



## SISTEMA RÁPIDO DE LUDONARRATIVAS KIT INCORPORAIS

O Sistema Incorporais Rápido foi projetado para sessões de 2 a 4 horas com até 12 jogadores por mestre, utilizando-se este kit composto de:

>>ENCARTE DE JOGADOR = contém Aventura-Solo para criação de personagem; regras de criação da carta para inserção no Baralho de Personagens; recomendações para criar texto sobre a personagem para publicação no blog do cenário; regras para jogar o RPG.

>>ENCARTE DE MESTRE = Aventura-Pronta de RPG para ser jogada com a personagem criada pelos jogadores.

>>BLOG DE CENÁRIO = após a Aventura-Solo e/ou RPG, os participantes deverão apresentar uma produção sobre os eventos jogados para publicação no blog do cenário.

>>BARALHOS DE CENÁRIO = correspondem aos diferentes elementos narrativos do cenário onde se passam as histórias:

- de Personagens = sorteio ou escolha de personagens coadjuvantes.
- de Ações = cartas que detalham as ações que vem listadas em cada carta de personagem.
- de Itens = cartas que detalham itens e equipamentos que vem listados em cada carta de personagem.

>>BARALHO NUMERAL/DE EVENTOS (<http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/incnumerais.pdf>) = independente do cenário, pode ser usado para determinar o sucesso ou não de uma ação da personagem; o número obtido na carta é somado com o valor numérico da competência em questão e comparado com o nível de dificuldade atribuído para a ação, conforme a Tabela de Dificuldades. É composto de cartas que variam de 2 a 12, incluindo também golpe de mestre e falha, organizadas por aspectos de ação/evento:

MENTAL = ações e eventos do tipo que envolvem o INTELLECTO, intuição e insights, a capacidade lógica e a abstração;

MATERIAL = ações e eventos concretos que envolvem o FÍSICO, objetos e espaços palpáveis;

EMOCIONAL = ações e eventos que envolvem o SOCIAL, sobretudo que demandam controle emocional e posicionamento perante o mundo e os outros;

ESPIRITUAL = ações e eventos que envolvem a MAGIA, ou, na falta desta, diretamente ligados aos VALORES da personagem.

>>A sequência de eventos narrativos utilizada nos DIAGRAMAS DE MISSÃO é distribuída entre as cartas da seguinte maneira: Preliminares, 2 e 3; Busca, 4 a 6; Regresso, 7 a 9; Acerto de Contas, 10 a 12

>>A resolução de ações e eventos pode ser feita também com um baralho de naipes comum, utilizando-se as cartas 2 a Damas (12), os Ases como Golpe de Mestre [:] e os Reis como Desastre[::]. Para manter o efeito da coincidência do aspecto da carta com o aspecto da ação/evento, basta fazer a seguinte associação: ação emocional = copas; ação mental = espadas; ação espiritual = paus; ação material = ouros; para relacionar a sequência de eventos, utilize a distribuição numérica acima.

## AVENTURA SOLO: COMO CRIAR A PERSONAGEM

>>Utilizando o ENCARTE DE JOGADOR, que contém:

- Aventura Solo.
- Explicações sobre o cenário.
- Diagrama de Criação da Carta da personagem.
- Diagrama de Relacionamentos para sorteio do Baralho de Personagens.
- Tabelas de Resolução de Ações do RPG e Diagrama de Criação de Itens e Ações.

>>Distribuir esse encarte para os jogadores ou pedir a eles que o imprimam a partir do arquivo digital disponível no respectivo blog.

>>Se houver mais de 6 jogadores, organizar o grupo em duplas ou trios de jogadores, nos quais um será o jogador-ator, que determina as ações da personagem, e o(s) outro(s) que serão jogador(es)-consciência, que registra(m) essas ações no encarte.

>>Jogar a Aventura Solo para se familiarizar com o cenário e escolher um Perfil, Conceito e Aspecto, conforme o cenário.

>>Esboçar a carta da personagem conforme a legenda no Diagrama de Criação da Carta.

>>Sortear as personagens coadjuvantes no Diagrama de Relacionamentos.

