei uma fórmula que demonstra este padrão, mas anotei em uma meia e a fórmula sumiu quando a lavadeira queimou minha gaveta de cuecas.) Os combustíveis queimados vinham de algum lugar, como diria Lavoisier, nada se perde, nada se cria, tudo se transforma. O que fizemos foi transformar as belezas e riquezas do nosso mundo em miséria e escassez. E o "sonho" dos corporativistas se tornou realidade quando o capitalismo se tornou hegemônico no planeta. Hegemonia baseada

na contradição, que ultraje à inteligência! O que eles não imaginavam é que esse sonho foi a assinatura de seu atestado de morte. Se bem que ninguém assina seu próprio atestado de morte. A não ser que... Enfim! Hoje não há mais espaço para o capital conquistar e sendo um modo de produção que necessita de constante expansão e dominação de nações, povos e culturas. O capitalismo exauriu a si próprio.

- Há alguns anos, numa tentativa alucinada de conservar seu poderio os EUA intensificaram sua dominação militar no que eles gostavam de chamar de "A periferia do capital" (países da América Latina, África e Oriente Médio) buscando novas fontes de recursos naturais e mão de obra barata. O Projeto "Jornada nas Estrelas"* que tinha como objetivo explorar e transportar minério da Lua e Marte, foi o "tiro no pé" da NASA devido ao alto custo e pouquíssimo retorno. Isso me recorda o episódio dezessete da 2ª temporada de Jornada nas Estrelas, quando o tenente Xon usou o raio do... Mas não era isso que eu estava falando, era? Ah, sim! Com os altos gastos em guerras, os projetos espaciais e as tentativas desesperadas de se salvar na crise, os EUA mergulharam num caos político-econômico-social, resultando numa guerra econômica pelos espólios dos países. Isso destruiu a nação e seu modo de vida, que durante anos, foi invejado. Ahá, que piada! A consequência direta disso, foi o corte em diversos setores da economia estadunidense, dentre eles: programas espaciais e a indústria militar tornando o exercito obsoleto, o que resultou em diversas insurreições em vários países onde haviam tropas americanas instaladas. As ocupações militares na África e Oriente Médio foram desmontadas. Países Africanos e do Oriente Médio como Israel, Palestina, Iraque, Afeganistão mergulharam numa guerra civil devido à rivalidade étnica e a disputa de

RPG by Moodle

poder, já que não havia mais apoio dos EUA à classe dominante. A bolsa americana mais uma vez caiu, como na crise de 29.

Por causa disso, diversos países que haviam feitos altos empréstimos, a exemplo da Inglaterra, ao governo Norte Americano tiveram o maior calote da história, já que o EUA não pagou “NADICA DE NADA”, contraindo uma dívida externa que supera de longe a que o Brasil tinha a décadas atrás. Outros países que dependiam dos Estados Unidos e da economia de mercados, sofreram muito com esta crise final, como eu gosto de chamá-la. Eu dei esse nome baseado em uma série famosa de quadrinhos onde os super-heróis se reúnem para lutar contra o fim dos tempos e... - ele começa a balbuciar sobre histórias de revistas em quadrinhos.

Em quanto Ajesh tece explicações incoerentes sobre universos fantásticos que só existem no papel, um dos Orionianos educadamente interrompe a conversa e informa aos PJs que a nave já aterrissou na área 51. O pouso foi tão suave que nem os PJs e Ajesh puderam perceber. Os Orionianos deixam o grupo na área, respeitando o seu acordo de não interferência direta.

Ao saírem da nave os Pjs vêem o seguinte cenário:

A Área 51, como várias bases americanas, encontra-se em pedaços. Na verdade, parece mas um quartel militar em ruínas habitado apenas por fantasmas e esperanças perdidas. São prédios depredados, galpões cheio de máquinas e ferramentas abandonadas, sucatas de caças supersônicos e tantos outros veículos militares, molestados incessantemente pela natureza e por saqueadores. O cenário não mostra nenhum sinal de vida, apenas o sol escaldante e as gélidas noites alternam sobre a superfície morta da base. A pista de pouso está completamente destruída devido a falta de manutenção do

RPG by Moodle

asfalto, antes perfeitamente liso. Ao longe, vocês vêem a Montanha Yucca, não se enganem com a beleza exterior dessa montanha, pois o interior esconde os piores horrores que um depósito nuclear pode criar.

Enquanto vocês observam o pitoresco e excêntrico cenário, Ajesh aponta para uma das construções caindo aos pedaços:

- Prédio H-4W, se não estou enganado. Como eu sei disso? Passei anos pesquisando as loucuras e atrocidades cometidas aqui. Ali estão partes dos equipamentos que colocaremos bem fundo no subsolo. Contudo, lá, sobre camadas de paredes de chumbo e aço, esconde-se um verdadeiro poço de excentricidades esquecidas pelos Deuses e pelos homens. Devem haver várias criaturas horripilantes presas aí dentro, alienígenas mortais guardando um ódio feroz pela raça humana devido aos incontáveis anos de tortura que sofreram. Eles mal podem esperar para sentir o gosto das nossas carnes! (...) Bem, no mais me parece um lugar bem agradável, vamos entrar?- A passos rápidos caminha Ajesh em direção ao prédio - Sorte minha que tudo isso não passa de um sonho, se não eu não entraria nem morto nesse local!

Parte 2: O segundo louco.

Quando os PJs adentrarem no prédio descreva a seguinte cena:

Vocês passam pela grande entrada do gigantesco galpão/prédio. Ao fundo, uma escada sobe em direção à algumas salas, todas visíveis graças as enormes vidraças presentes nos escritórios, agora, completamente esvaçadas. No meio do saguão, um gigantesco alçapão metálico com o número 19 ins-

RPG by Moodle

crito em letras garrafais parece denotar com suas enormes trancas automáticas, o quanto o local abaixo deve ser mantido hermeticamente fechado. No mais, o galpão é apenas paredes, tetos e chãos. Ao passar pelo saguão de entrada Ajesh volta para vocês e fala:

- Espero que vocês tenham pernas fortes, pois os elevadores não funcionam e a descida para os laboratórios será um tanto longa. O máximo que conseguirei com a energia residual é destrancar essa porta ABSURDA!!! o que já é de bom tamanho. Ele saca um pequeno aparelho, que lembra de longe seus próprios own-phones, embora esteja em pior estado: expondo fios e circuitos brilhantes. Ajesh aperta alguns botões, dá alguns socos no aparelho que parece gemer mecanicamente; então, um vapor começa a sair das frestas antes inexistentes do alçapão que se expande gradativamente até a abertura se tornar completa.

Nesse momento, vocês vêem um fosso sem fim que parece levá-los para o centro da terra. Roldanas na parede parecem indicar algum mecanismo de subida e descida. No canto, estão pequenas barras de metal presas à parede que com muita boa vontade podem vir a ser uma escada de serviço em péssimo estado.

As damas primeiro, é o que minha mãezinha sempre dizia - diz Ajesh.

À medida que vocês descem a escuridão começa a predominar ao ponto de tornar necessário ascender as lanternas. Com o sistema de refrigeração funcionando precariamente, o calor e a poeira tornam difícil a respiração. A cada passo os degraus parecem multiplicar-se, tornando imprevisível o fim da descida. Ajesh, começa a mostrar sinais de fadiga e o bom

RPG by Moodle

humor, e as piadas do cientista, cede espaço para o cansaço visível pela sua respiração.

Nessa altura da descida não é mais possível ver o início da escada e muito menos o seu fim. Role testes de resistência física para os PJs conseguirem descer. Falha implica em queda. Após chegar ao fosso Ajesh, examinando minuciosamente a porta, diz para os PJs:

- Rá!! Pensei que encontraria algo mais difícil pelo caminho, conheço bem os circuitos de segurança dessa porta, quem ajudou a desenvolver parte do sistema de segurança desse laboratório foi um dos meus alunos, ou seria meu filho? Bem, falta pouco para destravar a porta.

Inesperadamente as luzes de emergência acendem e o som ensurdecedor do alarme de segurança dispara: Alerta de Intruso, Alerta de Intruso... As sirenes luminosas parecem fitar vocês com olhares inquisidores. Ajesh diz:

- Bem por essa eu não esperava, acho que os militares mudaram essa parte do sistema... Hehe! Eu não queria ser portador de más notícia, mas teremos alguns contra tempos. É melhor vocês retardarem os seguranças, enquanto eu tento abrir a porta. Boa Sorte!

- Batalha com os Robôs de Segurança

Os PJs encontram um Estranho aparato na base e acabam por libertar um estranho líquido negro que rapidamente escapa pelas frestas do solo. O cientista analisa o aparato e percebe que se trata de um tipo de jaula com propriedades semelhantes a uma gaiola de Faraday. Mas qual o mecanismo dela e por que essa criatura estaria presa?

Experimento 21

http://www.virtualizeid.com.br/sec/experimentos/Exp_21-Gaiola_Faraday/index.html

PS: Um banco de dados próximo informa que a criatura possui poderes telepáticos e telecinéticos que parece funcionar a partir da emissão de certo tipo específico de radiação eletromagnética.



ROBO

Experimento 20

Um robô alienígena ataca os jogadores. Enquanto os personagens com bom combate corpo a corpo tentam retardá-lo, outros devem junto com o cientista utilizar os sistemas da base para construir um eletroímã e deter o robô. Infelizmente o cientista não se lembra de todos os passos para a construção e os PJs devem auxiliá-lo.

