

1 O ônibus para diante do escritório da indústria Energia e Construção (E&C) para a visita guiada. Uma representante envergando um uniforme impecavelmente alinhado, e loiros cabelos reluzentes espera por vocês com um sorriso tão brilhante que poderia estar num comercial de pasta de dentes. Ela os cumprimenta entusiasticamente e fala:

- Bem vindos! Meu nome é Bianca, eu serei sua guia aqui na E&C. É um prazer recebê-los! Nós preparamos um lanche para receber vocês. Devem estar com fome depois da viagem até aqui!

A notícia é recebida com alegria e vocês vão para o elegante prédio com largas portas de vidro, piso em porcelanato, paredes lisas e uma sala de espera com poltronas pretas. Na recepção, vocês entram sem precisar se identificar para as recepcionistas e logo passam pelas roletas de controle. Tudo cheira a modernidade, tecnologia e eficiência. O caminho para o refeitório passa por um corredor marcado por quadros com fotos locais, esquemas de desenvolvimento da hidrelétrica, pôsteres mostrando como o projeto beneficiará a região e latas de lixo cuidadosamente separadas para facilitar a reciclagem. “Esta é uma empresa ambientalmente consciente” são os dizeres escritos em várias placas pelo caminho.

O refeitório é amplo e um saboroso lanche é servido: sanduíches e suco de frutas.

- O hambúrguer do sanduíche foi frito com óleo de canola, muito mais saudável. O suco foi feito com frutas da região. – diz Bianca animada.

- Eu li que o óleo de canola é artificial e que o mais saudável seria usar óleo de coco. – observa um dos visitantes.

- A gente lê tanta coisa diferente com a internet e a cada dia a Ciência traz uma descoberta nova. Fica difícil acompanhar, não é? - responde Bianca com um sorriso – Mas, toda a nossa alimentação é determinada por nutricionistas qualificadas. Pode ficar tranquilo.

Após o lanche, vocês vão visitar as instalações. Bianca enfatiza o quanto a hidrelétrica a ser construída desenvolverá a região trazendo empregos e melhorias para a população. Ela parece ser bem convincente, porém, quando vocês estão saindo dão de cara com várias pessoas protestando. Desconcertada, Bianca tenta se explicar:

- Sempre tem gente querendo criar confusão. Mas, o projeto da hidrelétrica teve seu Relatório de Impacto Ambiental, o RIMA, aprovado. Vocês devem ir ao hotel e amanhã poderão passear de barco no rio e...

- O Estudo de Impacto Ambiental do RIMA não foi feito corretamente. Nós o estamos contestando na justiça! - esbraveja um homem de óculos – Diversas espécies vão ser ameaçadas. Muitos animais e plantas morrerão com a barragem. Sem falar que o alagamento pode aumentar muito o risco de dengue.

- E a população? Muitas pessoas que moravam aqui há anos tiveram que sair. Outras venderam suas terras para a E&C a preços baixíssimos

porque achavam que suas propriedades iam ser alagadas com as barragens. – contesta uma mulher morena.

Um homem vestindo camiseta e bermuda, moreno de olhos amendoados se adianta:

- O meu povo vive nessa região há séculos. Além da minha comunidade indígena há também comunidades quilombolas. Não podemos simplesmente sair daqui. Nossos ancestrais viveram aqui, essa terra não é só terra para nós. As obras trouxeram álcool, doenças e violência. E os quilombolas que vivem abaixo da represa também serão afetados porque o rio será afetado. Nossa cultura pode se perder!

Uma mulher negra se coloca ao lado do índio e levanta o braço mostrando um relatório:

- Esta hidrelétrica tem como único objetivo atender a uma indústria metalúrgica. Após sua construção os empregos gerados com a obra não vão permanecer e a energia gerada mal vai beneficiar a região. Podemos nos desenvolver muito mais criando uma união de cooperativas de pesca, agricultura, artesanato e por meio do turismo. Uma economia integrada viável que sustentará a todos no longo prazo. A representante da E&C fica nervosa e coloca vocês rapidamente em um ônibus da empresa que leva todo mundo para um hotel na pequena cidade que fica ali perto. Ela promete que amanhã vocês farão um belo passeio de barco pelo rio e vai embora. A situação é tensa. Vocês então são liberados para passear pela cidade.

Você está caminhando pela praça quando vê os quatro manifestantes conversando com mais algumas pessoas debaixo de uma árvore. Depois o indígena, o homem de óculos e a mulher negra vão embora, cada um por um caminho, enquanto a mulher morena se senta no banco e pega o telefone. Cada um deles tem uma preocupação diferente: o homem de óculos com os impactos ambientais sobre a natureza; o indígena com a possível destruição da cultura de seu povo e dos quilombolas; a mulher negra em encontrar uma alternativa sustentável para o desenvolvimento da região; a mulher morena com a injustiça que os moradores estão sofrendo.

E agora? Por qual questão você se interessa mais? Quem você gostaria de ajudar?

> **Se você prefere ajudar a mulher morena na causa social, vá para 2.**

> **Se você prefere apoiar o indígena na questão cultural, vá para 5.**

> **Se você julga melhor se aliar ao homem de óculos na causa ecológica, vá para 8.**

> **Se você pensa que é melhor ajudar a mulher negra a desenvolver a região, vá para 11.**

REFERÊNCIAS

BRAGA, Pedro. O que é EIA RIMA - Estudo e Relatório de Impacto Ambiental. Disponível em: <http://www.matanativa.com.br/br/blog-do-inventario-florestal/entry/o-que-e-eia-rima-estudo-e-relatorio-de-impacto-ambiental>, acesso em 05/06/15.

Bioma Mata Atlântica. Disponível em: <http://www.ibflorestas.org.br/bioma-mata-atlantica.html>, acesso em 05/06/15.

CASTELS, Manuels. Redes de indignação e esperança. Disponível em: <http://zerohora.clicrbs.com.br/pdf/15208452.pdf>, acesso em 12/06/2015

Futuro das represas em risco - 8 de março de 2015. Disponível em: <http://www.tribunademinas.com.br/futuro-das-represas-em-risco-cesama-admite-vulnerabilidade/>, acesso em 05/06/15.

Implantação do mineroduto Minas-Rio provoca impactos econômicos e socioambientais em 32 municípios mineiros e fluminenses. Disponível em: <http://verbetes.cetem.gov.br/verbetes/ExibeVerbete.aspx?verid=112>, acesso em 05/06/15.

Mater Natura - Instituto de Estudos Ambientais. Disponível em: <http://novo.maternatura.org.br/news.php?news=1>, acesso em 05/06/15.

MOAB - MOVIMENTO DOS AMEAÇADOS POR BARRAGENS - VALE DO RIBEIRA - SP. Disponível em: <http://www.eaacone.org/moab/>, acesso em 05/06/15.

MPF/MG pede a paralisação da construção do Mineroduto Minas-Rio que ameaça Mata Atlântica e 600 cursos d'água. Disponível em: <http://www.ecodebate.com.br/2009/08/13/mpfmg-pede-a-paralisacao-da-construcao-do-mineroduto-minas-rio-que-ameaca-mata-atlantica-e-600-cursos-dagua/>, acesso em 05/06/15.

Muitos ainda são os fatores que impactam e contribuem com a degradação da Mata Atlântica. Disponível em: <http://www.apremavi.org.br/mata-atlantica/quem-mata-a-mata/ameacas-atuais/>, acesso em 05/06/15.

Não às barragens no Ribeira de Iguape. Campanha contra as barragens no Ribeira. Disponível em: <http://www.socioambiental.org/inst/camp/Ribeira/>, acesso em 05/06/15.

PORTAL MTE. Economia Solidária. Disponível em: <http://portal.mte.gov.br/ecosolidaria/a-economia-solidaria/>, acesso em 15/06/2015

SIGAUD, Lygia. O efeito das tecnologias sobre as comunidades rurais: o caso das grandes barragens. Disponível em: http://www.anpocs.org.br/portal/publicacoes/rbcs_00_18/rbcs18_02.htm, acesso em 05/06/15.

Um olhar permanente para salvar o Ribeira. Campanha contra as barragens no Ribeira. Disponível em: <http://site-antigo.socioambiental.org/inst/camp/Ribeira/news>, acesso em 05/06/15.

VAINER, Carlos; VIEIRA, Flávia. O que fazer quando uma hidrelétrica “bate à sua porta”? - O que fazer quando uma hidrelétrica “bate à sua porta”? Disponível em: http://www.maternatura.org.br/hidretricas/guia/LeiaMais_Osimpactosambientaisoesociais.pdf, acesso em 05/06/15.