## AVENTURA PRONTA: COMO JOGAR O RPG

>>Utilizando o ENCARTE DE MESTRE, que contém:

- Explicações sobre o uso dos encartes e sobre o cenário.
- Sugestões de aplicações didáticas para mediadores educacionais.
- Incorporais Rápido.
- Tabelas de Resolução de Ações.
- Diagrama de Relacionamentos para sorteio do Baralho de Personagens.
- Diagrama de Criação de Cartas de personagens coadjuvantes.
- Diagrama de Missão para sorteio do Baralho de Eventos.
- Diagrama de Criação de Itens e Ações.
- Aventura Pronta.

>>O jogador-ator determina as ações da personagem enquanto o(s) jogador(es)-consciência registra(m) estas ações no Encarte de Jogador, além de poder oferecer conselhos durante a sessão;

>>Os jogadores devem separar a carta da sua personagem, as cartas de ações e itens da personagem e as cartas das suas personagens coadjuvantes, que foram sorteadas após a Aventura Solo;

>>Durante a sessão, os resultados devem ser registrados nas páginas em branco do diário e transmitidos a/o Mestre.

>>Realizar os testes de competência conforme o desenrolar da história:

- o/a Mestre indica se o aspecto da ação é espiritual, emocional, mental ou material e o nível de dificuldade para resolver o desafio;
- o jogador-ator embaralha o Baralho Numeral e escolhe uma carta sem ver;

sistema de regras para sessões de jogo sem limite de horário e/ou de sessões.

### **CRIAÇÃO E PUBLICAÇÃO DE MATERIAL**

Durante e/ou após cada sessão, os jogadores devem produzir pelo menos uma das opções a seguir:

>> Personagem = carta e ser incorporada ao Baralho de Personagens conforme explicado no Diagrama de Criação da carta da personagem; cartas de Itens e/ou Ações da Personagem; histórico da personagem escrito e/ou visual que possa ser incorporada ao blog do cenário.

>> Aventura = narrativas sobre os eventos vivenciados em qualquer linguagem (texto escrito em prosa ou verso; ilustrações; arte sequencial; música etc); aventuras solo e/ou aventuras prontas que possam ser incorporados ao blog do cenário.

>> Cenário = apresentações de aspectos do cenário em quaisquer linguagens (texto escrito em prosa ou verso; ilustrações; arte sequencial; música etc) para serem incorporadas ao blog e/ou encartes de Mestre e/ou de Personagem, incluindo novos Conceitos.

### **AVISOS:**

>> Todo o material recebido e publicado é considerado “copyleft”, ou seja, pode ser distribuído livremente, sem finalidade comercial, desde que mencionados os autores.

>> Todo o material produzido e enviado para publicação será avaliado pela equipe e descartado caso seja considerado inadequado.

- o número da carta é somado ao modificador numérico da competência testada, que está expresso na Carta da Personagem (INT, SOC, FIS, MAG); caso a carta tirada seja do mesmo aspecto da ação, soma-se mais 1 ponto ao resultado;

- o resultado numérico obtido pelo jogador-ator é comparado de duas maneiras:

-- com a tabela de dificuldades, disponível nos encartes - caso seja igual ou maior que o modificador numérico da dificuldade, a ação foi bem sucedida;

-- com o resultado numérico antagônico, obtido pelo mesmo processo. Se superar ou igualar o número antagônico a ação foi bem sucedida.

>>Exemplo:

- Maria quer encontrar o lugar onde João foi escondido pela bruxa em sua casa. O mestre arbitra que a dificuldade é 7 e é uma ação mental. Maria tem INT (Intelecto) 2 e tira uma carta numeral no valor 6. Como  $2 + 6 = 8$  e  $8 > 7$ , Maria encontra João.

- Depois, Maria tem que empurrar a bruxa para dentro do forno. Trata-se de uma disputa física entre Maria que tem FIS 2 e a bruxa que tem FIS 3. O Mestre tira uma carta para a bruxa e obtém 4, fazendo um total de 7 ( $4+3$ ) e a jogadora com a personagem Maria puxa uma carta numeral e tira 9, obtendo então 11 ( $9+2$ ). Lá vai a Bruxa para o forno.

>>Uma única vez por sessão, o jogador-ator pode pedir ao(s) jogador(es)-consciência que refaça(m) o teste de competência caso o resultado não seja satisfatório.

>>Caso seja necessário, o/a Mestre pode optar pela resolução coletiva de ações, em que todos os jogadores-atores procedem da maneira descrita anteriormente e todos os resultados são somados; tal resultado coletivo é comparado com uma dificuldade; caso seja igual ou maior que o modificador numérico da dificuldade, a ação coletiva foi bem sucedida.