RPG by Moodle

*Programa espacial fictício.

RPG by Moodle

AVENTURA 8

Parte 1 - Um pequeno problema técnico

Nota para o mestre: Essa aventura inicia-se dois meses em tempo de jogo após o final da 7ª. Ajesh fez algumas modificações na base militar, colocando-a de volta à ativa. Os elevadores e sistemas de segurança dão maior liberdade para os PJs treinarem para a jornada que os espera.

Ajesh chama vocês através dos comunicadores para o hangar central. Lá, dezenas de pequenos robôs terminam os ajustes finais na espaçonave. Após meses de trabalho árduo a nave está finalmente pronta. O que antes eram apenas sucatas recolhidas na base militar Área 51, hoje é mais que uma nave, é a ponte que os levará a salvar a humanidade de seu extermínio. É inevitável o sentimento de ansiedade que se mistura com a euforia e apreensão, falta pouco para o teste final. Nos exercícios anteriores a nave e componentes mostraram um excelente desempenho. Ajesh mal pode esperar para ver sua nave voar e é impossível não perceber que o cientista trata sua obra-prima como uma filha. Ele a acaricia, as ligas metálicas de titânio e aço, enquanto checa alguns de seus cálculos. A enorme estrutura preenche todo o centro do hangar. Sua cor de prata fosca é bela de uma maneira simples e firme. Sua forma lembra de longe um ônibus espacial, mas talvez possa melhor ser descrita como semelhante à nave de Han Solo de guerras nas estrelas. Perfeito seria dizer que ela é um meio termo das duas, algo como a interseção entre tecnologia terrestre e alienígena. Mas uma coisa é certa: ela é enorme, algo perto dos 200 metros de altura e um quarto disso de comprimento.

RPG by Moodle

É então chegada à hora do teste final. É ligado o sistema eletrônico do piloto automático através do micro computador de Ajesh e todas as luzes de sinalização do hangar se acendem. É dada a ignição e o ronco ensurdecedor dos motores começa a ressoar por toda a câmara, como se uma fera antiga estivesse renascendo. Por um momento as turbinas começam a fumar e uma chama esverdeada precipita-se sobre o solo do hangar, mas inesperadamente a nave enguiça, como um carro velho e desliga-se. Ajesh coça a barba que havia crescido durante a intensa dedicação à construção da nave. Desolado sem saber o que houve, ele diz:

- Não entendo o que aconteceu! Em todas as simulações feitas pelo computador... Em nenhuma, nenhuma! Segundo meus cálculos não era para ocorrer essa perda súbita de potência. Por Lorde Ganesh, o que há de errado?

Ajesh folheia as dezenas de folhas soltas que tem sobre a prancheta, e como se tivesse um in site, fica a olhar em direção ao reator. Então, caminha apressado até lá. Emergido entre os fios e óleo do motor, diz:

-Hare!!! Já sei o que houve! Na verdade foi um erro estrutural do projeto! Vocês vão precisar ir até o Lago Groom e me trazer um propulsor anti-gravitacional. Vocês vão encontrar a peça numa antiga base alienígena pré-histórica que os militares isolaram sobre toneladas de sal. Essa base alienígena fica a centenas de metros abaixo do Lago Groom. Como hoje ele secou, restando apenas o deserto de sal, a passagem para a entrada da espaçonave foi soterrada. A única forma de chegar até a base é utilizando um dos veículos perfuradores que está em um dos galpões da ala 3. Vocês poderiam reservar um

RPG by Moodle

pouquinho do seu tempo para cuidar disso para meu bebê, hã?

Ajesh informa aos PJs onde o veículo encontra-se: em um dos hangares na superfície, sob algumas telhas quebradas. Uma rede de furadeiras precipita-se na região posterior, ameaçadoras. Duas fileiras de esteiras associadas às roldanas são responsáveis pela movimentação, estando localizadas muito próximas na região inferior e superior do veículo. Um teste de pilotagem (D: média) é necessário para fazer a máquina funcionar, compreendendo seu funcionamento. Depois basta usar os testes de manobra estratégica para guiá-la. Enquanto a nave escava através do sal, o cientista passa informações através dos comunicadores:

Segundo consta nos dados que encontrei no mainframe desta lata velha, o pouso desta nave alienígena foi o evento que desencadeou o início das pesquisas americanas com tecnologia alienígena. Havia uma lagoa que cobria toda esta região, mas, estranhamente, a lagoa começou a secar da noite para o dia. É lógico que os controladores americanos resolveram checar. O problema é que quem era enviado pra checar não voltava. O exército logo foi mobilizado. Não sei bem os detalhes, mas o que os americanos encontraram ali deve ter assustado bastante o Tio Sam! A água do lago foi drenada e o sal foi todo acumulado numa região, essa que vocês estão. No banco de dados da base existem informações esparsas a respeito do incidente, conhecido como caso zero. Parece que a nave encontrada não era de transporte, mas sim uma nave prisão... Não esperem encontrar um chá de cozinha extraterrestre aonde vocês vão. Hehehe!

Experimento 22:

Para abrir a entrada da caverna os PJs devem calcular quais engrenagens colocar dentre as existentes para que os

RPG by Moodle

dois mecanismos girem na mesma frequência. Mas cuidado, caso sejam colocadas erradas um sistema de autodestruição se inicia!

Link: do experimento:
http://www.virtualizeid.com.br/sec/experimentos/Exp_22-Engrenagens/index.html

Experimento 23 (fumaça que desce):

Os PJs notam um estranho tubo por onde parece cair um estranho líquido. Enquanto este líquido está caindo à sala onde eles estão se torna enevoadada. Quando o líquido para, a névoa para também. Olhando com um pouco mais de atenção percebe-se que o estranho líquido na verdade é fumaça. O que explica este fenômeno?

Link:
http://www.virtualizeid.com.br/sec/experimentos/Exp_24-Sismografo/index.html

Experimento 24:

Após adentrar à sala principal da gruta os PJs tem que lidar com o sistema de segurança (semelhante a missão impossível, pode ser também uma criatura dormindo com sentido sísmico). Os PJs devem construir um sismógrafo para acompanhar a intensidade dos movimentos que eles estão gerando para não ativar o alarme.

Link do experimento:
http://www.virtualizeid.com.br/sec/experimentos/Exp_24-Sismografo/index.html

Os PJs devem selar a caverna para impedir que a criatura fuja, soterrando-a sobre toneladas de sal com a ajuda de explosivos naturais que devem ser produzidos utilizando os compostos ricos em nitrogênio do local, e então retornar à base.

RPG by Moodle

Parte 2 - Combate

Depois de terem escapado e conseguido capturar o propulsor anti-gravitacional, os PJs devem voltar para o local de construção da nave. Quando eles chegarem ao hangar de entrada, eles encontrarão NoOne, com o cientista amarrado e amordaçado aos seus pés. O sobretudo, esvoaça ao vento, e um filete de sangue escorre do pescoço de Ajesh onde a espada faz pressão. O vilão sorri e então diz:

Creio que vocês se esqueceram que temos um certo tipo de negócio inacabado. Vocês me roubaram. Depois destruíram meu castelo. Não satisfeitos, mataram meu raríssimo bichinho de estimação, de valor inestimável. Agora, terão que me dar algo em troca. Vocês sabem, eu tenho uma reputação a zelar. - Num tempo de um relâmpago, NoOne saca a arma com a mão livre. Um passo para trás e friamente ele atira no peito de Ajesh ferindo-o gravemente.

Ninguém nunca sobreviveu ao ponto de descobrir minha identidade, mas devo reconhecer: vocês são bons ou melhor, meramente sortudos. Então vamos ao que interessa: onde está o artefato que vocês pegaram?- diz NoOne apontando a arma para Ajesh estirado no chão. Se vocês gostam mesmo do seu amigo é melhor colaborar.

-Combate com NoOne

Nota para o mestre: Como os PJs aumentaram de nível será possível derrotá-lo agora. Durante o combate NoOne irá se dirigindo para a beirada do elevador, e quando derrotado irá cair pela abertura. Lá embaixo o Nixoniano que foi derrotado na aventura passada irá se unir a ele, causando uma mutação (descrita em mais detalhes na

RPG by Moodle

descrição de personagens). Com a queda no fosso do elevador a jaula que prendia o Nixoniano é aberta, na tentativa de capturar o pjs o alienígena entra em simbiose com NoOne, no entanto NoOne não perde a consciência, como normalmente acontece com as espécies que entram em simbiose com os Nixonianos, o Lacsiviã presente no sistema nervoso central de NoOne foi mais forte que o Nixoniano. NoOne irá adentrar furtivamente na espaçonave e assumirá um estado de latência dentro de um casulo, muito bem escondido entre as tubulações de ar da nave.

Parte 3 - Partida

Ajesh está agonizando. Vocês vêem em seus olhos a vida se esvaindo rapidamente, junto com toda sua energia e jovialidade. A poça de sangue alarga-se agora em menor velocidade. Num sussurro ele diz a vocês que NoOne, enquanto o amordaçava, contou que havia informado ao governo americano sobre a presença deles na base. Ajesh sorri e aperta um botão no seu own-phone. Nos aparelhos de vocês uma contagem em vermelho começa a correr: 15 minutos para a autodestruição da base! Além disso, informações foram atualizadas sobre como colocar a nave para funcionar usando a peça que obtiveram. O inigualável Ajesh falece com o mesmo sorriso infantil estampado no rosto.