WIESBAUER, Manuela Boleman & ZIMMERMANN, Thalita Gabriella (org). Dickya distachya – uma bromélia ameaçada de extinção. Projeto: “Reintrodução de Dyckia distachya : nas áreas de influência das Hidrelétricas de Itá e Machadinho”. Disponível em: <http://www.rasambiental.com.br/wp-content/uploads/2013/01/20110314043253.pdf>, acesso em 14/06/2015.



2 Você se aproxima da mulher morena que está falando ao telefone e chega junto ao banco bem no momento em que ela desliga.

- Com licença – você diz – mas, eu estava na porta da indústria Energia e Construção ainda há pouco e ouvi o que você disse. Só que a representante da E&C nos falou que as obras da hidrelétrica vão gerar muitos empregos. Ela também disse que as famílias que tinham propriedade legal de suas terras receberam terras para reassentamento e indenizações.

- Empregos? Não me faça rir. – retruca a mulher morena – A região perdeu muito mais empregos do que ganhou com a E&C e os poucos que foram criados são somente para os homens. E nem me fale de reassentamentos e indenizações! Só homens receberam terras e dinheiro! Para as mulheres nada!

- Lá vem você essa história de novo, Paula! Não cansa de reclamar? Mulher é sempre assim. Qualquer probleminha e já começa a choradeira! Paula se levanta furiosa e você se vira ficando de frente para um homem moreno, magro, de uns quarenta e poucos anos, que a encara com raiva nos olhos.

- Você que não se enxerga Gustavo! – reage Paula – Vendeu suas terras por uma miséria para a E&C, gastou tudo em bebida e agora fica mendigando um emprego.

- Homem não é que nem mulher, tem que trabalhar! – responde Gustavo.

- Homens e mulheres sérios trabalham bastante. Mas, você não é homem, é um vagabundo!

Gustavo fica furioso, mas como a confusão chamou a atenção de várias pessoas que se aproximaram de vocês, ele se vira e vai embora resmungando. Você ali meio que sem saber o que fazer. Paula respira fundo e fala:

- Lamento que você tenha visto isso. Esses machistas que só querem saber de si me tiram do sério. As indenizações só foram dadas para homens enquanto aqui há muitas famílias chefiadas por mulheres. Agora, me desculpe, mas eu tenho que ir.

- Tudo bem, eu posso ajudar em alguma coisa?

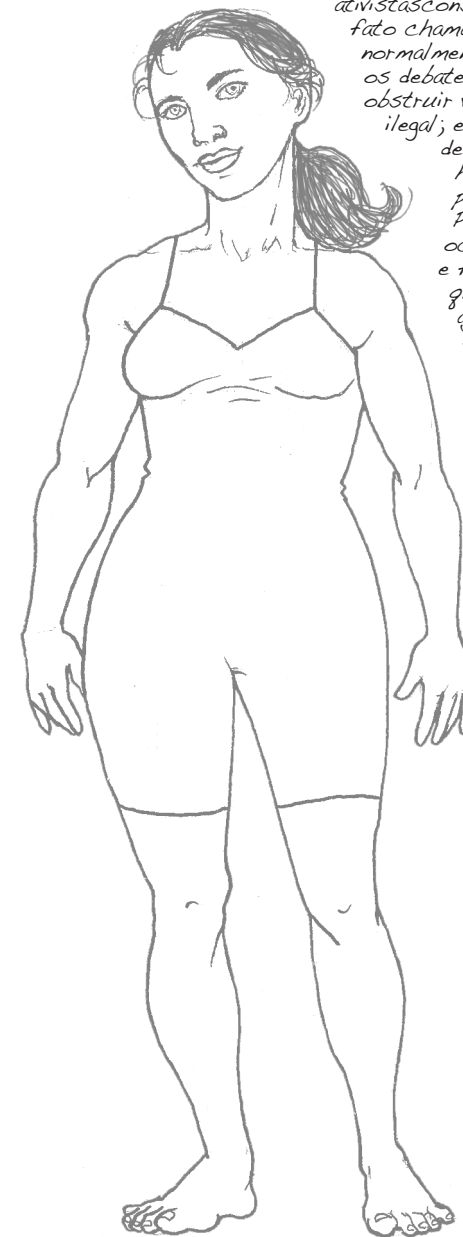
Ela olha fundo nos seus olhos e diz:

- Na verdade, pode. Eu faço parte da ONG Muiraquitã e mantenho um blog sobre o que está acontecendo aqui onde denuncio as irregularidades dessa empresa. Agora pretendo começar uma grande campanha na internet mandando mensagens, abrindo abaixo-assinados, enviando artigos. Um amigo me telefonou avisando que está juntando um grupo para ir agora ocupar o 2º andar da Câmara Municipal durante a sessão dos vereadores para protestar contra o que está havendo. Isso me parece um pouco radical, mas é um caminho mais rápido até os vereadores. O que você acha que devo fazer? Divulgar o que está acontecendo na internet ou ir para a ocupação da Câmara dos Vereadores?

> Se você acha melhor se concentrar na campanha na internet, vá para 3.

> Se você prefere partir para ocupar a Câmara dos Vereadores, vá para 4.

Nesta opção narrativa são abordados os seguintes assuntos: perda de terras e discriminação de gênero contra mulheres e problema do machismo e alcoolismo que pode ser decorrência de perda de laços sociais e materiais; uso da internet para as estratégias de divulgação e persuasão do ativismo social e intelectual; necessidade de ação em relação a riscos sociais e o papel da polícia para prevenir crimes; estratégia de ocupação por ativistas considerada controversa, pois de fato chama a atenção e a população tem normalmente o direito de acompanhar os debates e votações na Câmara, mas obstruir votações pode ser considerado ilegal; enfrentamentos são momentos de grande tensão em que pode haver exageros de ambas as partes.



Paula é uma pessoa super ocupada, entre trabalho, estudo e família. Mas isso não impede que ela arranje tempo para ajudar outras mulheres em situação de risco e ainda se divertir ao mesmo tempo. Ela coordena um grupo de dança para mulheres e meninas da sua comunidade e levanta questões sociais por meio das coreografias. Pesquise danças folclóricas e populares brasileiras (jongo, maracatu, frevo, samba de roda etc), escolha uma e crie o figurino de Paula.

3 Você acompanha Paula e ela segue falando sem parar:
- Eu sou nascida e criada aqui na região. Meus pais eram lavradores que nunca completaram o Ensino Fundamental. Meu marido morreu num acidente e eu crio sozinha os meus dois filhos. Como eu tem muitas gente por aqui passando dificuldades! Pessoas que moravam em suas terras há décadas e tentavam legalizar sua posse tiveram esse processo interrompido pela E&C. Isso é injusto e injustiça se espalha! O que acontece em um lugar logo acontece em outro.

Você acompanha Paula até uma farmácia, ela entra, cumprimenta uma pessoa no balcão e vai para os fundos. Lá ela liga um computador e continua a falar:

- Eu estou fazendo o Ensino Médio no EJA. O dono da farmácia, seu Jurandir, apóia nossa luta e cedeu esse espaço para acomodarmos e escritório da ONG. Bom, vamos trabalhar!

E trabalho é o que não falta! Enquanto Paula escreve, você separa textos e fotos, entrevistas com moradores, para que ela tenha mais informações. Depois de três horas vocês já publicaram vários artigos, entrevistas, declarações em blogs, redes sociais, revistas online e abriram um abaixo assinado na web. Agora é esperar para ver o que acontece. Paula agradece muito a sua ajuda.

Ao sair da farmácia e ir para o hotel, você percebe o Gustavo escondido atrás de uma árvore, como se estivesse espreitando a porta da farmácia. Aquilo não é um bom sinal. Você volta correndo e avisa a Paula. Para sua surpresa ela não fica morrendo de medo, sem hesitar, Paula pega o telefone:

- Alô, polícia? Eu quero fazer uma queixa! Sim, Mariana, aqui é a Paula. É o Gustavo que está me perseguindo de novo. Ele gritou comigo na praça e agora está escondido atrás de uma árvore na rua em frente espreitando a farmácia.

Silêncio.

- E você vai esperar o que? Que aconteça uma desgraça! OK. Obrigada.

Paula sorri para você e diz:

- Estão mandando uma viatura. É melhor você esperar um pouco antes de sair.

Depois de uns quinze minutos, você sai e vê o Gustavo sendo levado por policiais em um carro de polícia. Pelo que você escuta das pessoas falando, o cara estava bêbado e insultou os policiais que o abordaram. Ainda bem que você o viu, pois pelo jeito a Paula estava mesmo correndo perigo!