>>Sobre os eventos-chave da aventura pronta:

- no caso de sessão única, um evento ou dois eventos principais serão resolvidos presencialmente enquanto os demais eventos serão resolvidos a distância usando o blog do cenário;

- no caso de sessões continuadas, idealmente um evento por sessão;

- caso os jogadores resolvam os eventos da aventura pronta antes de terminar o número estipulado de sessões, o/a Mestre pode criar nova aventura para ser vivenciada nessas sessões; para isso, pode se basear nas informações disponíveis no blog do cenário e no material produzido pelos jogadores.

>>Uma vez finalizados os eventos da Aventura Pronta, o/a Mestre distribuirá pontos de experiência para as personagens de acordo com as regras descritas no Encarte de Mestre. Os pontos representam o aprendizado quantitativo da personagem e podem ser usados para aumentar as competências e adquirir mais conhecimentos.

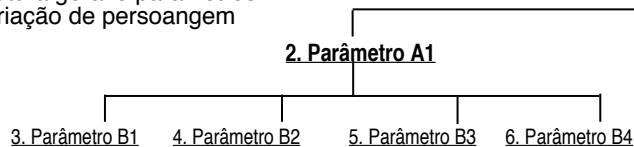
>>Depois da sessão, os jogadores podem desenvolver a personagem e continuar as histórias usando o Incorporais Básico [<http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/incorporais-basico.pdf>], o





### AVENTURA SOLO

Estrutura geral e parâmetros de criação de personagem



#### PARÂMETROS: CONCEITOS, PERFIS E VALORES

**CONCEITOS:** o que a personagem faz, quais conhecimentos ela possui. Cada conceito vem com dois conhecimentos: um fixo e um a escolher entre dois indicados.

**PERFIS:** como a personagem age, como ela mobiliza seus conhecimentos e habilidades em quais circunstâncias, ou seja, suas **COMPETÊNCIAS**.

Conceitos Físicos [Conhecimento: Condicionamento Físico e Luta Desarmada ou Furtividade]

V Habilidades X Atitudes >	Competitiva	Cooperativa	Isolacionista	Rebelde
Física (FIS)	3	2	2	2 ou 3
Intelectual (INT)	1	1	2	2 ou 1
Social (SOC)	1	2	1	1

Conceitos Intelectuais [Conhecimento: ler/Escrever e Administração ou Ensino]

V Habilidades X Atitudes >	Competitiva	Cooperativa	Isolacionista	Rebelde
Física (FIS)	2	1	1	2 ou 1
Intelectual (INT)	2	2	3	2 ou 3
Social (SOC)	1	2	1	1

Conceitos Sociais [Conhecimento: Leis e Costumes e Ensino ou Comércio]

V Habilidades X Atitudes >	Competitiva	Cooperativa	Isolacionista	Rebelde
Física (FIS)	2	1	1	1
Intelectual (INT)	1	1	2	2 ou 1
Social (SOC)	2	3	2	2 ou 3

Conceitos Mágicos [Conhecimentos: Efeito ou Poder e Ocultismo, Religião ou Mitos e Lendas]

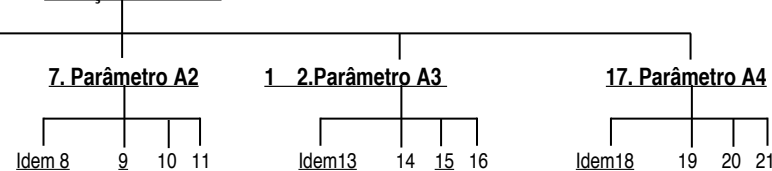
V Habilidades X Atitudes >	Competitiva	Cooperativa	Isolacionista	Rebelde
Física (FIS)	1	1	1	1
Intelectual (INT)	1	1	2	2 ou 1
Social (SOC)	1	2	1	1 ou 2
Mágica (MAG)	3	2	2	2

Além desses conhecimentos, o Perfil confere mais um a ser escolhido entre dois, conforme a tabela a seguir:

Perfis	Conhecimentos
COMPETITIVO	Segurança ou Sobrevivência
OPERATIVO	Persuasão ou Interrogatório
ISOLACIONISTA	Pesquisa ou Investigação
REBELDE	Qualquer um dos acima

Conforme a personagem evolui e ganha pontos de experiência, pode escolher mais conhecimentos da lista ou do Baralho de Ações. O/A Mestre pode também permitir a escolha mais conhecimentos no momento da criação, respeitando a Tabela de Níveis de Aprendizado e Pontos de Experiência (veja os diagramas no final deste caderno).