Teste de destreza

Enquanto vocês dão início ao lançamento, pelos monitores da nave vocês vêem tropas ocupando a base. Por questão de minutos conseguem escapar, e atingem a estratosfera. Na tela de um dos computadores, a imagem de Ajesh se projeta e diz, via caixas de som espalhadas pela ponte:

- Uffa, escapamos por pouco dessa, não?

Experimento 25:

Uma animação na nave explica para os personagens como funciona o movimento no espaço.

Link:

http://www.virtualizeid.com.br/sec/experimentos/Exp_25-Balao_Foguete/index.html

RPG by Moodle

AVENTURA 9

Parte 1 - Contato

Nota para o mestre: Caso deseje criar novas situações e aventuras não explicitadas aqui durante a viagem no espaço, basta atrasar o encontro que sucede dos PJs com os Nixonianos, mas é de suma importância que ele ocorra.

A nave deixa a Terra em altíssima velocidade, empurrando os seus corpos nos assentos da ponte de comando. Pelos monitores de altíssima resolução, que passam tranquilamente como janelas, vocês enxergam o planeta se tornar um pontinho branco em uma imensa escuridão sem fim. Sistemas passam por vocês, nebulosas, buracos negros, estrelas e mais estrelas, com planetas rodeando-as num baile sem fim. Enquanto vocês ainda estão um pouco inebriados pela sensação de pequenez ante a imensidão sem fim ao redor, o rosto de Ajesh se projeta de um dos monitores em lugar do sistema estelar binário que estava sendo transmitido. Ele sorri e, através de um emissor, diz:

- Olá! Se essa mensagem está sendo projetada pra vocês é porque provavelmente eu estou morto. Caramba! Eu sempre quis dizer isso! Muito bem. Espero que minha morte ao menos tenha sido pouco dolorosa. Foi ou não foi? Enfim, o que importa não é mesmo? Ah, vocês devem estar se perguntando: "Como ele passou a consciência dele para um computador?!?! Ele deve ser um gênio!!". Bom, na verdade eu programei o computador da nave, criado com o intuito de auxiliá-los durante sua viagem, para imitar o meu padrão de comportamento. Ele não tem nenhuma inteligência artificial, ou algo do tipo, ele apenas

RPG by Moodle

reproduz minhas atitudes e maneirismos. É a minha forma de participar com vocês dessa fornada maravilhosa e auxiliá-los o máximo possível. Então vamos lá! Primeiro deixe-me fazer uma pequena explanação sobre essa maravilhosa nave que vos fala. A primeira vista ela pode parecer um remendo de sucatas enferrujadas, mas cuidado, meus nobres companheiros, como dizia Sun Tzu: "subestimar o inimigo é o primeiro passo para a derrota". A primeira impressão sobre esta nave não poderia estar mais enganada: utilizando a tecnologia de geração de energia que vocês "adquiriram" nós temos a nossa disposição excelentes propulsores que aliados ao mecanismo de dobramento espacial nos permite transpor distâncias numa velocidade que supera a da luz. É, eu sei que nada pode ser mais rápido que a luz, nós na verdade não estamos nos movendo mais rápido que ela, estamos bem mais devagar, mas o mecanismo de dobramento do espaço permite que nos locomovamos por "saltos" pelo continuum espaço tempo. É como uma formiga caminhando por uma folha de papel, se a folha estiver extensa ela irá demorar mais para transpô-la do que se estivesse dobrada, não é mesmo?

Bom, além do perfeito mecanismo de locomoção, a nave conta com dependências exclusivas para cada um de vocês, com escritório e banheiro, all include! E vocês não terão que pagar nada a mais por isso! Hehe, por Lorde Ganesha, nem morto eu perco meu senso de humor. Temos também uma câmara de armazenamento, uma sala de treinamento com simulação virtual, e um salão comunal para vocês passarem o tempo.

Que tal eu começar explicando pra vocês algo sobre esse universo? Quem me ajudar ganha um doce e um emissor de raio laser de última geração!

Experimento 26:

A nave dos PJs tem sua órbita alterada devido à gravidade de uma anã branca. O sistema de computador conserta a trajetória e explica aos PJs como essa atração ocorre.

Link do Experimento:
http://www.virtualizeid.com.br/sec/experimentos/Exp_26-Espaco_Tempo/index.html

Uffa, essa foi por pouco, não? Ainda bem que vocês têm um ótimo cienti... digo, supercomputador, acompanhando vocês. Relaxem e aproveitem o resto da viagem. Tem algumas bebidas e se quiserem eu posso tocar uma boa música e... Epa, que luzinha vermelha é essa apitando ali? Hare, é o alarme! Um objeto gigantesco está se aproximando. Minto, ele chegou! As imagens do objeto serão transmitidas no monitor principal. Pela tela gigante a frente de vocês a imagem de um gigantesco cruzador intergaláctico aparece sob o fundo negro pintado de estrelas. Comparar seu tamanho com o de uma montanha seria irônico, a montanha não representaria um décimo do tamanho da nave. Ela é completamente esférica e prateada, refletindo o brilho das estrelas distantes em sua superfície metálica. Num dos pontos da superfície, o metal começa a retroceder, gerando uma abertura no casco do cruzador. Vocês sentem um forte tranco e sua nave começa a se mover sem comando.

Opa, epa. Por Lord Ganesha. Nosso transporte não está mais sob meu controle. Alguma força misteriosa está nos puxando para dentro desta nave. Bom, meus caros amigos, só nos resta rogar por misericórdia... Estamos sendo levados para dentro do cruzador, entrando pela fenda. O local parece ser algo como um hangar, e várias versões menores, bem me-

RPG by Moodle

nores, do cruzador estão acopladas a estruturas provavelmente relacionadas ao pouso. O local está lotado de estranhas criaturas, são os Nixonianos! Para os que não lembram, essas criaturinhas gosmentas que mais parecem pinche passado, têm poderes telepáticos e telecinéticos extremamente poderosos e são responsáveis pela frente anti-humana na R.E.D.E., malditos calhordas. Pêra um instante, por que eu estou narrando se vocês podem ver tudo pelos monitores? Acho que seria prudente rodar uma verificação no meu sistema, é o momento perfeito para eu dar uma escap... Digo, verificada nos meus softwares. Boa sorte pra vocês! - Sua imagem então desaparece, sendo substituída pelo Hangar.

Vocês podem ouvir então uma voz ressoando dentro da cabeça de cada um de vocês que diz, fria e sem emoções:

- Saiam. Temos. Que. Debater. Alguns. Temas. Com. Vocês - Nisso vocês podem ouvir o aviso do sistema indicando que a entrada da nave foi aberta.



NIXONIANO

O ar da nave estará respirável graças ao sistema complexo de manutenção da vida dos

RPG by Moodle

Nixonianos, que são especialistas no estudo de outras espécies do bioma universal e conhecem as necessidades respiratórias dos humanos. Como são parasitas, cada um deles estará assumindo a forma de uma espécie de alienígena diferente, mas sempre com o líquido prateado cobrindo-os.

Os Nixonianos irão requisitar um debate com os PJs (que será feito telepaticamente, com cada Nixoniano emitindo uma palavra de cada sentença), e tentarão através dele convencer os PJs que a humanidade é realmente um problema para o universo. Expondo uma maneira diferente de enxergar o problema, mostram os dados que eles coletaram durante centenas de anos de pesquisa com a espécie humana, tentando comprovar que a melhor alternativa é o extermínio, e ainda mostram o projeto que eles construíram para a terra. Eles parecem não compreender o porquê dos PJs relatarem em aceitar a derrota de sua espécie e agirão como se desistir fosse a coisa mais óbvia e sensata. Na verdade, devido a seu racionalismo extremo os Nixonianos realmente acreditam nisso e o fariam se estivessem no lugar dos humanos. Os Nixonianos não pretendem partir para violência, pois são pacifistas. Qualquer tentativa de atacá-los fará com que o atacante seja dominado pelos incríveis poderes telecinéticos das criaturas antes que tenha qualquer chance de feri-las.

Interrompa o debate, informando ao PJs que eles começam a ouvir um zumbido forte e constante que parece vir de dentro da consciência de cada um deles, deixando-os tontos e confusos. Os Nixonianos irão sofrer ainda mais os efeitos deste estranho fenômeno, e acabarão liberando seus hospedeiros, alguns deles perigosas criaturas, que sairão em pânico pela nave. Os Nixonianos terão dificuldade para manter uma forma específica, assumindo diferentes conformações instáveis a cada segundo. Os PJs poderão sentir a agonia deles que será emitida telepaticamente. NoOne, clandestino na nave dos PJs é o causador deste fenômeno. Ele acabou de sair de seu casulo, onde o Nixoniano que antes estava preso na Terra, e o Lacsiviã, que

RPG by Moodle

havia em seu corpo, de alguma forma se combinou para criar um ser ainda mais poderoso.