No dia seguinte, você acompanha a excursão pelo rio no barco da E&C e conta tudo o que ficou sabendo. Os visitantes fazem perguntas, mas a representante da empresa sempre fica se esquivando e vocês não ficam convencidos com as respostas dela. Ao voltar para casa, vocês divulgam o que está acontecendo naquela região. Por sorte, alguns conhecidos trabalham em jornais ou na Justiça e eles ficam sensibilizados com a situação daquela comunidade. Em pouco tempo um movimento de proteção daquela região toma força e as obras são paralisadas até que a E&C faça um Estudo de Impacto Ambiental adequado, pague as indenizações devidas e consiga chegar a um acordo com a comunidade local. Você vê Paula e outros ativistas da ONG sorrindo na TV com a vitória que conseguiram. Vitória da qual você fez parte.

4 Você decide que o melhor é partir logo para uma ação que chame muita atenção e tenha resultados rápidos. Assim, você a mulher, que se identifica como Paula, partem para a Câmara dos Vereadores. No caminho Paula conta um pouco da vida dela:

- Eu sou nascida e criada aqui. Meu marido morreu atropelado tem dois anos e tenho tido que me virar para criar meus dois filhos. Eu trabalho na farmácia como atendente, mas estou fazendo EJA à noite para conseguir um emprego melhor no futuro. Foi muito bom quando o pessoal da ONG apareceu por aqui. Depois que me filiei, meu patrão passou a apoiar a luta e cedeu uma salinha da farmácia para montarmos um escritório da ONG. Na porta da Câmara estão pessoas de famílias que perderam as terras em que moravam há muitos anos porque não conseguiram legalizar a propriedade antes do pessoal da empresa desapropriá-las.

Diante da Câmara tem cerca de cem pessoas que estão bem exaltadas. Vocês se juntam ao grupo que entra gritando palavras de ordem:

- Não à barragem! Não à destruição dos rios e florestas! Não ao roubo das nossas terras! Respeitem o povo! Respeitem a natureza! Você entra com a multidão e todos sobem até o segundo andar gritando diante de seguranças atônitos que ficam parados sem saber o que fazer. A barulheira interrompe a sessão em curso e o vereador responsável por conduzi-la pede que as pessoas se retirem. Diante da recusa, ele ameaça chamar a polícia. A situação fica tensa e os manifestantes intensificam seus protestos.

Após alguns minutos chega a polícia militar comandada por um tenente que exige que os manifestantes cumpram a lei e se retirem. Paula se adianta e diz que eles têm o direito legal de ficar ali. O tenente retruca que os manifestantes não têm o direito de interromper uma sessão da Câmara e criar tumulto. Surgem vaias de todos os lados. E, de repente, começa a confusão. Empurrões, socos, chutes. Policiais pegam cassetetes, manifestantes jogam cadeiras, pessoas gritam. Você sofre um empurrão, cai no chão e tem de se esquivar de pisaduras, cadeiras e corpos caindo. Tentando encontrar seu caminho naquela confusão, alguém segura seu braço e levanta você. É Paula. Você se espanta com a força dela e, por um momento, você parece ver uma energia flamejante ao redor dela, como um tipo de “aura mística”. Ela segue se esquivando da confusão para uma porta lateral e faz sinal para você sair. Paula tem um corte na testa, mas está determinada a permanecer ali:

- É melhor você sair daqui. Com sorte os jornalistas chegam antes da polícia, mas você pode contar nossa história para seus conhecidos. Vá agora!

Você corre de volta para o hotel e conta tudo o que houve. A excursão pelo rio com o barco da E&C é cancelada e vocês voltam para sua cidade. No caminho, todos no ônibus comentam a confusão na Câmara entre ativistas e a polícia. Alguns dizem que foi a polícia que começou a agressão sem ter motivos para isso. Ninguém sabe a verdade.

- Quando uma pessoa fica radical demais na sua posição ela perde a razão. – Observa um dos visitantes.

- E o que mais eles podiam fazer? – exclama outra – Essas pessoas estão desesperadas!

Quando você volta para casa descobre que a confusão na cidade chamou a atenção da imprensa e os ativistas conseguiram expor o caso deles. O governo federal determinou a suspensão das obras da hidrelétrica até que tudo seja apurado e os ativistas sejam ouvidos em suas queixas. Você imagina que de uma forma ou de outra Paula e seus companheiros da ONG devem estar comemorando essa decisão. Talvez agora eles tenham chance de conseguir um resultado mais justo para os problemas do local. É preciso tomar cuidado para algo assim não acontecer onde você mora.



As escolhas que você fez na história indicam que você se interessa pelo VALOR SOCIALMENTE JUSTO da Sustentabilidade e exerce seu ativismo por meio de um CONCEITO INTELECTUAL ou SOCIAL. Vá para 14 criar sua personagem.



As escolhas que você fez na história indicam que você se interessa pelo VALOR SOCIALMENTE JUSTO da Sustentabilidade e exerce seu ativismo por meio de um CONCEITO FÍSICO ou MÁGICO. Vá para 14 criar sua personagem.





5 Você corre e alcança o homem indígena:
- Com licença, eu estava com o grupo estudantil que visitou a empresa e ouvi o que você falou. Mas, eles nos disseram que todas as perdas materiais serão ressarcidas.

- E as perdas imateriais? Como poderão ser recuperadas? – retruca o indígena.
- Perdas imateriais?

- As perdas materiais são casas, terrenos, comércio, templos, coisas concretas. Mas, uma represa destrói mais do que isso. Há perdas que não são vistas, mas são muito sentidas! As pessoas que são obrigadas a deixar suas casas, a abandonar o local onde vivem há anos perdem o contato com vizinhos e amigos de infância, até com parentes. Isso afeta o emocional dessas pessoas que ficam solitárias e deprimidas.

- Você sabe qual é a resposta para seus problemas, Pedro. – interrompe um homem loiro de altura mediana, vestido com uma camisa de botão e calça jeans.

O indígena se vira para você e diz:

- Pedro, é meu nome para lidar com gente da sua cultura. A minha etnia é...

- Não sei por que você resiste tanto ao chamado, Pedro. O seu povo não sofreria se você...- retoma o loiro falando mais alto.

- Você já sabe qual é a minha resposta, Vítor. – retruca Pedro – Você tem o seu caminho e eu tenho o meu.

- Só há um caminho! Você tem que...

- Agora chega, Vítor. Todos têm que ser respeitados. – diz um homem negro que se aproxima tocando Vítor de leve no ombro.

- Agradecido, pastor Vinícius – cumprimenta Pedro.

- Desculpe por isso, Pedro. Até outra hora.

- Não por isso, pastor. Até.

O loiro segue com o homem negro aceitando sua autoridade. Pedro volta a olhar para você:

- O pastor Vinícius é um pastor evangélico sério e responsável. Ele não concorda com gente como Vinícius que sai abordando pessoas falando alto pela rua. Vinícius sabe que isso é um desrespeito que não só pode virar um ato de intolerância religiosa só traz uma imagem de fanático que não ajuda em nada a converter alguém.

- Tem razão. Mas, você estava falando das pessoas que ficam deprimidas ao terem que sair das terras onde sempre viveram.

Pedro suspira e depois responde com um leve sorriso:

- Para nós indígenas, e o mesmo vale para os quilombolas e outros grupos tradicionais, essa questão é ainda mais grave. Nós fomos sendo explorados e escoraçados por séculos. E essas não são apenas terras para nós, temos uma ligação espiritual com elas.

Ele gesticula e mostra as árvores da praça.