### 1. Situação Problema



Todas as personagens começam no mesmo nível de aprendizagem, que é Habilitado (HBL), com as competências variando de 1 a 3 pontos. Os pontos de competência são somados à carta sorteada no Baralho Numeral ou ao rolamento de 2 dados de 6 faces; o resultado desta soma é comparado com a Tabela de Resolução de Ações, determinando níveis qualitativos de sucesso:

Resultado	Dificuldade/Descrição
: ( ou K	Desastre (sorteie)
2 a 5	Falha
6 a 7	Fácil/sucesso medíocre
8 a 9	Média/sucesso normal
10 a 11	Difícil/ sucesso grande
12 a 13	Muito difícil/sucesso excepcional
14 em diante	Quase impossível
: ) ou A	Golpe de Mestre (sorteie)

**VALORES:** porque a personagem age de tal modo, seus traços de personalidade, suas motivações, suas decisões. Escolha ou sorteie de um positivo/ negativo de acordo com o cenário. Conforme ganha pontos de experiência (XP), a personagem acumula pontos positivos e/ou negativos que são utilizados nas sessões de RPG.

A diferença entre eles deve ser somada ou subtraída de resolução de ações pertinentes ao aspecto. Caso a diferença ultrapasse -5, a personagem se torna coadjuvante, passando ao controle do/a Mestre.

Mestre e jogador/a podem gastar pontos positivos e eliminar negativos por comum acordo de ambas as partes da seguinte forma: cena ou sina.

Cena: os pontos positivos podem ser usados para criar um momento importante, uma vitória ética na vida da personagem que leve ao seu desenvolvimento pessoal. Quanto mais pontos forem gastos, mais importante é a cena. O comum acordo evita que a cena em questão desequilibre o cenário e/ou a história sendo criada com o Mestre.

Sina: os pontos negativos podem ser "gastos" construindo um evento na vida da personagem de resgate de seu compromisso ético. A personagem deve assumir a responsabilidade buscando de alguma forma reparar o mal que fez agindo dentro de seu valor positivo e/ou agir para transcender seu valor negativo recuando em sua caminhada destrutiva. O comum acordo é para que o evento tenha significado tanto para a trama do Mestre quanto para a personagem do/a jogador/a.

Cenas e Sinas podem também ser escolhidas ou sorteadas dentre as cartas do Baralho de Eventos.

Se o CONCEITO da personagem utiliza Magia, veja na tabela como fica a competência mágica a partir do PERFIL. Todos começam com 6 pontos de Poder Mágico (PM), que é a soma dos valores numéricos das competências. Deste modo, cada vez que um desses valores for aumentado com Pontos de Experiência (XP), automaticamente aumentam os pontos de PM. Caso queira aumentar os pontos de PM sem aumentar a competência, o/a jogador/a pode gastar tantos XP quanto o valor desejado de PM (de 6 para 7, 7 pontos de XP). Quando todas as competências chegarem a 6 e os pontos de PM a 24, só será possível aumentá-los com tantos XP quanto cada valor até o desejado (por exemplo de 24 para 26: 24 + 25 + 26 = 75 XP). Todos começam com 1 EFEITO MÁGICO, ou de acordo com o Conceito. Quando chegar a Experiente (4 ou 5) em um dos valores numéricos, pode escolher mais 3; quando chegar a Perito (6), mais 6.

Para resolver ações mágicas, utiliza-se a tabela a seguir:

Nível	HaBiLitado	eXPerienTe	PeRiTo
Dificuldade	6 a 9	10 a 12	13 e 15
Custo de PM*	3 pontos	6 pontos	12 pontos
Duração	resultado em rodadas	resultado em horas	resultado em semanas
Alvos	1	resultado	à escolha
Preparo**	imediatO	1 hora	24 horas

\*\*Recuperação: 1, 2 ou 3 pontos por hora; no. de horas = resultado de teste da competência mágica.\*\*\*Tempo de preparo só se aplica a feitiços. A abrangência dos efeitos (distância, área, peso, velocidade etc) é medida pelo resultado obtido no teste somado aos pontos totais de PM.