NoOne - Estágio 2

Ele sai da nave de vocês. Vocês podem senti-lo, mesmo antes de virar para fitá-lo. Ele está ali, sua nêmesis, tudo o que vocês não representam e são contra. Mas ele está diferente. Não apenas pelas manchas cobreadas espalhadas pelo seu corpo que parecem se mover sob um padrão constante que lembra certas tatuagens tribais, não. É quase como se vocês pudessem ver a loucura impregnada em seus olhos, vermelhos, injetados de sangue. Ele está louco, deturpado de alguma forma impossível, talvez até mesmo sua alma tenha si perdido. Ao menos o que ainda havia dela. Ele sorri, e seus dentes estão escuros, imersos na mesma substância. Vocês sentem o medo, quase palpável escorrer de cima a baixo pela espinha,

aumentando a cada momento em que aquele sorriso vai se alargando, até chegar a um tamanho incrível, o medo e o sorriso, ambos quase sobrenaturais.

RPG by Moodle

Um dos Nixonianos, talvez mais resistente ou apenas mais teimoso, consegue se concentrar mais, mantendo uma forma constante e então consegue atacar. Vocês sentem apenas o vento, e vêem o umbral, onde O inimigo se encontra, esmagar ante a força telecinética do Nixoniano. Mas Ele continua parado. Sorrindo. O Pânico toma conta das criaturas. O Pânico toma conta de cada célula do corpo de vocês. Outros Nixonianos se juntam ao ataque, formando uma bolha de destruição ao redor d'Ele. Mas ali, ele continua impassível, fitando apenas vocês. Então, vocês podem sentir uma onda de retorno, como uma explosão atômica invisível. Pensamentos indizíveis passam instantaneamente, impossíveis de serem controlados, mas se vão tão rápido quanto vieram deixando apenas uma impressão ruim na boca do estômago e a sensação de algodão molhado na boca.

Entretanto, para os Nixonianos não foi tão simples. Eles "chovem". Perdem a forma e começam a escorrer pelo solo, vagarosamente em direção a Ele. Os padrões em Sua pele aceleram, e agora vocês sabem qual a sensação de um antílope sendo atacado por um leão, pois ele avança como uma fera.

Batalha contra NoOne 2.0

O resultado desse confronto é irrelevante. Caso os PJs vençam, o que é bastante difícil, os Nixonianos irão, contra a vontade deles, ser absolvidos e ele irá assumir sua 3ª forma. Caso os PJs o percam irá assumir a forma antes de realizar o ataque final, dando tempo para que eles fujam. Guiados por uma fraca voz em sua cabeça que os indica o caminho até a ponte de comando da nave onde um grupo de Nixonianos se manteve protegido do efeito graças à barreira presente no compartimento que protege contra radiações externas. Lá, o comitê de comando da nave explicará esse estranho fenômeno: os Nixoniani-

RPG by Moodle

anos são criaturas puramente mentais. Eles não têm corpo, apenas uma imersão de células que assumem uma conformação apenas a partir de comando telecinético.

Na espécie deles, a razão impera e todos estão conectados de uma maneira interpessoal com todos os outros. Eles nunca apresentaram transtornos psicológicos, pois conforme algum deles começa a adoecer é rapidamente tratado, isolado ou realiza suicídio, já que como esses indivíduos compartilham pensamentos os transtornos são extremamente contagiosos e perigosos. Apenas um representante que tenha passado muitos e muitos anos poderia desenvolver algum transtorno desse nível e ele seria um perigo para qualquer um da sua espécie que entrasse em contato com ele, já que a comunicação telepática já ocorre automaticamente.



Os Nixonianos que ainda estão normais irão rogar para que os PJs salvem seus companheiros ou ao menos impeçam que a praga se espalhe. Mas eles devem tomar cuidado, pois os hospedeiros estão libertos, e NoOne estará sedento de vingança.

- Teste de perícia para encontrar uma solução (conhecimento - natureza ou arcano ou inteligência)

RPG by Moodle

Um ritual poderá retornar os Nixonianos absolvidos a um estado de equilíbrio, livrando-os da infecção telepática. Para completar o ritual são necessários alguns itens que estão guardados no estoque da nave dos PJs e outros presentes no armazém do cruzador Nixoniano.

Experimento 27:

NoOne ataca os Personagens antes que o ritual esteja pronto. Alguns deles devem retardá-lo usando os itens presentes no estoque da nave orioniana: apenas sal e gelo que são iguarias para os Orionianos. Utilizando o sal e o gelo adicionados no duto de ar onde se encontra NoOne, será o suficiente para neutralizá-lo deixando vulnerável a magia.

Link do experimento:
http://www.virtualizeid.com.br/sec/experimentos/Exp_27-Fabricando_Gelo/index.html

Mapa da nave com tabela de encontros

Após o ritual os Nixonianos são libertados. Eles se dispersam pelo chão, ainda fracos devido à contaminação. Contudo, o caso zero (o Nixoniano que ficou preso durante anos na terra e resultou na infecção telepática) não foi curado pelo ritual. Ele ainda continua em simbiose com NoOne e os PJs devem derrotar os dois novamente.

Combate com NoOne.

Quando NoOne fica com apenas 25% do seus pontos de vida o Nixoniano louco abandona-o e tenta fugir, mas é capturado pelos Nixonianos recém recuperados, agora imunes à contaminação. Já NoOne é derrubado pelo choque da saída do seu parasita. Nota para o mestre: NoOne encontra-se num estado muito frágil. Caso os PJs pensem em assassiná-lo, os Nixonianos irão interferir, afinal caso o façam os PJs estarão se tornando exatamente aquilo que eles estão combatendo. Além disso, eles informam que caso o façam o

RPG by Moodle

Lacsiviã irá liberar ovos, contaminando todos os presentes. NoOne deve ser então levado para o planeta da REDE onde será devidamente julgado pelo seus crimes. Após estes eventos os Nixonianos percebem que a espécie humana conta com indivíduos valorosos e talvez valha a pena salvá-los, ou pelo menos alguns representantes, apenas para estudo. Eles se oferecem para escoltar os PJs até o planeta sede da REDE para que eles participem da reunião que irá acontecer em breve cuja pauta é o destino da espécie humana.

RPG by Moodle

Parte 1 - Recepção e recompensa.

O mestre deve ler o seguinte texto para os jogadores:

Vocês chegam ao sistema estelar no qual está o planeta Jardí, uma pequena lua de um grande planeta gasoso. Este último é bastante semelhante a Júpiter do nosso sistema solar, embora ainda consiga ser colossalmente maior. Em comparação com a Terra, Jardí é três vezes menor. Ainda do espaço, é possível vislumbrar o pequeno planeta azul recoberto por uma imensidão branca de nuvens. Centenas de espaçonaves paradas ao redor do planeta formam um estranho e deslocado cinturão prateado. Ao se aproximar do planeta os Nixonianos iniciam comunicação com o comando estelar de Jardí, permitindo o pouso. Utilizando uma nave menor, os Pjs partem junto com um grupo de Nixonianos da espaçonave-mãe. Conforme adentram na atmosfera, fortes turbulências começam a acontecer. A nave mantém-se estável, embora a trepidação seja um incômodo constante. Em poucos minutos a entrada do espaço porto é visível: uma gigantesca gruta. Antes que o vento possa ser um incômodo preocupante para o pouso, a nave é sugada para dentro da gruta.

Pelos visores é possível ver um complicado sistema de turbinas e eletroímãs que condicionam a nave a acoplar sem mais problemas no gancho de atracamento, uma enorme estrutura metálica semelhante a uma garra que segura a nave. Ela se acopla exatamente na abertura para o exterior, criando um túnel até o espaço-porto. As paredes são feitas de um material semitransparente que permite vislumbrar o ambiente externo. Dezenas de naves pousam e partem enquanto os PJs caminham, como abelhas em uma estranha colméia. À frente, um estranho ser usando um capacete semelhante aos dos antigos trajes de mergulho encontrados na Terra os aguarda. Ele é

RPG by Moodle

um dos nativos, conhecidos por jardinianos, que são seres subaquáticos, semelhantes aos Cefalópodes terrestres. Dezenas de tentáculos parecem sair de buracos vedados na parte de baixo do capacete e através do material que parece vidro não é possível enxergar olhos, já que os jardinianos são cegos, se localizando a partir de um órgão interno que funciona como um sonar. E ele é enorme, seus tentáculos têm por volta de um, a dois metros de comprimento, e mesmo se arrastando ele tem 2,5 de altura. Caso erga-se sobre os tentáculos é provável que ele alcance bem mais de 4 metros. De um aparato no capacete começa a ser emitida uma voz que fala em português, com um sotaque fortemente gaúcho. Ele os recebe entusiasticamente, enquanto os guia pelo espaçoporto. Com seus tentáculos ele oferece pequenas máscaras para que a atmosfera não contamine nenhum de vocês.

Ele diz, enquanto os guia pelo espaçoporto:

Bem vindos ao planeta Jardí. Trata-se de um planeta com clima permanentemente chuvoso, onde os prédios e edificações contrastam com o ambiente natural, uma densa floresta de pteridófitas e briófitas, como são conhecidas na terra, plantas cuja necessidade de um ambiente aquático é sabida. Todos vivendo em harmonia. Mas isso é apenas uma parte pequena de Jardí, seus poucos ambientes não-submersos; a verdadeira riqueza de Jardí está sobre os oceanos já que 90% da sua superfície é coberta por água. A maioria das cidades são submersas, e existem locais específicos para os principais visitantes com atmosfera artificial que imita a do seu planeta natal, onde eles podem livrar-se dos seus trajes espaciais. Não se surpreendam caso sintam um pouco de desconforto nos primeiros momentos, é que a gravidade é levemente mais baixa que a terrestre.