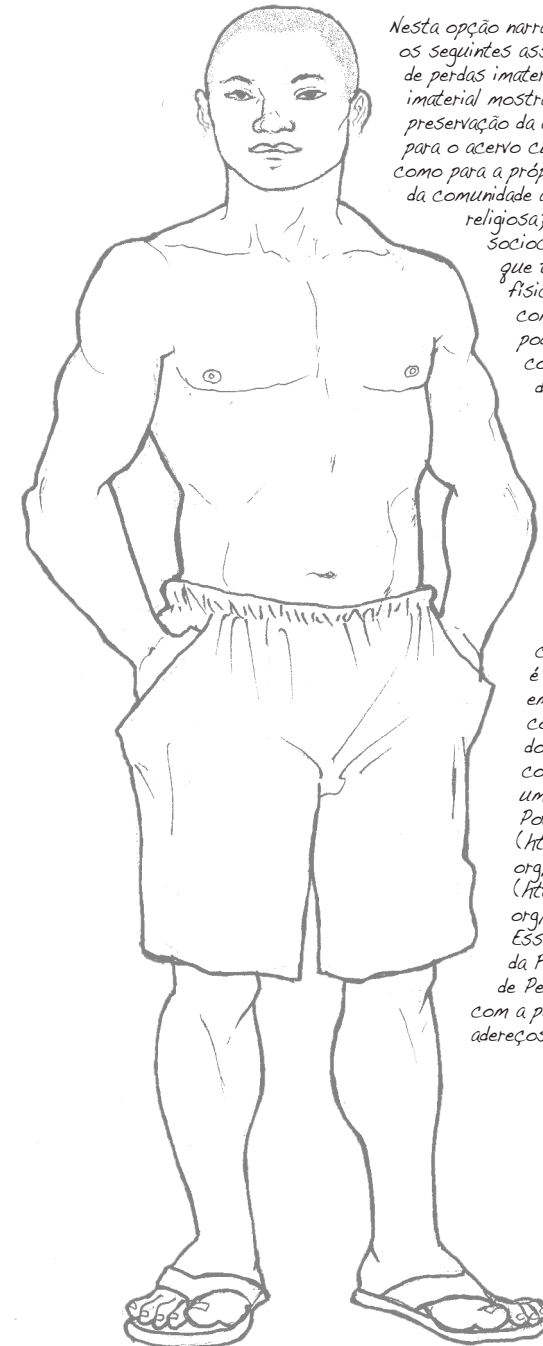
- Veja a praça, ela parece ter tantas árvores que se tirar uma não fará diferença, não é mesmo? Mas, a cada árvore removida da praça ela perde em vida e diversidade, se tornando menos do que era. Até que de árvore em árvore ela vira um deserto. Do mesmo modo, a perda de cada cultura que forma a cultura do Brasil torna o país menor e mais pobre.

Você para pensar olhando a sua volta. Pedro fica em silêncio e então diz:

- Recentemente apareceu por aqui a ONG Muiraquitã oferecendo apoio à nossa luta. Pretendo fazer para essa ONG uma série de vídeos para divulgar para o mundo o que está acontecendo aqui. Contudo, uma amiga me avisou que estão fazendo um piquete na estrada para impedir que os caminhões com o material para as obras passem. O que você faria no meu lugar? Os vídeos ou o piquete?

> Se você acha melhor fazer os vídeos, vá para 6.

> Se você prefere ir para o piquete, vá para 7.



Nesta opção narrativa são abordados os seguintes assuntos: o conceito de perdas imateriais e patrimônio imaterial mostrando a importância da preservação da cultura não somente para o acervo cultural para o país como para a própria identidade e saúde da comunidade a questão da tolerância religiosa; a ênfase nas relações socioculturais e simbólicas que transformam um espaço físico em um lugar; como comunidades tradicionais podem ter uma relação com a terra que difere da visão unicamente de subsistência ou lucro prevalente na cultura ocidental atual; a sugestão da ideia de História Viva pelas relações entre passado, presente e possível futuro. Repare que o representante das comunidades tradicionais é chamado de "indígena" em vez de "índio", conforme perspectiva do Movimento Indígena contemporâneo. Faça uma pesquisa nos sites Povos Indígenas no Brasil (<http://pi3.socioambiental.org/pt>), Índio Educa (<http://www.indioeduca.org/>) e na página do Google Essência do Espírito Nativo da Floresta, escolha a etnia de Pedro e pinte o desenho com a pintura corporal e adereços da etnia escolhida.

6 Você e Pedro decidem que é mais interessante criar um vídeo com que consiga mobilizar as pessoas e tenha boa qualidade técnica para ser veiculado pela ONG. Afinal, o número de pessoas que podem vir a acessar um vídeo na internet chega a dezenas de milhões!

Pedro leva você até a aldeia dele onde vocês fazem entrevistas com moradores idosos, adultos e crianças, mostrando a ligação forte que todos ali têm com a terra e o rio. Uma ligação que vai muito além da subsistência. Depois, vocês vão até a vila quilombola e fazem outra série de entrevistas no mesmo tom. É impossível não se comover com os laços de solidariedade dessas pessoas entre si e o amor que tem pela terra. Pedro observa que esses laços sociais são abalados quando as pessoas são removidas de suas terras e separadas:

- Quando essa comunidade se dispersa fica difícil depois agir em conjunto para reivindicar seus direitos ou fazer mutirões para obras comunitárias, construir galpões. Se você parar pra pensar que muitos dos problemas dessas grandes obras só aparecem anos depois delas serem feitas essa quebra social fica um problema pior ainda!

Vocês estão voltando a pé para a cidade quando você tem uma sensação estranha, é como se estivessem sendo seguidos. Ao olhar para trás você poderia jurar que viu alguém se escondendo atrás de uma árvore no matagal que fica em volta da estrada de terra pela qual vocês caminham. Você se vira para Pedro e ele responde sem mover o rosto:

- Eu também o vi. Depois da curva da estrada me siga sem fazer perguntas. Poucos minutos depois, a estrada faz uma curva tirando vocês da visão de quem os estava seguindo. Pedro salta para o mato e faz sinal para você segui-lo. Sem perder tempo, você se junta a ele atrás de um matagal. Vocês ficam em silêncio. Logo aparece um homem na estrada tentando andar sem fazer barulho. O sujeito parece estar à espreita, armando um ataque. Ele passa sem ver vocês e segue pela estrada.

- Quem era? – pergunta você

- Não sei. – responde Pedro – Um bandido? Um espião da E&C? É melhor pegarmos uma trilha pela floresta para voltar para a cidade.

Você segue Pedro pela floresta admirando-se de como ele pode achar o caminho em meio àquela mata fechada. É quase como se a mata conversasse com ele. Após vários minutos vocês se chegam à cidade. Ele acompanha você até o hotel e se despede para fazer o vídeo agradecendo sua ajuda.

No hotel você conta tudo o que vivenciou. Fica claro que a E&C está errando feio com aquela gente.

No dia seguinte, a representante da E&C fica surpresa com as caras feias dos visitantes para a empresa durante o passeio e por mais que tente, ela não consegue dar respostas convincentes às perguntas que lhe são feitas. Alguns dias após vocês terem voltado para casa, o vídeo é disponibilizado na internet. Você divulga o vídeo nas redes sociais e graças aos seus esforços e de outros ele logo se torna um sucesso sendo visto por centenas de milhares de pessoas. A pressão política cresce e o governo federal determina que as obras sejam paralisadas até que um Estudo de Impacto Ambiental adequado seja feito e as reivindicações das comunidades locais recebam a devida atenção. Você imagina que Pedro e os membros da ONG estejam satisfeitos com esse desenlace dos eventos. Um problema foi atendido. Quantos mais existirão para serem resolvidos?

7 Você e Pedro vão até ao local na estrada onde está acontecendo o piquete. A caminhada não é longa e vocês logo chegam lá. A situação é bem tensa: manifestantes estão bloqueando a estrada, enquanto caminhoneiros irritados protestam que querem trabalhar.

Pedro conversa com uma das ativistas que é uma mulher negra jovem. Ele a apresenta:

- Esta é Fabiana da comunidade quilombola. Ela acha que não há tempo a perder.

- Até o vídeo surtir efeito as obras já terão começado! – exclama Fabiana – Árvores terão sido derrubadas e o próprio rio já poderá estar contaminado. Nós temos que enfrentar esse problema logo. Eu avisei à imprensa e o pessoal da ONG está trabalhando para que jornal, rádio e TV logo estejam aqui.

Porém, quem chega primeiro são advogados e executivos da E&C que exigem que o piquete seja desfeito clamando que tal ação é ilegal. Como os manifestantes se recusam, os representantes da empresa partem avisando que logo estarão de volta com a polícia.

Felizmente, a imprensa chega antes e Pedro e Fabiana logo estão dando entrevistas. Até você acaba respondendo perguntas de uma jornalista do jornal de uma universidade federal que fica próxima à região. Então, a polícia chega com os advogados da E&C.

O clima fecha. O tenente da polícia militar avisa que a determinação judicial é de que o piquete seja suspenso. Os manifestantes se recusam alegando que sua causa é justa. Começa um bate-boca.

Pedro puxa você pelo braço:

- Acho bom você ir embora antes que aconteça algum confronto. Se esse piquete for realmente ilegal é melhor que você não se envolva com isso. Vá e conte sobre nossa luta.