#### DISTRIBUIÇÃO DE PONTOS DE EXPERIÊNCIA (XP):

- >>Criatividade (0 a 3) = atuação, intervenções narrativas, boas ideias, produção; pontos a serem distribuídos livremente, exceto no Aspecto.
- >>Gestão (0 a 3) = uso coerente das competências e conhecimentos para resolução de situações-chave; pontos a serem distribuídos apenas entre as Competências.
- >>Ética (0 a 3) = decisões da personagem de acordo com o aspecto; pontos a serem acumulados no Aspecto positivo e/ou negativo.

Quando um ponto de qualquer competência chegar a 4 ou 5, a personagem passa ao nível de aprendizagem Experiente (XPT), e tem direito a anotar mais 5 conhecimentos. Quando chegar a 6, passa ao nível Perito (PRT) e pode anotar mais 6 conhecimentos em diante.

Para converter a personagem do Sistema Rápido para o Sistema Básico, procure nas Matrizes de Perfil a matriz que melhor corresponde à sua pontuação de competências e complete o restante das Planilhas. Se houver mais de uma opção de matrizes correspondentes, escolha aquela cujo perfil melhor representa sua personagem. Veja o exemplo ao lado. Arquivos do Sistema Básico:

Regras: <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/incorporais-basico.pdf>

Matrizes e Planilhas: <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/incbasico-planilhas.pdf>

Magia: <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/magia.pdf>

Compare os parâmetros numéricos da Fulana com as Matrizes de Perfil:

>>FIS = pontos de físico em superação: 3

>>SOC = pontos de posicionamento em interação: 1

>>INT = pontos de intuição ou gestão em introspecção: 1

Nome: Fulana dos Anzóis Carapuça

Valor: "positivo" [+ 3 ] "negativo" [- 2 ] Perfil: atitude competitiva

PS	FIS	INT	NIV	SOC	MAG	PM
13	3	1	HBL	1	x	x

C

I,I/F, F

Conceito: Físico Ações:

1. segurança 2. sobrevivência

3. armas brancas 4. canto

5. ler/escrever 6. pesquisa

Itens: espada da obliteração absoluta

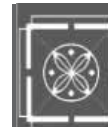
Existem duas opções de Matriz de Perfil para a Fulana:

#### Marcial Competitivo

Tipo de situação > Habilidades V	superação	interação	introspecção
físico	<b>3</b>	1	1
intelecto	3	1	<b>1</b>
social	3	<b>1</b>	<b>1</b>

#### Marcial Rebelde

Tipo de situação > Habilidades V	superação	interação	introspecção
físico	<b>3</b>	1	1
intelecto	1	3	<b>1</b>
social	1	3	<b>1</b>



## SISTEMA RÁPIDO DE REGRAS

Incorporais Ludonarrativas [http://www.historias.interativas.nom.br/incorporaisrpg]



## JOGO DE TABULEIRO

Mais do que a regra de um jogo, este sistema rege a dinâmica de condução de partidas com roupagens diferentes. O cenário pode ser trocado (como o papel de parede do celular) para se adequar as realidades de cada lugar. Desta forma, apresentaremos aqui a Regra Geral, que guia o andamento da brincadeira, e também a Mecânica de Adaptação do Cenário, que explica como customizar o jogo para ficar de acordo com a realidade do seu local.

### COMPONENTES

- > Tabuleiro customizável
- > Baralho Numeral /deEventos
- > Baralho de Personagens
- > Baralho de Problemas

Para fazer os peões, use tampinhas de garrafa, sementes, clipes, tachinhas, o que tiver à mão.

### OBJETIVO: MISSÃO

Os/As jogadores são recrutas/aspirantes de uma ONG que, depois de passarem pelo treinamento básico, receberam uma missão (tema do jogo) cujo desempenho implicará seu ingresso efetivo na organização. O/A Mestre é quem aplica a atividade, sendo responsável por adaptar o sistema de jogo ao cenário local de acordo com os problemas que enfrentam.