RPG by Moodle

Neste momento todos adentram em um transporte semelhante a um metrô, que desce serpentinamente pelas grutas. Seu teto é de uma transparência que beira a invisibilidade e apenas com olhares mais atentos vocês percebem que ele realmente está ali. Após alguns segundos as grutas desaparecem e dão lugar a imensidão azul do oceano jardimiano. Milhares de deslumbrantes espécies aquáticas podem ser vistas, enquanto vários transportes flutuam calmamente, cheios de turistas aproveitando a beleza de Jardí.

-Jardí é um planeta com grandes capacidades turísticas - diz o guia - o fato de ser a sede da R.E.D.E. Contribui para tanto. A população nativa representa apenas 20% do total, o resto é composto por turistas e visitantes. Por isso contamos com uma estrutura especial para receber as espécies que não se adequam a nossa atmosfera. Temos verdadeiras cidades para as espécies que nos visitam com mais frequência. Caso os humanos se tornem parte da R.E.D.E iremos construir uma que simule o ambiente de seu planeta natal.

Jardí adentrou na R.E.D.E. a bastante tempo e teve muito a adicionar. Seu sistema de gestão ambiental sustentável, foi gerido através da simbiose com a natureza. A criação de rebanhos de criaturas marinhas em áreas específicas, sem realizar a caça predatória é responsável pela nossa principal fonte de alimento. Grandes plantações submarinas utilizam os dejetos das cidades como adubo, já que nossas espécies vegetais são em sua maior parte também são zootróficas, ou seja, se alimentam de matéria orgânica. Como nosso planeta é extremamente chuvoso, utilizamos a água da chuva como nossa principal fonte de energia. Além disso, eólica e marítima são outras grandes fontes de energia. Utilizando motores a base de hi-

RPG by Moodle

drogênio, mantemos o equilíbrio dos ciclos biogeoquímico no planeta, já que geramos hidrogênio a partir da água abundante do planeta. Aliás, o planeta é pleno de atrações turísticas e culturais ligados à vida na umidade e na floresta.

Apesar da distancias ano-luz entre os nossos, temos algumas semelhanças no que diz respeito à produção de energia, acredito que seja de interesse observamos uma das nossas hidrelétricas, já que esta forma de produção de energia é comum no seu planeta.

Experimento 29:

A embarcação para diante de uma usina hidrelétrica, principal responsável pela geração de energia no planeta Jardí, e o nativo mostra de perto aos jogadores seu processo de funcionamento.

Link:

http://www.virtualizeid.com.br/sec/experimentos/Exp_29-Usina_Hidreletrica/index.html

Após a apresentação o metrô chega à principal e maior cidade de Jardí, sede da R.E.D.E. O saguão principal está repleto de seres de vários planetas diferentes, todos indo à direção a Ágora. Todos eles utilizam roupas espaciais excêntricas, adaptadas as suas necessidades atmosféricas.

Parte 2 - Ágora e Avanços

Os PJs ocupam o lugar de espectadores numa imensa bancada enquanto o debate se inicia. Cada planeta tem a chance de falar. Embora os Nixonianos tenham mudado de opinião quanto aos humanos, muitas outras espécies ainda são a favor de exterminarem a espécie humana para salvar o universo. A discussão é intensa e acalorada e

RPG by Moodle

em dado momento os Pjs são convidados a falar em defesa da humanidade.

Teste de perícia - Diplomacia, Expressão, Discursar.

Enfim, após um longo debate, os integrantes da Ágora aceitam enviar um grupo de representantes à Terra para iniciar o processo de integração à REDE e sócio-construtivismo de uma sociedade sustentável. São escolhidos representantes de 3 planetas:

- Um Orioniano - Seu Zé

- Linshiviano - Pequenas bolinhas de pelo que falam numa voz finíssima.

- Internus - Espécie que vive em cavernas isoladas hermeticamente e respiram material explosivo, pela carapaça resistente podem ser confundidos com répteis.

- Um Nixoniano.

Uma escolta os levará até lá e os PJs irão auxiliar na segurança.

Parte 3 - Partida e Problemas

Muitos carniceiros espaciais não estão interessados que a Terra seja modificada, na esperança de obter os espólios da raça humana e desmantelar o equilíbrio do universo. A viagem de ida não será tranquila, a comitiva será atacada por piratas siderais no caminho que pretendem raptar a nave da REDE junto com seus integrantes. Realize a viagem rolando na tabela de encontros. Os PJs utilizarão naves de combate cedidas pela REDE.

Confrontos contra piratas - batalha espacial

Ao se aproximar da Terra os PJs devem contatar Telles na Terra e informá-la do seu intento. Telles irá conseguir uma reunião com os principais líderes políticos da Terra, mas esta deve ocorrer em uma

RPG by Moodle

base secreta na Antártica, nos Montes Transárticos, local de difícil acesso devido às barreiras naturais, para evitar o medo da contaminação alienígena e o caos da população.

Parte 4 - Chegadas e conquistas.



NoOne - Estágio 4

Os Pjs chegam à terra, na base na Antártica, onde um grupo seletivo os aguarda. Há um campo de pouso coberto, que se abre para permitir a entrada da nave da comissão intergaláctica. Após a recepção épica a reunião tem início, onde os representantes da R.E.D.E. tentarão expor aos terráqueos uma nova forma de lidar com antigos problemas. Mas NoOne, que conseguiu escapar da prisão na REDE aliou-se a um grupo de piratas siderais e conseguiu transporte para voltar à Terra. Ciente da reunião ele se infiltra e realiza um atentado contra os participantes do evento, utilizando o sistema de manutenção vital do alienígena Internus para gerar uma explosão que toma a vida de inúmeros participantes do evento, incluindo Seu Zé. Ele se aproveita para acabar com os trans-

portes e qualquer meio de comunicação local com o exterior. Junto de seus asseclas também contaminados por uma nova versão do Lacsivi-

RPG by Moodle

ã, ele pretende realizar um banho de sangue e colocar a culpa nos alienígenas, criando um pavor generalizado nos humanos, impedindo qualquer futura intervenção da REDE. Os PJs são os únicos que podem detê-lo, mas conseguirão eles lidar com NoOne encurralados como estão e ainda com o pânico dos participantes? As mutações ocorridas em NoOne o transformou em uma criatura de poderes indescritíveis, serão os PJs fortes o suficiente para lidar com sua ameaça?

Nota para o mestre: As forças de manutenção da paz responsáveis pela segurança do local foram completamente neutralizadas, restando a responsabilidade de guardar as pessoas apenas aos PJs. A base estará funcionando com energia reserva devido a sabotagem realizada pelos comparsas de NoOne. As saídas e entradas estarão seladas e fortemente guardadas por membros do grupo terrorista interplanetário. A convenção ocorreu no setor de pesquisas, e é apenas neste setor que irão ocorrer os combates com os inimigos. Na saída NoOne estará esperando pelos PJs.

Com a falta de energia no local, os PJs não podem acionar nenhum dispositivo da base ou a abertura de portas e passagens, ficando vulneráveis às armadilhas de NoOne. O acesso para a sala, onde fica a caixa de força só pode ser feita por um duto de ventilação, o mesmo é muito apertado, para religar o gerador de energia. Por isso PJs devem construir um carrinho com um motor elétrico à base de bobina e direcioná-lo através de um pequeno duto de ventilação que leva à sala contígua, para atingir um dispositivo que irá fazer a energia retornar, constituindo-se o sucesso do experimento.

Experimento 30:

RPG by Moodle

Link:

http://www.virtualizeid.com.br/sec/experimentos/Exp_30-Bobina/index.html

PS: Em 2025, parte das Geleiras e montanhas ocidentais já descongelaram mostrando as formações rochosas que antes era coberta por gelo. Em determinadas partes do continente, o gelo derretido formou lagos; espécies de animais extinguíram-se devido às mudanças climática; o litoral passou a ser ocupado por pequenos grupos de exploração de minérios e pedras preciosas; o derretimento parcial das Geleiras influenciou na elevação do nível dos oceanos. Mesmo com aquecimento do continente as temperaturas no centro do deserto gelado continuam baixas e as ventanias no local tornam arriscada a ocupação do continente. O acesso ao Monte é extremante difícil: primeiro por ser no continente Antártica, na região dos Montes Transárticos os ventos costumam chegar a 200 Km/h e a maneira mais fácil de chegar ou sair das Montanhas sem utilizar os transportes da base é por escalada.

O fim (?)