Você não pensa duas vezes e vai embora. Chegando ao hotel, você conta aos professores e colegas o que descobriu e ligam a televisão. O noticiário local mostra o piquete, mas felizmente, as coisas se resolvem antes que aconteça um confronto entre manifestantes e polícia. Os ativistas decidem ir embora depois que a imprensa divulga o ocorrido e os representantes da E&C concordam em recebê-los no dia seguinte para uma reunião.

Diante do ocorrido, os guias cancelam o passeio de barco promovido pela E&C e voltam. Uma vez em sua cidade natal, você divulga o que está acontecendo naquela região. Por sorte, alguns conhecidos trabalham em jornais ou na Justiça e eles ficam sensibilizados com a situação daquela comunidade. Em pouco tempo um movimento de proteção daquela região toma força e as obras são paralisadas até que a E&C faça um Estudo de Impacto Ambiental adequado, pague as indenizações devidas e busque uma solução para os problemas apresentados juntamente com a comunidade local. Você vê Pedro, Fabiana e alguns ativistas da ONG sorrindo na TV com a vitória que conseguiram. Vitória da qual você fez parte.



As escolhas que você fez na história indicam que você se interessa pelo VALOR CULTURALMENTE DIVERSO da Sustentabilidade e exerce seu ativismo por meio de um CONCEITO INTELLECTUAL ou SOCIAL. Vá para 14 criar sua personagem.



As escolhas que você fez na história indicam que você se interessa pelo VALOR CULTURALMENTE DIVERSO da Sustentabilidade e exerce seu ativismo por meio de um CONCEITO FISICO ou MÁGICO. Vá para 14 criar sua personagem.





8 Você se aproxima do homem de óculos e fala:
- Com licença, eu faço parte do grupo de estudantes que está visitando a E&C. O senhor disse ontem que o Estudo de Impacto Ambiental foi mal feito. Por quê?

O homem de óculos para, olha para você e responde:

- Porque a equipe multidisciplinar com pessoas de diferentes áreas de estudo não foi formada corretamente, as amostras de água e solo não foram devidamente colhidas e analisadas, os estudos do local foram feitas às pressas. Enfim, tudo feito correndo e errado. Eu li esse estudo e o estou contestando, mas a E&C

- A E&C está trazendo empregos para a região! – esbraveja um homem moreno se metendo na conversa – O senhor está criando confusão de novo, professor Alex. Volte para sua universidade e nos deixe em paz. Isso aqui estava parado há muitos anos, muita gente sem emprego. Essa hidrelétrica vai trazer progresso para a região. Quem se importa com uns passarinhos e peixes que vão morrer com a represa? Sempre vai haver passarinho e peixe no mundo!

- Você não entende Rodrigo. Podemos perder espécies que só existem aqui. Além disso, vai ter um desequilíbrio ecológico que pode ter várias conseqüências ruins. Só para começar pelas características da região o alagamento da represa pode encher isso aqui de mosquito da dengue!

- Volte para sua universidade, professor!

O homem moreno vai embora furioso. O professor Alex suspira e volta a caminhar:

- Eles não entendem que tudo está ligado. Se mexer em uma coisa isso afeta a outra. O desmatamento na Amazônia agravou a seca no Sudeste. Rios cujas margens foram desmatadas para plantar cana ou eucalipto agravaram a seca lá e em outros locais. Represar o rio aqui vai afetar não só essa região como também outras regiões rio abaixo.

O professor Alex se vira então para você:

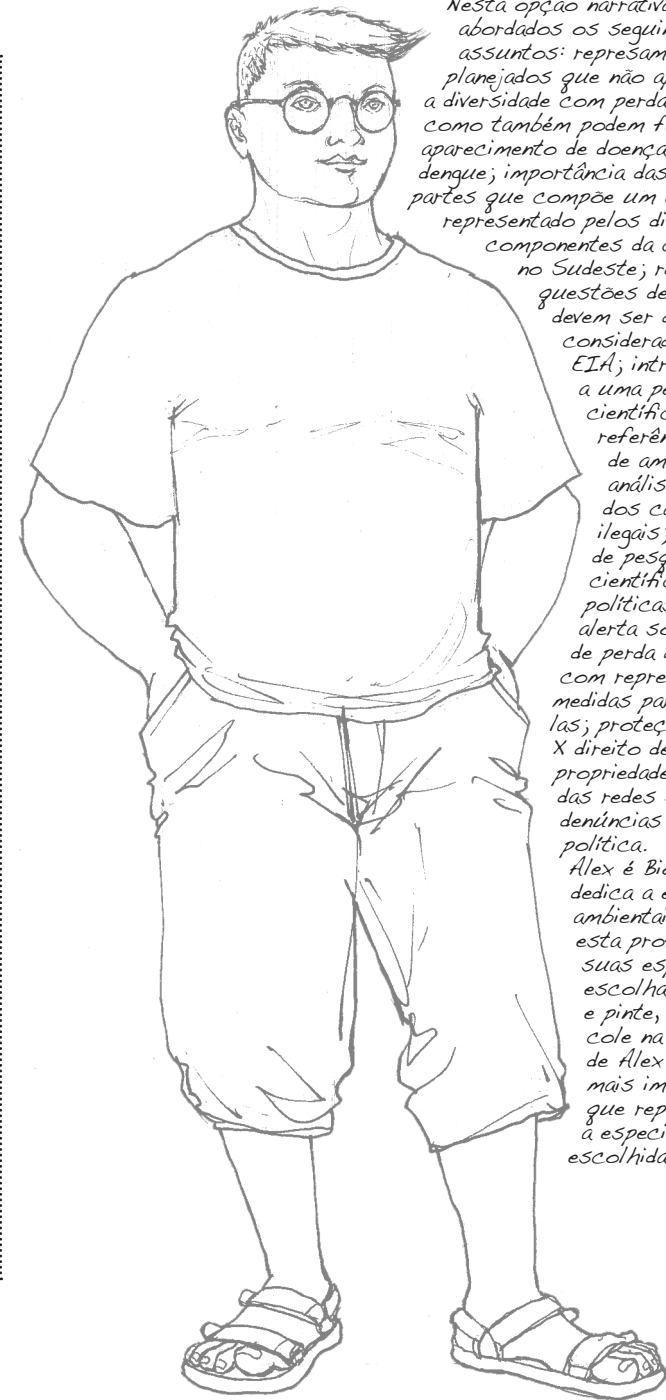
- Desculpe, eu estava falando sozinho novamente. Eu estou indo para o rio colher amostras para fazer outro estudo e reforçar minha contestação ao RIMA entregue pela E&C. Você gostaria de me acompanhar?

Antes que você possa responder, o telefone celular do professor toca. Ele atende, conversa um pouco ao telefone, desliga e se vira novamente para você:

- Faça parte da ONG Muiraquitã, de defesa do meio ambiente, e alguns membros estão promovendo um ato de protesto daqui a pouco. Eles vão se acorrentar às árvores que deverão ser derrubadas hoje na floresta pelos homens da construtora contratada pela E&C e me convidaram a me unir a eles. Só que eu não sei o que fazer. O que você acha? Colho as amostras no rio ou vou para o protesto?

> Se você acha melhor colher amostras no rio, vá para 9.

> Se você prefere ir para o protesto junto às árvores, vá para 10.



*Nesta opção narrativa são abordados os seguintes assuntos: represamentos mal planejados que não apenas afetam a diversidade com perda de espécies como também podem favorecer o aparecimento de doenças como a dengue; importância das diferentes partes que compõem um ecossistema representado pelos diferentes componentes da crise hídrica no Sudeste; reforço das questões de saúde que devem ser devidamente consideradas em um EIA; introdução a uma pesquisa científica com referência à coleta de amostras e análises; problema dos caçadores ilegais; importância de pesquisas científicas para políticas públicas; alerta sobre o risco de perda de espécies com represas e medidas para preservá-las; proteção ecológica X direito de uso de propriedade privada; uso das redes sociais para denúncias e pressão política.
Alex é Biólogo e se dedica a estudos ambientais. Pesquise esta profissão e suas especialidades, escolha uma delas e pinte, desenhe ou cole na camiseta de Alex uma ou mais imagens que representem a especialidade escolhida.*

9 Você acompanha o professor Alex até o rio próximo à cidade. Ele leva uma mochila grande nas costas com o equipamento de que precisa. Em diferentes pontos do rio o Alex se detém para colher amostras da água do rio e fotografar o desmatamento da floresta.