- > **Missão:** será realizada ao longo de 3 rodadas pelas ações de 3 equipes, cada uma enfrentando 3 desafios. Compõe-se, portanto, de 9 desafios.
- > **Desafio:** cada desafio se constitui de 3 elementos: problema, personagem e evento, que podem ser combinados a critério do/a mestre.
- > **Conselho:** composto por 3 jogadores escolhidos pelo grupo. O conselho escolhe os membros de cada equipe a cada rodada. A composição do conselho é alterada a cada rodada.
- > **Equipe:** cada equipe deverá resolver 1 desafio por rodada. As equipes são alteradas a cada rodada.
- > **Conclusão:** cada equipe terá enfrentado 3 desafios. Portanto, ao longo do jogo, terão sido enfrentados 9 desafios por todo o grupo de jogadores que é composto pelo conselho e as equipes.

### ELEMENTOS DA MISSÃO

O jogo é constituído com base em um **tabuleiro** na forma de **mapa**, que representa a localidade dos participantes contendo as indicações de onde existem problemas. Cada participante terá sua **carta de personagem** elaborada ao final da aventura solo. A cada **rodada**, de um mínimo de 3, é constituído um **conselho** de 3 jogadores para fazer a escolha de 3 **desafios**, um para cada **equipe**, e dos membros das 3 equipes que os resolverão. Cada desafio se constitui de 3 elementos: **problema, personagem e evento**, que podem ser combinados a critério do/a mestre:

- > **Problemas:** apresentados sob a forma de cartas 6x11cm, referentes ao cenário, divididas em dois maços: cartas de causas e cartas de soluções.
- > **Personagens:** cartas de 6x11cm referentes ao cenário descrevendo personagens prontas para serem usadas como oponentes do desafio, ou da missão inteira. O envelope no final do ENCARTE DE MESTRE dispõe de uma tabela sugerindo como relacionar essas personagens com os problemas. A carta de personagem lista conhecimentos e itens que tal personagem possui, portanto, o/a Mestre, ao escolher a personagem, deve também separar as cartas de ação e item listadas.
- > **Eventos:** cartas de 4,5x7,5cm referentes ao sistema de regras, ou seja, que podem ser usadas para qualquer cenário, representando eventos narrativos genéricos, retirados da estrutura geral de histórias de aventura. Esses eventos estão distribuídos no próprio BARALHO NUMERAL/DE EVENTOS, organizados numericamente e se repetem para 4 aspectos (emocional, material, mental e espiritual); isso significa que os interatores devem decidir que tipo de evento

seria, por exemplo, uma violação material, ou uma chegada icógnita espiritual. Os aspectos das cartas e a descrição de cada evento estão disponíveis no envelope no final do ENCARTE DE MESTRE.

## 1. PREPARAÇÃO

### 1.1. CARTAS DAS PERSONAGENS

**Atividade previamente realizada jogando a Aventura Solo para Criação de Personagens, disponível no ENCARTE DE JOGADOR/A.**

### 1.2. MONTAGEM DO TABULEIRO

**Para começar a montagem, é necessário ter feito uma pesquisa prévia e elaborado o dossiê sobre os problemas da sua comunidade e/ou região, conforme sugerido no final da aventura solo, no ENCARTE DE JOGADOR/A e no início do ENCARTE DE MESTRE.**

O tabuleiro pode ser feito na forma convencional para ser colocado no centro de uma mesa (como o que vem encartado neste caderno) ou como um banner ou mesmo desenhado em um mural ou quadro. O tabuleiro contém três partes essenciais: o espaço para o mapa, o contador de pontos, 3 espaços que representam as 3 equipes, onde se pode colocar as cartas de personagens integrantes das mesmas, as cartas das personagens conselheiras e a carta de desafio da rodada.

O contador de pontos serve para controlar a pontuação adquirida nas missões bem-sucedidas e indicar o andamento da partida até se chegar aos 12 pontos – o que constitui a vitória. Pode ter qualquer configuração, sendo a mais clássica um caminho numérico de 0 a 12 onde se desloca um marcador (tampinha, botão, etc.).

O mapa deve representar, de forma bem simplificada/esquemática, a região que será trabalhada (a cidade, o bairro, a rua, a escola, a bacia hidrográfica, a reserva florestal, etc.). Deve possuir pontos marcados onde existem problemas a serem discutidos (assoreamento, poluição, escassez, etc.). Serão nestes pontos que ocorrerão as missões. Adicione um ponto que será o Quartel General (QG), local de início dos jogadores. A criação do mapa deve ser feita preferencialmente após pesquisa conjunta do/a mediador/a com os/as jogadores em uma atividade anterior, conforme exemplificado nos ENCARTES DE MESTRE e DE JOGADOR/A.