Após perder mais de 3/4 de sua vitalidade, NoOne irá se render. Mas, admitindo a derrota, ele irá aceitar os PJs como iguais, dignos de participar do seu sonho de grandeza: um reinado de poder absoluto, comandando todo o mundo através de manipulação política e econômica atrás das cortinas. Com os conhecimentos dele e os poderes do grupo, até mesmo as mais poderosas nações irão se render. E por que parar na Terra? Quantas riquezas o resto do universo esconde? Quantos mundos a aproveitar. Ricos em novas sensações e em novas conquistas. O mestre deve deixar a escolha final a mercê da

RPG by Moodle

escolha dos personagens: acabar com a última ameaça que impede o avanço da humanidade ou conquistar toda a riqueza para si própria? Caridade ou avareza? Trata-se de uma questão ética e moral, e apenas o mestre, conhecendo os jogadores após 10 aventuras, saberá lidar da melhor maneira para expor essa decisão. Os riscos e sacrifícios devem ficar bastante claros. Caso aceitem a proposta de NoOne, os PJs se tornarão páreas da sociedade e estarão assumindo o papel daquilo que eles enfrentaram durante todo o percurso da jornada. A REDE irá tratá-los como criminosos e é provável que eles sejam caçados por todo universo. Na Terra eles serão associados ao estrago que, acredita-se erroneamente, ter sido causado por alienígenas conquistadores. Em suma, eles se tornarão os vilões da história.

Caso não aceitem a proposta, ainda resta a escolha dúbia, cabe a eles a responsabilidade ante a vida do vilão? Situações anteriores comprovaram a capacidade quase miraculosa de NoOne de escapar de cativeiros, quaisquer que sejam os níveis de dificuldade, até mesmo superando das defesas da REDE. Cabe a eles eliminar a existência de NoOne? Sua morte talvez libere uma forma ainda mais devastadora de infecção por Lacsiviã, simbiontes que se agregam com seres perdidos do abraço do universo mítico. O assassinato, enquanto ato imoral de retirar a vida de outrem desarmoniza o ser com o universo, tornando-o suscetível a infecção lacsiviana. O risco para este ato é considerável e os personagens devem tê-lo em mente ao realizar o ato. Talvez a melhor forma de lidar com o vilão não seja eliminando-o, mas enfraquecendo seu poder político e econômico, trazendo a público seus jogos políticos e crimes contra a humanidade. Ainda assim, a escolha envolve um cabedal de dilemas morais que devem ser trabalhados pelo mestre enquanto educador a partir do conhecimento prévio a

RPG by Moodle

fim de demonstrar aos *jogadores* como certas escolhas são importantes e indicam os rumos de nossas vidas.

Caso a escolha correta seja aceita ainda haverá desafios a conquistar. O estrago do atentado aumenta a tensão nas negociações para a entrada da Terra como integrante da REDE. A ausência de uma organização específica de representação também vem a ser um problema relevante. Os personagens terão papel decisivo durante esse período de transição. E como as pessoas comuns irão reagir a essa alteração profunda na cultura? Talvez grupos radicais e fundamentalistas sejam contra e queiram reivindicar, trazendo mais dificuldade para a missão extraterrestre. E os alienígenas marginalizados à R.E.D.E. , como irão reagir? Embora ampla e dominante a R.E.D.E. ainda tenha antagonistas aos seus esforços, e talvez eles estejam interessados em minar os esforços em prol terrestre para colher a pilhagem da destruição da Terra. Cabe ao mestre, em acordo com os rumos de sua campanha, definir se os personagens terão papel nessa nova conjectura ou irão apenas aproveitar os frutos de suas vitórias.

Glossário RPG “Viagem no Espaço” by moodle

RPG by Moodle

O objetivo deste Glossário é orientar os jogadores iniciantes a entenderem o universo vocabular próprio das aventuras de RPG. Aqui constarão palavras em inglês, até siglas de todos os tipos com o mais variados significados.

CAMPANHA RPG

Anarco-Capitalista *-(anarco-capitalismo):* Conhecido também como *libertarismo anarquista, anarquismo de propriedade privada e anarquismo de livre mercado*, é uma variedade do liberalismo clássico. É uma filosofia política que nega o centralismo estatal, e qualquer ação governamental para organizar o mercado e as relações sociais, particularmente no campo das relações jurídicas e de segurança. Esta concepção acredita que a melhor forma de organização social, se dará por meio dos contratos privados, que deverão estar baseados na noção de propriedade dos indivíduos, frente ao livre mercado e o controle das instituições sociais oficiais do Estado. O norte-americano, *David Friedman*, é o principal defensor desse pensamento na atualidade.

Adaga: arma curta, cortante, com dois gumes e pontiaguda.

Arrochos salariais: Política salarial empregada por um governo de Estado para reajustar os salários dos trabalhadores em relação à inflação, ao desemprego e demais problemas de ordem socioeconômica.

RPG by Moodle

Capitalismo: Ordem sociometabólica de amplitude planetária caracterizada pela hegemonia do modo de produção da existência surgido no final da Idade Média na Europa. A principal característica dessa ordem é caracterizada pela propriedade privada dos meios de produção e pela existência de mercados livres e de trabalho assalariado.

Cartel: Ação coordenada de forma explícita ou implícita, entre mercados concorrentes para fixar preços, e eliminar a concorrência, para obter um aumento maior de lucro, em detrimento da livre escolha do consumidor. A formação de cartéis teve origem na Segunda Revolução Industrial, no século XIX.

Caos (*ver caótica*): confusão, desordem, desorganização. (Mitologia grega) Primeira divindade a surgir no universo.

Conglomerado industrial: É um grupo de empresas, que se caracteriza por dependerem de uma mesma matriz comum, que gerencia todas as movimentações financeiras das demais.

Corporações: representa um grupo de pessoas submetidas às mesmas regras e estatutos com um objetivo comum.

Crise estrutural: Oscilação, cíclica e padronizada, de eventos desorganizadores da economia mundial. Na história Moderna, encontramos a presença destas crises em acontecimentos como a *Crise da Bolsa de Valores de 1929*, a *Grande Depressão* e mais atualmente, a *Crise de 2008-2009*. O filósofo *István Meszáros (2009)*, defende a idéia que a crise, é uma manifestação do colapso financeiro e social que o capitalismo atual sofre.

RPG by Moodle

Doenças congênitas - Doenças congênitas ou doenças congênitas adquiridas antes do nascimento ou até mesmo depois do mesmo, no primeiro mês de vida, seja qual for a sua causa. Dentre essas doenças, aquelas caracterizadas por deformações estruturais são denominadas usualmente por anomalias ou malformações congênitas.

Épica (*masculino épico*): gênero literário no qual, o (s) autor (s) de forma objetiva, narra histórias fantásticas, mitológicas ou lendárias. Acontecimento de ordem grandiosa.

Espécime: Exemplar de qualquer ser vivo.

Forças produtivas: elementos que exercem influência para modificar ou transformar a natureza.

Gaia (*Mitologia grega, Gea ou Gê*): Deusa Terra, Mãe Terra. Filha de Caos, e irmã de Tártaro e Eros. (*Ciência*) Terra como um grande organismo vivo.

Hecatombe: Catástrofe, Ameaça, Sacrifício,

Humanóides: Seres não humanos, com aparência humana.

Indescritível: Impossível de se descrever, inexplicável. Extraordinário.

Invólucro: Que cobre, reveste. Que serve para se envolver.

RPG by Moodle

Indubitavelmente: Que não deixa margem de dúvidas. Induvidável, incontestável.

Ínfimo: inferior, vulgar, desprezível, insuficiente.

Permo-triássica - A extinção do Permiano-Triássico ou extinção Permo-Triássica foi uma extinção em massa que ocorreu no final do Paleozóico há cerca de 251 milhões de anos. Foi o evento de extinção mais severo já ocorrido no planeta Terra, resultando na morte de aproximadamente 95% de todas as espécies da época. A extinção provocou uma mudança drástica em todas as faunas e marca a fronteira entre o Permiano e o Triássico.

Pixel: menor ponto usado para formar uma imagem digital.

Inóspito: Que não exerce hospitalidade, não hospitaleiro. Difícil pra viver.

Insustentabilidade: Designa o conceito de algo que está difícil de se manter sustentável. Termo usado por ecologistas e cientistas sociais para definir fenômeno do colapso dos recursos naturais.

Irisórios: Insignificante, irrelevante, ilusório.

Irritadiços: Irritável, impaciente, de fácil aborrecimento.

Lastreada: Difuso, dar firmeza.

Magnânima: Benevolente, nobre, grandioso

RPG by Moodle

Metabolismo social: conjunto de transformações desenvolvidas na sociedade. Ações e reações sofridas em meio social que dão forma e revelam a materialidade do capitalismo nas sociedades atuais.

Metástase: Disseminação das células cancerosas para outras partes do corpo.

Modo de produção: Refere-se as determinadas formas de sobrevivência socioeconômica e cultural que as pessoas desenvolveram em uma determinada etapa da história, a partir do desenvolvimento das forças produtivas e das relações sociais de produção da existência humana.

Neoliberalismo (*ver: Capitalismo, Globalização*): corrente de pensamento que resgata alguns princípios do liberalismo clássico, como por exemplo, a liberdade individual (individualismo) nos campos econômicos, sociais e políticos e não intervenção do Estado. O neoliberalismo é uma ideologia capitalista que defende a livre concorrência e desigual entre mercados, a estrutura estratificada de classes e não participação do Estado na regulação dos rumos econômicos.

Nichos Ecológicos: modo de vida dos seres em seu habitat. Considera as relações dos diferentes grupos de ser vivo a partir de uma cadeia de funções. Identidade ecológica da espécie.

Neolítica - O Neolítico, também chamado de Idade da Pedra Polida (por causa de alguns instrumentos, feitos de pedra lascada e pedra polida). É o período da História Ágrafa que começa em 8000 a.C.