Você o acompanha por mais de duas horas e ele mostra diferentes espécies de animais e plantas:

- Se os rios são poluídos, se os mananciais são atingidos pela favelização, teremos menos água potável e mais espaço para os mosquitos. Campanhas de saúde recomendam que em áreas atingidas por doenças transmitidas por mosquitos as casas mantenham uma distância MÍNIMA de 200 metros das florestas. Mosquitos transmitem doenças como a leishmaniose, que deforma e causa grande sofrimento, a malária e o atual grande sucesso nacional: a dengue! Com as matas derrubadas e os rios drenados os mosquitos procuram novas casas. Quais? As nossas!

- Nossas casas, professor?

- Sim, a casa onde você e sua família moram passam a ter não somente visitantes indesejados como moradores que sugam sua saúde. As fêmeas dos mosquitos vêm colocar seus ovos em vasilhames, vasos, águas empocadas, pneus, monturos de lixo etc. depois vêm nos picar para se alimentar e nos transmitem doenças, que no caso da dengue hemorrágica podem ser fatais. Veja que a destruição do habitat natural de espécies animais e vegetais não afeta somente a essas espécies, afeta a nós também. É isso que as pessoas...

Um estampido ecoa na mata. O professor Alex fica em silêncio e você também. Será que isso foi...

- Um tiro. – murmura Alex baixinho.

Antes que você possa falar alguma coisa, dois homens aparecem do outro lado do rio carregando um macaco morto. Eles tomam um susto ao ver vocês e ficam parados, aparentemente sem saber o que fazer. Alex puxa você pelo braço e vocês saem dali andando rapidamente por uma trilha:

- São caçadores ilegais. Nós os vimos em flagrante. Vamos sair daqui antes que...

Vocês ouvem outro tiro. Alex então manda você correr e os dois saem em disparada pela trilha. Os caçadores podem ter atirado em outro macaco ou atirado em vocês, mas Alex não quer parar para tirar a dúvida. Dez minutos depois vocês param esbaforidos, recuperam o fôlego e partem andando rápido para a cidade. Alex faz questão de acompanhar você até o hotel:

- Agradeço muito a sua ajuda. Eu vou pegar o meu carro e ir direto para a universidade analisar essas amostras. Até a próxima!

No hotel você conta tudo o que vivenciou. Todos ficam muito preocupados com a situação da população local e as acusações do professor Alex. No dia seguinte, a representante da E&C fica surpresa com as caras feias dos visitantes para a empresa durante o passeio e por mais que tente, ela não consegue dar respostas convincentes às perguntas que lhe são feitas. Alguns dias após vocês terem voltado para casa, você lê uma matéria no jornal em que o professor Alex prova com as pesquisas feitas que os estudos ambientais apresentados pela E&C não foram feitos corretamente. Você mobiliza todos os seus amigos pelas redes sociais e fala com seus pais que avisam aos colegas. Surge uma crescente pressão sobre os órgãos públicos de governo e finalmente é determinado que as obras sejam paralisadas até que um Estudo de Impacto Ambiental adequado seja feito e as reivindicações das comunidades locais recebam a devida atenção. Você imagina que os membros da ONG estejam satisfeitos com esse desenlace dos eventos. Agora é ficar de olho: quais problemas ambientais podem estar ocorrendo onde você mora?

10 Você acompanha Alex pela cidade e segue por uma trilha até o ponto da estrada onde várias pessoas estão conversando. O clima é alegre, mas há certa tensão no ar. Alex conversa com algumas pessoas da ONG e apresenta você como uma pessoa inteligente e preocupada com as questões ambientais. Ele fala que muitas vezes tem que se agir rapidamente:

- Veja o caso da bromélia *Dickya distachya*!

Você faz cara de paisagem e quando o professor percebe que você não pegou a referência ele explica:

- *Dyckia distachya* Hassler é uma bromélia que ocorria em margens e ilhas rochosas nas corredeiras do Vale do Rio Uruguai, na divisa dos Estados de Santa Catarina e Rio Grande do Sul. Essa espécie de planta com flores ocorria em grandes grupos que ficavam distantes entre si ao longo do Rio Uruguai. Em um período de cinco anos, sete de suas oito populações foram extintas na natureza devido a construção de três Usinas Hidrelétricas: Itá, Machadinho e Barra Grande.

- A espécie acabou? Foi extinta!

- Quase! Escapou por pouco! Parte das populações dessas bromélias foi resgatada e mantida em viveiros. Daí elas foram reintroduzidas nas regiões próximas as suas áreas originais, ou mantidas em coleções na Universidade Federal de Santa Catarina em Florianópolis

De repente, um dos ativistas grita:

- Eles estão chegando.

As pessoas então começam a se acorrentar às árvores. Os homens da companhia contratada pela E&C chegam em caminhões e tratores e ficam confusos diante daquela situação. O capataz avança e fala ameaçadoramente:

- Saiam já daqui! Essa área é propriedade particular!

Os ativistas reagem gritando palavras de ordem:

- Deixem as árvores em paz! Viva a natureza!

O capataz, frustrado, pega o telefone e liga para a empresa. Em seguida ela avisa que estão chamando a polícia, mas os ativistas se mantêm firmes. Um dos operários da companhia fica furioso e avança para tentar arrancar ativistas de uma das árvores:

- Eu não vou perder meu emprego por causa desses malucos! – esbraveja ele.

Porém, quando ele tenta puxar um rapaz pelo braço, o operário pára assustado. Você viu também. Por um instante pareceu que o rosto do rapaz pareceu mudar: olhos avermelhados, presas, cabelo desgrenhado – um homem feral.

O homem recuou, mas os demais operários se mantêm irritados. Em pouco tempo chega a polícia e os ânimos se exaltam ainda mais. O professor Alex fala então com você:

- Fique ali no canto e filme as coisas com o seu celular. Se começar alguma confusão, filme mais alguns minutos e depois vai embora para divulgar o vídeo na web.

Você segue o conselho dele e fica escondido atrás de uma moita. No início tudo está bem. Mas, de repente, sem que você consiga perceber de onde surgiu, começa uma grande confusão com empurrões, xingamentos e agressões. Você filma tudo. Alguém grita:

- Tem alguém ali filmando tudo!

Sem esperar para ver quem gritou você foge correndo pela trilha. Alguém vem em seu encalço, há sons de passos rápidos e gritos. Pernas para que te quero! Você dispara a toda velocidade até chegar à cidade. Na verdade, você só pára mesmo quando chega ao hotel. Uma vez lá você conta tudo o que descobriu e ligam a televisão. O noticiário local mostra a manifestação com os ativistas amarrados às árvores e a confusão com os operários e a polícia. Parece que houve exageros de ambos os lados. Do hotel mesmo você posta o vídeo que filmou na internet.

No dia seguinte, a representante da E&C fica surpresa com as caras feias dos visitantes para a empresa durante o passeio e por mais que tente, ela não consegue dar respostas convincentes às perguntas que lhe são feitas.

Ao voltar para casa você mobiliza todos os seus amigos pelas redes sociais e fala com seus pais que avisam aos colegas. O vídeo é visto por milhares de pessoas e os jornais vão até o local entrevistar as pessoas. Diante da repercussão o governo determina que as obras sejam paralisadas até que um Estudo de Impacto Ambiental adequado seja feito e as reivindicações das comunidades locais recebam a devida atenção. Você imagina que Alex esteja satisfeitos com esse desenlace dos eventos. Agora é ficar de olho: quais problemas ambientais podem estar ocorrendo onde você mora?



As escolhas que você fez na história indicam que você se interessa pelo VALOR ECOLÓGICAMENTE CORRETO da Sustentabilidade e exerce seu ativismo por meio de um CONCEITO INTELECTUAL ou SOCIAL. Vá para 14 criar sua personagem.



As escolhas que você fez na história indicam que você se interessa pelo VALOR ECOLÓGICAMENTE CORRETO da Sustentabilidade e exerce seu ativismo por meio de um CONCEITO FÍSICO ou MÁGICO. Vá para 14 criar sua personagem.





11 Você se aproxima da mulher negra para falar com ela:
- Com licença, eu estou com o grupo da faculdade que está visitando a E&C. Eles nos disseram que a hidrelétrica vai beneficiar muito a região gerando empregos e trazendo energia.

Ela se vira e estuda você com atenção:

- Eles disseram isso, não foi? Não é o que eu acredito. Meu nome é Vanessa, sou nascida e criada aqui e já ouvi esse tipo de história muitas vezes. Eu estou indo até a feira, se você me acompanhar nós podemos conversar no caminho.

- OK.