O tabuleiro poderá ser feito no computador, o mapa pode ser retirado do Google Earth/Maps; mas também pode ser feito a mão, desenhado, recortado, fotocopiado de algum mapa escolar; não importa!

### 1.3. CRIAÇÃO DA MISSÃO

A **missão** é resultado da combinação de **3 desafios** para cada equipe para cada rodada, num total mínimo de **3 rodadas**, fazendo um total mínimo de 9 desafios por sessão. Cada desafio se compõe de 3 elementos: **problema, personagem e evento**.

De acordo com a realidade do local e os pontos marcados no mapa do tabuleiro, o/a mestre escolhe a **carta de causa dos problemas** sobre água a serem trabalhados. Para reforçar algum conteúdo, um problema pode aparecer mais de uma vez sob uma abordagem diferente. A missão se comporá de pelo menos 1 problema associado a diferentes personagens e eventos, compondo 3 desafios por rodada. Pode ser usada a mesma carta de problema combinada com 3 eventos e 3 personagens diferentes na mesma rodada (ou seja, um mesmo problema abordado por diferentes ângulos).

Depois de escolher as cartas de causa do problema, o/a mestre atribui suas respectivas **dificuldades numéricas**, de acordo com a tabela disponível no envelope no final do ENCARTE DE MESTRE, que podem ser inferidas de acordo com a pesquisa prévia sobre os problemas hidricos da sua comunidade. O/A mestre pode decidir que o problema de assoreamento do rio que corta sua região é extremamente grave, portanto muito difícil de resolver; já a poluição não é tão severa, sendo considerada de dificuldade mediana. Isso vai requerer conhecimento desses problemas e bom senso.



De acordo com o/s problema/s escolhidos, o/a mestre escolhe uma **personagem** (com suas respectivas cartas de itens e ações) para cada problema, de maneira coerente, conforme sugerido na tabela disponível no envelope no final do ENCARTE DE MESTRE. As 3 personagens da rodada podem se manter as mesmas para as outras rodadas, ou serem mudadas.

Finalmente, o/a mestre escolhe os **3 eventos** da rodada usando as cartas do BARALHO NUMERAL/DE EVENTOS. Os eventos devem ser necessariamente mudados a cada rodada.

As cartas devem ser dispostas nos espaços pertinentes no tabuleiro para cada uma das 3 equipes. Os maços de personagens e eventos ficam em poder do/a mestre e o maço de soluções de problema em poder do conselho, sem acesso para os/as outro/as jogadores.

Coloque (ou pendure) o tabuleiro, previamente montado, no centro da sala. Embaralhe os maços separadamente, e deixe-os, virados para baixo, em local acessível a todos. Coloque os marcadores (peões) das equipes no quartel general. Tudo pronto para jogar!

## 2. COMO JOGAR

O jogo acontece em pelo menos 3 rodadas subdivididas em 3 etapas em sequência: conselho, desafios e manutenção.

### ETAPA 1 – CONSELHO

Lembrete: o/a Mestre não deve opinar quando se tratar da forma ou resultado das escolhas, que são livres (e quanto mais autênticas forem melhor!). Caso seja necessário, marque um tempo para a tomada de cada uma das decisões abaixo (sugestão 5 minutos para cada):

- Os/As Jogadores escolhem os **3 membros do conselho**. Cada membro do conselho coloca sua carta de personagem no espaço indicado do tabuleiro.
- O conselho escolhe o/s **problema/s** para os **3 desafios** da rodada, a partir da seleção prévia feita pelo/a mestre, os que julgarem mais importantes ou pertinentes no momento e apresenta os problemas escolhidos para todos os jogadores.
- O conselho escolhe os integrantes de cada desafio, formando as **3 equipes**. O número de membros em cada equipe é livre. Os membros de cada equipe colocam suas cartas de personagem juntas no espaço pertinente do tabuleiro.