RPG by Moodle

Pentópodos: ser com cinco membros funcionais para locomoção.

Redimindo (*redimir, remir*): resgatar, readquirir, perdoar, resgatar, salvar.

Regime escravocrata (*relativo a escravidão*): prática social institucionalizada através de aparatos estatais, nos quais defendem os direitos a propriedade de uma pessoa ou grupo sobre a outra que é nomeada de escrava. Considerado mercadoria, o escravo normalmente era submetido à opressão escravocrata por meio da violência e da imposição coercitiva por meios legais.

Retrógrado: contrário, antiprogressivo, conservador

Rudimentares (rel. rudimento, rudimentar): elementar, básico, primitivo,

Sistema binário (base de 2): sistema matemático em que todos os elementos serão representados proporcionalmente com base em dois números elementares para encontrar o seu resultado.

Sistema capitalista (capitalismo): Ordem política, social, econômica e cultura em que os meios de produção e a propriedade privada são utilizados para alcançar fins lucrativos. Termo elaborado pelo filósofo *Karl Marx*, no século XIX, para designar a forma de governo que se originava no Ocidente e que mais tarde se espalharia pelo mundo todo, correspondendo dessa forma ao fenômeno conhecido como *Globalização*.

RPG by Moodle

Telecinéticas (*relativo a telecinesia*): Capacidades mentais para movimentar objetos através do poder da mente.

Terráquea: designação para os seres que vivem no Planeta Terra. Seres terrenos.

Tripuladas: provida de tripulação. conduzida, orientada, dirigida. Ornar, enfeitar.

Voraz: devorador, grande consumidor. Ávido. Ambicioso.

AVENTURA 1

Adjacente: Junto, contigo, próximo, que está.

RPG by Moodle

Background: Em RPG, representa o pando de fundo de história do personagem.

Blefe: trapaça, mentira, enganação.

Carrancuda: fechada, aborrecida, feia.

Congênitas: refere-se as anomalias que estão presentes desde o nascimento sem ter sido herdada. Natural.

Conglomerado industrial: É um grupo de empresas, que se caracteriza por dependerem de uma mesma matriz comum, que gerencia todas as movimentações financeiras das demais.

Armamentísticos: relativo a armamentos.

Corporações: representa um grupo de pessoas submetidas às mesmas regras e estatutos com um objetivo comum.

Corriqueira: cotidiana, habitual, trivial.

Deplorável: desprezível, nojento, desgraçado.

Equivocada (rel. equívoco): suspeito, duvidoso, enganoso.

Feições: aspectos da fisionomia, traços, figura. Jeito, modo de ser.

Holográfica: imagem representada tridimensionalmente. Registro integral.

RPG by Moodle

Mapa Holográfico: Tecnologia de projeção de imagens tridimensional.

ID: identificação eletrônica dos fatores. Código de identificação de usuários de email.

Jukebox: Aparelho eletrônico, com a função de tocar músicas diversas, utilizado em bares e lanchonetes.

LED (inglês - Light Emitting Diode) ou diodo emissor de luz: Tem função de emitir luz em locais ou instrumentos que substituo a utilização de uma lâmpada comum por esse equipamento. Sua utilização mais ampla pode ser encontrada em produtos de microeletrônica como sinalizador de avisos, em alguns modelos de semáforos (sinaleira).

Meios de produção: conjunto de elementos que medeiam à relação entre o trabalho humano e o a natureza do processo de transformação da natureza.

Mestre de Jogo: (feminino: mestra) é o jogador (a) responsável por orientar o enredo do jogo, narrando os acontecimentos que ocorrerão com os demais personagens de jogadores.

Mirabolante: fantástico, extraordinário, espalhafatoso.

NPC: São personagens criados e controlados pelo Mestre de Jogos.

Own-phones: Aparelho fictício que desempenha as funções de vídeo-fone e computador pessoal portátil.

RPG by Moodle

Paramilitares: associações, instituições ou grupos civis armados com estrutura técnica e tática de forças militares.

PdMs: Sigla para personagem do Mestre. São os personagens não-jogáveis controlados pelo Mestre jogador.

Pjs e Pj: (plural e singular) Abreviatura para designar os personagens do jogador ou jogadores de RPG.

Positrônicos: Positrônio é o sistema constituído por um pósitron e um elétron, formando um átomo exótico. Previsto por croata Stjepan Mohorovičić, cientista em 1934, ou por Carl Anderson em 1932, e descoberto por Martin Deutsch em 1951.

Proficiência (proficiente + -ência): Capacidade, habilidade, conhecimento perfeito.

Taverna: Bar originado na Europa medieval. Nele eram vendidos todos os tipos de bebidas alcoólicas da época, principalmente vinho.

Transeuntes: pessoa que está de passagem em algum lugar.

Trôpegas: Que tem dificuldade de movimento, locomoção.

Upgrade: jargão da computação para designar a substituição e atualização de algum produto para sua versão mais recente.

Upload: envio de um arquivo para internet.

AVENTURA 2

Acirramento: aborrecimento, provocação.

RPG by Moodle

Cautela: cuidado, prudência, preocupação.

Claustrofóbica: medo de confinamento em espaços pequenos.

Contraponha: efeito de colocar um elemento contra o outro.

Corporações: grupo de pessoas com objetivos comuns, submetidas às regras ou a um estatuto comum.

Delinear: planejar, esboçar, traçar um contorno sobre.

Depedrado: destruir, roubar, espoliar.

Esbaforidos: ofegante, afobado, com a respiração dificultada pelo esforço físico.

Escolta: pelotão, tropa armada que acompanha alguém.

Fundição: efeito de fundir metais, forjar, processo de dar formas a metais.

Horrendas: horrorosas, amedrontadoras, feias.

Incógnita: desconhecida, misteriosa.

Indigentes: pobre, necessitado, miserável, desfavorecido de bens materiais.

Macrocópica: relativo a partículas que podem ser vistas a olhos nus.

Módicos: modesto, insignificante, sóbrio

RPG by Moodle

Perícia: habilidade para apurar com refinamento e método, as causas de algum acontecimento. Vistoria técnica. Conjunto de especialistas habilitados para executarem uma vistoria técnica.

Primariamente: O que é primeiro. Principal. Sem muitas dificuldades.

AVENTURA 3

RPG by Moodle

Agroexportadores: designação para indivíduos ou instituições, empresas, estados ou países que organizam sua economia para produção de produtos agrícolas para exportação.

Alienígena (*ver extraterrestres*): seres de outros planetas, galáxias.

Aquedutos subterrâneos: canal embaixo da terra para transportar água.

Cooperativa: organização de pessoas, ou instituições autônomas para satisfação de suas necessidades ou prestação de serviços, tendo em vista o bem comum.

Delonga: demora, prolongamento.

Geoglifo: Vestígios arqueológicos formados em grandes extensões de terra onde podem ser encontrados imagens ou desenhos com formas diversas.

Ihamas: mamífero ruminante que habitam na região das Cordilheiras dos Andes.

Íngreme: Inclinado, com declive, difícil.

Interlocutor: indivíduo que participa de uma interação. Aquele com conversa com outra pessoa.

Interplanetário: referente ao espaço que entre planetas.

Latifundiários: grupo formado por limitado possuidores de grandes propriedades de porções de terra desigualmente distribuídas.

RPG by Moodle

Lençóis freáticos: espécie de reservatórios de água subterrânea resultante da infiltração e acúmulo de água das chuvas no solo.

Luminescência: fenômeno de emissão de luz do próprio corpo, através do uso de alguma substância submetida a um estímulo químico.

Malévolo: maus, de má índole.

Modos de produção: forma de organização da sociedade determinada associada a uma determinada etapa histórica das forças produtivas e sua relação com os meios de produção.

Transatlântica: nome dado a qualquer travessia feita de uma margem do oceano atlântico para a outra.

AVENTURA 4

RPG by Moodle

Aniquile: destrói, acabar, exterminar

Beduínos: designação para grupos étnicos e nômades que habitam as regiões do deserto do Oriente Médio.

DNA (*Ácido Desoxirribonucleico*): Com base hidrogenada e pelos nucleotídeos, são fitas constituídas de filamentos, que ficam em paralelos devido à ponte, chamada ponte de hidrogênio, que acaba ligando uma cadeia de filamentos à outra.

Eloqüente: convincente, de fácil comunicação.

Exauri: consumir integralmente, cansar, esgotar, cansar.

GPS: Sigla de Sistema de Posicionamento Global, tipo de aparelho eletrônico que fornece via rádio a um aparelho receptor móvel a posição do mesmo com referencia as coordenadas terrestres.

Inquisidor: interrogador, questionador.

Nômade: que não tem casa fixa, vagueador, andarilho.

Pasmada: sem ação, atônita.

Quinquilharia: objetos com pouco ou sem valor.

Sentinelas: guardas, vigias.

Soturna: sombrio, tristonho, medonho

RPG by Moodle

Xeque (*xeique*): Título dado aos soberanos árabes. Pode caracterizar também um ancião, um chefe de uma tribo ou uma pessoa responsável pelos ensinamentos do Islã.

RPG by Moodle

Ampulheta: (*relógio de areia*) instrumento antigo utilizado para medir a passagem do tempo através da movimentação da areia nas ampolas de vidro.

Atônitas: sem reação, confusa.

Austera: sério, solene, sóbrio, severo.