Você acompanha Vanessa até a feira que fica em outra praça na cidade. Há várias barracas com diferentes produtos de cooperativas da região: legumes; frutas; cereais; ovos; carnes; geléias; pães e bolos; mel; roupas; produtos artesanais;

Isso faz você pensar: eu conheço o que se produz no meu bairro? Na minha cidade? No meu estado? Será que perto de onde eu moro tem costureiras com trabalhos legais? Uma feira de artesanato interessante? Espaços de produção cultural?

Nesse momento a sua atenção é atraída por uma conversa de Vanessa com outra mulher:

- Vanessa eu segui seu conselho e vim aqui. Mas, é tudo mais caro que no supermercado!

- Mas, você encontra seriguela nos supermercados? E mais, já notou que as frutas têm gosto de plástico? Estranho, né? É porque os produtos deles são cheios de agrotóxicos. Aqui é tudo produzido por cooperativas com carinho, cuidado, e meios naturais e orgânicos. Pode ser um pouco mais caro, mas é muito melhor.

- Lá vem você de novo com essas conversas, Vanessa. Eu já li que não dava para produzir na escala que as cidades precisam sem agrotóxicos e outros produtos para aumentar a safra. O agronegócio é quem faz o Brasil andar!

- Isso porque as pessoas desperdiçam demais. Consomem além da conta. Quem mais causa desmatamento hoje é a criação de gado. E a crise hídrica? Ainda se está pesquisando o impacto do agronegócio nisso. Se afeta ou não. Aqui várias cooperativas se articulam. Tanto daqui como de outros lugares. Minha amiga Alice Bertalha...

- Nem vem, Vanessa. Agradeço suas dicas. Mas, quem decide o que a minha família come sou eu!

A mulher vai embora e Vanessa suspira:

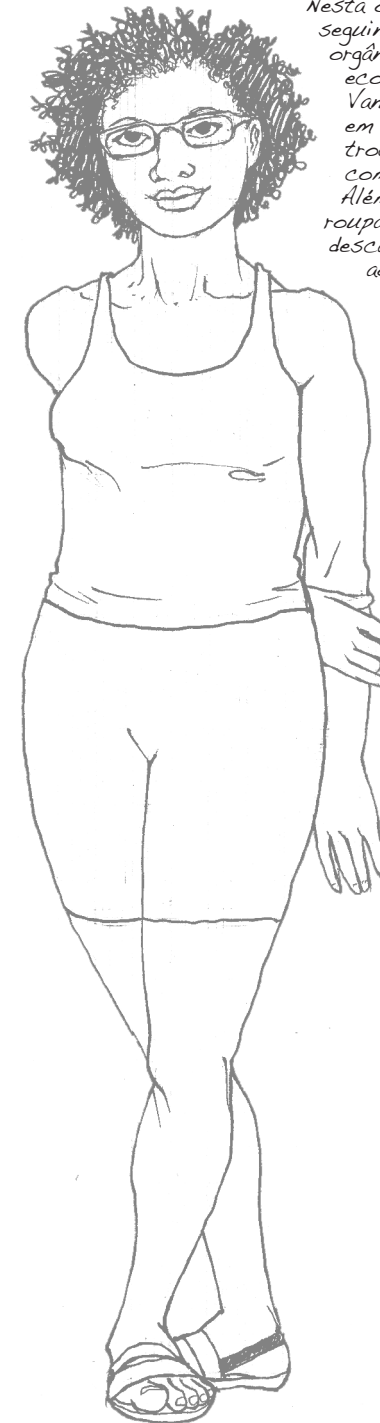
- As pessoas resistem muito a mudar seus hábitos. E agora tudo vai ficar pior. A energia gerada aqui pela hidrelétrica é principalmente para abastecer uma usina que fica longe daqui. Vai ter emprego no curto prazo, mas logo isso acaba. O mal do Brasil é comprometer o longo prazo com soluções de curto prazo. Resolve agora, mas explode depois. Por isso eu fiz Design e Engenharia de Produção e me filiei à ONG Muiraquitã, para encontrar um caminho mais sustentável.

Vanessa olha para você, pensa um pouco e fala:

- Eu estou na dúvida entre dois caminhos a seguir. Eu terminei um jogo para estudantes sobre questões ambientais. Eu pretendo colocar online e fui convidada para apresentar o jogo em uma escola daqui hoje. Só falta tirar umas fotos. Mas, a ONG e os moradores da região programaram uma manifestação daqui a pouco em frente à sede da empresa. O que você faria no meu lugar? Apresentaria o jogo na escola ou iria para a manifestação?

> Se você acha melhor apresentar o jogo, vá para 12.

> Se você prefere ir para a manifestação, vá para 13.



Nesta opção narrativa são abordados os seguintes assuntos: feiras com produtos orgânicos, valorização do comércio local e economia solidária.

Vanessa é Designer com especialização em Engenharia de Produção, organiza trocas comerciais colaborativas na comunidade e projeta jogos educacionais. Além disso, Vanessa reaproveita roupas, sapatos e acessórios velhos ou descartados, tornando-os adequados ao ambiente local, duráveis e que se transformam (calças que viram bermudas, sapatos que crescem com os pés das crianças, vestidos que viram duas peças e etc). Pesquise estes objetos de vestuário monte o visual de Vanessa.

12 Você sugere que o melhor é apresentar o jogo na escola e colocá-lo logo online. Vanessa concorda e vocês seguem para o rio para tirar as fotos que ela deseja. A caminhada é de cerca de meia hora pela estrada e depois por uma trilha.

No caminho ela conversa:

- Nós estamos aqui buscando um caminho de Economia Solidária.

- O que é isso?

- Que tal cooperar, fortalecer o grupo, pensar no bem de todos e fazer o bem à comunidade e ao meio ambiente! Nós buscamos fazer isso por meio de cooperativas, associações, clubes de troca, empresas autogestionárias, redes de cooperação, entre outras. É um jeito diferente de produzir bens, prestar serviços, implantar finanças solidárias, comércio justo e consumo solidário.

Você acha essas idéias bem interessantes. Finalmente, vocês chegam ao rio e Vanessa começa a tirar fotos. A conversa prossegue animada enquanto Vanessa segue tirando fotos rio abaixo. Em um dado momento, vocês se deparam com dois homens fazendo medições, acompanhados por um terceiro que faz anotações. Um deles vem em sua direção:

- O que estão fazendo aqui? Vocês não têm direito de estar aqui.

- Calma, só estamos tirando algumas fotografias para um projeto educacional. – responde Vanessa

O homem avança ameaçadoramente:

- Que projeto educacional? Que fotos são essas?! Me dá essa câmera!

Ele avança com a mão para tomar a câmera de Vanessa que se prepara para reagir. Os outros dois homens observam prontos para ajudar o colega. Você percebe que a coisa vai ficar feia!

Então você aponta para uma moita e grita:

- Cobra!!!!

O homem dá um pulo pra trás assustado e você grita para Vanessa:

- Corre!

Vocês disparam correndo pela trilha deixando os caras para trás abobalhados com o que aconteceu. O que levou meia hora pra se fazer andando é feito de volta em 15 minutos correndo: você e Vanessa chegam exaustos à cidade. Ela acompanha você até o hotel e diz:

- Eu vou para casa finalizar o jogo e de lá para a escola. Obrigada pela ajuda.

No hotel você conta tudo o que vivenciou. Todos ficam muito preocupados com os problemas econômicos da população local e as estranhas atitudes dos homens que queriam pegar a câmera de Vanessa. No dia seguinte, a representante da E&C fica surpresa com as caras feias dos visitantes para a empresa durante o passeio e por mais que tente, ela não consegue dar respostas convincentes às perguntas que lhe são feitas.

Alguns dias após vocês terem voltado para casa, você vê no blog da ONG e nas redes sociais posts sobre o jogo de Vanessa que ensina sobre economia solidária e os riscos de se pensar somente no curto prazo. O jogo é disponibilizado online gratuitamente e faz grande sucesso. Ela consegue então divulgar os problemas de sua região. Você contribui divulgando todas essas informações. Surge uma crescente pressão sobre os órgãos públicos de governo e finalmente é determinado que as obras sejam paralisadas até que um Estudo de Impacto Ambiental adequado seja feito e as reivindicações das comunidades locais recebam a devida atenção. Você imagina que os membros da ONG estejam satisfeitos com esse desenlace dos eventos. Agora é ficar de olho: quais problemas ambientais podem estar ocorrendo onde você mora?