### ETAPA 2 – DESAFIOS

Nesta etapa, cada equipe executa as seguintes ações:

- Coloca-se o marcador/peão da equipe no ponto do mapa que corresponde ao problema e o peão dos pontos no zero do contador.
- O/A mestre revela os eventos e personagens envolvidos em cada desafio, colocando as cartas no lugar indicado no tabuleiro.
- Cada equipe faz seus testes necessários, somando o **número** da carta do BARALHO NUMERAL/DE EVENTOS à **competência** da personagem utilizada no teste, usando como parâmetro a **dificuldade** atribuída ao seu desafio, de acordo com a tabela disponível no envelope no final do ENCARTE DE MESTRE. As competências a serem utilizadas dependem do aspecto do evento e do tipo de personagem oponente. Pode-se fazer uma combinação como, por exemplo, “atrair o oponente para uma armadilha” em que se combina a competência Intelecto de uma personagem para montar a armadilha e as competências de Físico de outras personagens para derrotar o oponente quando ele cai na armadilha. Algumas relações estão sugeridas na descrição dos eventos, no envelope no final do ENCARTE DE MESTRE.

**SUCESSO:** Se a equipe tiver sido bem-sucedida no desafio, deverá escolher a carta correta de solução do problema, dentre o maço disponível com o conselho. Somente se escolher a carta correta, a equipe ganha 1 a 3 pontos de vitória para o grupo e anota esses pontos como pontos de gestão nos seus respectivos ENCARTES DE JOGADOR/A. Caso a personagem derrotada possua itens, os membros da equipe podem sorteá-los entre si e usá-los nas rodadas seguintes, nas próximas missões do tabuleiro e no RPG. O/A/s jogador/a/es contemplado/

a/s anexa/m a carta do item à carta da sua personagem, ou anota/m as características do item no seu ENCARTE DE JOGADOR/A. Os bônus dos itens são somados somente ao teste de competência da personagem que o estiver carregando. Sugerimos baixar as cartas de itens do blog para não desfaltar o baralho do caderno.

**FALHA:** Se a equipe falhou ao resolver o teste do desafio, não pode escolher a carta de solução, não ganha pontos, não move o contador e não pode ficar com os itens da personagem oponente.

Uma vez terminados os 3 desafios, a rodada se encerra e inicia-se outra. Ao final das 3 rodadas, o/a Mestre verifica os pontos obtidos pelas equipes: a pontuação máxima que pode ser obtida pelas 3 equipes ao final do jogo é de 27 pontos (se todos completarem 3 desafios difíceis por rodada em que cada uma das 3 equipes receba 3 pontos, o que dá 9 pontos por rodada). Cabe a quem ocupar o papel de Mestre determinar quantos pontos são necessários para cumprir a Missão.

**Esta etapa pode ser feita de duas formas a critério do/a Mestre:**

- cada desafio é feito uma depois do outro para que os demais jogadores assistam a execução dos colegas, ou
  - os desafios são feitas simultaneamente para encurtar o tempo da atividade.
- Sugerimos que ao menos a primeira rodada da primeira vez que a atividade estiver sendo aplicada seja feita da primeira forma. Embora seja mais interessante usar sempre a primeira forma, deve-se relevar a situação (tempo) em que a atividade estiver sendo aplicada.

### ETAPA 3 – MANUTENÇÃO

- Retorna-se todos os marcadores/peões de equipes dos pontos de problemas para o quartel general.
- Os membros das equipes retiram suas cartas de personagens das áreas das equipes e ficam com elas novamente, anotando em seus Encartes de Jogador/a os pontos de gestão obtidos e, no caso de personagem contemplada com item, anotando também as características desse item.
- Os/As jogadores têm um breve momento para discutir o que aconteceu, eventuais trocas de itens entre si, estratégias, etc. Estipule e marque um tempo para isso.

## 3. FIM DA PARTIDA

Ao final das 3 rodadas, valendo 1 a 3 pontos cada, compara-se o número de pontos alcançado pelo grupo como um todo com o número de pontos estipulado para completar a missão dada pela ONG. Se o grupo tiver alcançado ou superado o número de pontos necessário para vitória todos ganham, caso contrário, não serão bem-sucedidos na missão, todos perdem.

Entretanto, mesmo não tendo alcançado os pontos necessários para completar a missão, cada personagem ganha pontos de gestão, anotados a cada rodada, pelo fato de terem tentado. Esses pontos serão usados para aperfeiçoar as personagens, conforme as regras do RPG (Tabela de Níveis de Aprendizado, no final do Encarte de Jogador/a).