Balbuciados: articular com hesitação a fala, expressão confusa, gaguejar.

Cautelosos: cuidados, prudentes, preocupados.

Chamariz: chamar atenção, isca, o que atrai.

Circundam: cercar, andar em torno, cercar, circundar.

Comitiva: *séquito, acompanhantes, pessoas que acompanham.*

Embaraçosas: vergonhosas, dificultosas

Escandinavos: *relativo à Escandinávia, que é uma região geográfica e histórica, localizada ao norte da Europa. Os países que compõem esta região são a e que abrange, no sentido mais estrito, a Suécia, Noruega e Finlândia.*

Escoriações: ferimentos na epiderme, feridas sobre a pele.

Floreios: ornato, enfeites. Malabarismos, destrezas, malandragem.

RPG by Moodle

Impecavelmente: De modo impecável; sem defeito, sem erro.

Lamparina: objeto de iluminação a base de óleo querosene e fogo.

Taciturno: calado, silencioso.

Teletransportou: processo de movimentação de objetos em um espaço curto de tempo

Velhaco:

RPG by Moodle

Abrupta: brusco, inesperado.

Corromper: tornar podre, estragar, alterar, adulterar.

Derradeiro: último, restante, final

Deturpação: adulterar, corromper, desvirtuar.

Gutural: técnica vocal que produz um som rouco, grave ou profundo, que se obtém através do apoio diafragmático.

Lampejo: clarão abrupto, repentino. Ato ou efeito de ter uma idéia rápida.

Macabros: lúgubre, apavorante, medonho.

Masmorra: espécie de prisão, localizada no subterrâneo, com a função de aprisionar por um longo tempo prisioneiros.

Morfológicas: estudo das formas da estrutura das palavras, ou de um organismo.

Oníricas: coisas que são relativas aos sonhos ou fantasias.

Oriundo: originário, procedente, natural de.

Reptiliana: referente à réptil. Mitologia que acredita que existem criaturas meio humano meio réptil.

Umbilical: relativo ao cordão umbilical. Membro que conecta o feto com a placenta.

AVENTURA 7

RPG by Moodle

Jovialidade: relativo à jovem, jovial. Mocidade, alegre e espirituoso.

Academicistas: relativo ao Acadêmico, Universitário. Método de ensino próprio das Academias de Arte européia, no século XIV.

Ágora: espécie de praça existente na Grécia Antiga, com o significado importante para a polis, ou seja, cidade grega. Espaço público símbolo da democracia de Atenas.

Antagonistas: personagem com atuação oposta. Geralmente o antagonista corresponde ao vilão ou a vilã da história. Refere-se ao adversário da trama.

AVENTURA 8

RPG by Moodle

Balbuciar: fala mal pronunciada. Som emitido pelos bebês.

Controversas: discordância, disputa.

Enguiçar: deixar de funcionar, desarranjar.

Ensurdecedor: que ensurdecer, atroador.

Espólios: conjuntos de bens que integram um patrimônio deixado por alguém.

Hangar: galpão, abrigo fechado para aeronaves, navios.

Hegemonia: supremacia de idéias, valores e direito de uma pessoa, grupo, ou povo sobre os demais. O filósofo marxista Antônio Gramsci, cunhou este conceito para descrever a dominação ideológica de uma determinada classe social (os burgueses) sobre outra classe (o proletariado).

hermeticamente: de forma fechada perfeita, isolada.

Ignição: dispositivo que inflama fogo.

Inestimável: de grande valor; que não se pode atribuir valor.

Inigualável: que não se pode igualar, incomparável,

Interseção: ponto em que se cruzam duas linhas na mesma superfície. Cortar pelo meio.

RPG by Moodle

Latência: estado de repouso de um organismo cujas ações vitais são pouco evidentes.

Lavoisier: cientista francês responsável pela criação da química moderna.

Lord Ganesha: Primeiro Deus reverenciado na liturgia Hindu. Representa o Deus do conhecimento.

Mantra (*Manthra*): Silaba ou poema religioso hindu utilizado em liturgias budistas e técnicas de meditação.

Platão: Filósofo da Grécia Antiga, responsável pela fundação da Escola de Atenas, a primeira escola de ensino superior da história ocidental. Em companhia de Sócrates e Aristóteles ajudou a construir as bases da ciência e da filosofia ocidental. Defendeu a idéia que o ser humano é constituído por corpo (matéria) e alma (espírito).

Simbiose: relação proveitosa entre dois ou mais seres diferentes.

Sísmico: relativo a propagação de ondas acústicas. Referente a terremotos.

Supersônicos: qualquer velocidade acima da velocidade da luz.

Veementemente: fervorosamente, impetuoso, violento.

AVENTURA 9

RPG by Moodle

Absolvidos: aquele (a) que não foi condenado, perdoado

Antílope: grupo de mamíferos bovídeos, que habitam em savanas e desertos próprios do continente africano.

Derrocada: desmoronamento, ruína, desabamento.

Inebriados: embriagados, embebedado.

Softwares: Programas de computado. Suporte lógico com uma seqüência de instruções a serem seguidas e executadas na manipulação da máquina.

Subestimar: não dar o devido valor; estimar menos. Desdenhar.

RPG by Moodle

Asseclas: seguidor, adepto, cúmplice.

Atracamento: encostado, abraçado, engalfinhado.

Briófitas: autótrofos e multicelulares, são organismos de pequeno porte e vivem em ambientes úmidos e sombreados.

Cefalópodes terrestres: Classe de moluscos marinhos de simetria bilateral, assim chamados por possuírem, como o polvo, cabeça grande rodeada de tentáculos ou braços.

Ciclo biogeoquímico: trajetória realizada no meio ambiente por um elemento químico fundamental à vida. Através desse ciclo os elementos químicos e os seus compostos podem ser transferidos entre os organismos em diversas partes do planeta Terra.

Comparsas: companheiro, parceiro, cúmplice.

Desmantelar: desorganizar, desarranjar, demolir, quebrar.

Miraculosa: relativo a milagrosa, fantástica.

Pteridófitas: grupo de vegetais sem sementes e compostos por raiz, caule e folhas.

Serpentinamente (serpentear): ondulante, tortuoso.

Siderais (sideral): referente aos astros, galáxias, céu. Celestino, celeste, etéreo.

RPG by Moodle

Simbionte: relação de benefícios entre espécies diferentes, sem perda ou dano.

Sócio-construtivismo: teoria pedagógica baseada nos estudos sobre aprendizagem humana dos psicólogos Lev. Semenovsky Vygotsky e Henri Wallon. Também conhecida como sócio-interacionismo, esta teoria advoga a importância das relações sociais para o compartilhamento da história e da cultura de cada pessoa, e grupo como elementos fundamentais para aprendizagem humana.

Trepidação: abalo menos intenso que o terremoto.

Zootróficas: relativo a nutrição de animais.

DESCRIÇÃO DE CLASSES

RPG by Moodle

Andarilho: aquele que anda muito, andador. Que caminha demais. Nômade.

Artefatos: produto do trabalho manual; fabrico, manufatura.

Campanha: Em RPG refere-se a uma história fantasiosa, ou fictícia que serve como base para o desenvolvimento do enredo do jogo. Série de Aventuras.

Chi: energia cósmica

Classe (*em RPG*): Identificam e caracterizam a natureza do personagem-jogador. Funciona como um estereotipo para o personagem. Cada classe possui habilidades próprias e típicas de seus personagens.

Cognição: processo mental de conhecer. Raciocínio, pensar.

Desolação: isolamento, desamparo, esquecimento.

Destreza: qualidade do destro. Agilidade, habilidade, aptidão

Engenhosidade: criatividade, inteligência inventiva.

Fotosensibilidade: sensibilidade anormal da pela a luz.

Ideologia: termo usado para designar conjunto de idéias, concepções e valores sobre o mundo. Conjunto de idéias forjadas e utilizadas por grupos dominantes para manter o

RPG by Moodle

controle persuasivo sobre os demais, com fim na alienação da consciência da dignidade humana.

Mercenária: que age apenas por interesse, interesseiro.

Nanotechs (*rel. Nanotecnologia*): produtos desenvolvidos a partir do controle das dimensões da matéria. A nanotecnologia ciência responsável pelo estudo da matéria em escala atômica e molecular.

Parasitas: inapto, que sobrevive a custa de outros; preguiçoso.

Proezas: feitos, façanhas, coragem.

Psicose: quadro psico-mental anormal que apresenta perda da realidade. Patologia psíquica.

Ranger: guerreiros que possuem ligações com forças da natureza. Em RPG também é uma classe de personagens típicas do mundo medieval. Personagem intermediário entre o guerreiro e o druida.

Transcendem (transcender): ultrapassa, supera.

Visionário: que tem visão; idealista, utópico, sonhador.

Fontes:

- <http://pt.wiktionary.org/wiki/>

RPG by Moodle

- <http://priberam.pt/dlpo/dlpo.aspx>
- <http://www.dicionarioinformal.com.br/>
- <http://www.dicio.com.br/>
- <http://www.sebraemg.com.br/culturadacooperacao/cooperativismo/cooperativa%20o%20que%20e.htm>
- <http://www.infoescola.com>
- <http://pt.thefreedictionary.com/>
- <http://www.ciberduvidas.com/index.php>

Acesso em 07.02.11