13 Você segue com Vanessa para a sede da empresa. No caminho ela explica um pouco mais sobre o projeto dela para a região:

- Trata-se de economia solidária. Um modo diferente de produzir bens, prestar serviços, obter financiamentos. Enfim, uma forma de obter o que se precisa para viver sem explorar pessoas e agredir o meio ambiente. É baseado em solidariedade por meio de cooperativas, autogestão, redes de cooperação.

- Mas dá para se obter tudo o que precisa assim?

- Mais do que “o que se precisa”. Você também pode viver bem. É perfeitamente possível viver bem com menos, sendo frugal. Também é preciso produzir mais gastando menos se planejar bem.

Após algum tempo de caminhada vocês chegam na frente da sede da E&C onde várias pessoas, entre moradores e membros da ONG, empunham cartazes e gritam palavras de ordem:

- Salvem as florestas! Salvem os rios! Queremos empregos que durem! Protejam nossas riquezas!

Os seguranças da empresa não sabem o que fazer diante da confusão. Um representante da empresa vem até os manifestantes falando grosso:

- Caiam fora! Vocês não têm o direito de ficar aqui! Quem vocês pensam que são? Eu já chamei a polícia!

O representante da empresa recebe um coro de vaias e os manifestantes se mantêm firmes! Depois de alguns minutos a polícia chega ao local. Um tenente se aproxima e brada:

- Vocês tem que ir embora! Essa manifestação não foi autorizada!

Vanessa se adianta até o policial e diz:

- Nós não estamos impedindo a passagem. Esta é uma manifestação pacífica e nós não vamos a lugar algum até a imprensa chegar!

Ela fala firme e, por um minuto, algo parece irradiar dela, uma onda de energia, uma vontade a que não se pode resistir. O tenente então recua. Você não consegue entender o que aconteceu. O representante da empresa entra indignado.

A imprensa finalmente chega: jornal, rádio e TV. Vanessa e outros manifestantes logo estão dando entrevistas. Até você acaba respondendo perguntas de uma jornalista do jornal de uma universidade federal que fica próxima à região. Felizmente tudo acaba bem e você volta para o hotel quando a manifestação termina.

Chegando ao hotel, você conta o que descobriu e ligam a televisão. O noticiário local mostra a manifestação e as acusações dos manifestantes. Diante do ocorrido, os guias cancelam o passeio de barco promovido pela E&C e voltam. Uma vez em sua cidade natal, vocês divulgam o que está acontecendo naquela região. Por sorte, alguns conhecidos trabalham em jornais ou na Justiça e eles ficam sensibilizados com a situação daquela comunidade. Em pouco tempo um movimento de proteção daquela região toma força e as obras são paralisadas até que a E&C faça um Estudo de Impacto Ambiental adequado, pague as indenizações devidas e busque uma solução para os problemas apresentados juntamente com a comunidade local. Foi uma vitória da qual você fez parte.



As escolhas que você fez na história indicam que você se interessa pelo VALOR ECONOMICAMENTE VIÁVEL da Sustentabilidade e exerce seu ativismo por meio de um CONCEITO INTELECTUAL ou SOCIAL. Vá para 14 criar sua personagem.



As escolhas que você fez na história indicam que você se interessa pelo VALOR ECONOMICAMENTE VIÁVEL da Sustentabilidade e exerce seu ativismo por meio de um CONCEITO FÍSICO ou MÁGICO. Vá para 14 criar sua personagem.





14 CRIAÇÃO DE PERSONAGENS





Os **VALORES** (14.1) representam porque a personagem age de tal modo, seus traços de personalidade, suas motivações, suas decisões, seu valores; nesse cenário, os eixos da sustentabilidade que mais a mobilizam. Os **CONCEITOS** (14.2 e 14.3) e seus **CONHECIMENTOS** (14.4) representam diferentes formas de ativismo diante de situações que ameaçam o meio ambiente, a justiça social, a diversidade cultural e a viabilidade econômica. Ou seja, aquilo que a personagem faz. E os **PERFIS** (14.5) representam como a personagem age, como ela mobiliza seus conhecimentos e habilidades em quais circunstâncias, ou seja, suas **COMPETÊNCIAS**. **Anote cada parâmetro destes na sua PLANILHA, em 15.**

14.1. VALORES

O cenário Era da Escolha tem como tema central a Sustentabilidade em seus quatro eixos ou aspectos: economicamente viável, ecologicamente correto, socialmente justo e culturalmente diverso. **Qual VALOR da sustentabilidade sua personagem obteve como resultado na aventura solo:** economicamente viável, ecologicamente correto, socialmente justo e culturalmente diverso? Os **VALORES** envolvem um idealismo e o risco de caminhada para o radicalismo.

IDEALISMOS

São os diferentes valores positivos ligados aos pilares da sustentabilidade. A personagem pode escolher uma dentre as opções a seguir; este valor será o combustível mobilizador do ativismo dela.

	<p>SOCIALMENTE JUSTO Justiça: senso de justiça da personagem que se indigna diante da desigualdade social e concentração de renda do pessoal. Também combate machismo, racismo, homofobia, intolerância religiosa. Compaixão: atuação para minorar o sofrimento de pessoas socialmente desfavorecidas. Pode agir tanto em termos de caridade quanto de empoderamento.</p>
	<p>CULTURALMENTE DIVERSO Tolerância: age em prol da aceitação de que há diferentes opções de gênero, sexualidade, religião etc. Defende o direito das pessoas de viverem de forma diversa dos modelos estabelecidos pela tradição social e/ou pelo mercado. Preservação: age para preservar o patrimônio imaterial, tanto o que está ativo, quanto aqueles saberes e habilidades tradicionais que podem estar se perdendo como técnicas artesanais, histórias e tradições de povos desfavorecidos etc.</p>
	<p>ECONOMICAMENTE VIÁVEL Produtividade: procura meios de se conseguir fazer mais gastando menos recursos para que a economia seja sustentável no futuro e se consigam melhores resultados no presente. Atua em tecnologia e gestão. Inovação: busca novas soluções para os problemas atuais para que estes sejam resolvidos, bem como aproveitar as oportunidades que surjam. Atua tanto em questões empresariais quanto sociais.</p>
	<p>ECOLOGICAMENTE CORRETO Frugalidade: age para que as pessoas possam ser felizes consumindo menos e evitando desperdícios. Propõe uma valorização mais do ser do que do ter e combate o consumismo. Proteção: atua para proteger áreas ambientais como florestas, cerrado, nascentes de água. A sua esfera de ação também inclui áreas urbanas como parques, praças, lixões, rios que correm o perímetro urbano etc.</p>

RADICALISMO

O radicalismo é um percurso negativo ao longo do qual uma pessoa idealista pode ir caminhando até que perde a razão e sua humanidade. As etapas são rigidez, inflexibilidade, insensibilidade, desumanização. O quinto degrau é a desumanidade, quando a personagem perde a razão de ser tendo se corrompido na busca de um ideal. Em casos específicos, jogador e Mestre podem combinar um caminho de resgate de uma personagem que tenha atingido a desumanidade.

1. Rigidez [-1 a -5]: dificuldade em aceitar outras opiniões e mudar de ação. Personagem possui forte preconceito contra algum segmento social como: empresários, machistas, militares, publicitários etc.
2. Inflexibilidade [-6 a -10]: recusa outras opiniões totalmente e não muda de posição. Intolerância contra algum segmento social. Aceita causar danos materiais (propriedade) e morais (agredir verbalmente).
3. Insensibilidade [-11 a -15]: não sente compaixão por determinado segmento social, sendo indiferente ao sofrimento de uma pessoa desse segmento. Aceita agressões físicas sobre essas pessoas.
4. Desumanização [-16 a -20]: age contra um segmento social cujos membros não vê mais como seres humanos. Aceita mortes de pessoas desse segmento.
5. Desumanidade [-21]: aceita morte de pessoas que considera inocentes por seus ideais.

As personagens começam com 1 ponto positivo no idealismo escolhido e 0 pontos negativos de radicalismo, adquirindo-os de acordo com suas decisões ao longo das histórias por meio da distribuição dos pontos de experiência (XP) de Ética. Também de acordo com suas ações na história, pode ser que a personagem ganhe pontos positivos em outro valor e pode até vir a mudar de valor, ou acumular pontos positivos em todos eles.

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, ou atinja o nível de desumanização [-21], a personagem se torna coadjuvante, passando ao controle do/a Mestre.

> Se você escolheu um CONCEITO INTELLECTUAL, SOCIAL ou FÍSICO, vá para 14.2. Se escolheu um CONCEITO MÁGICO, vá para 14.3.

14.2. CONCEITOS NÃO MÁGICOS

CRETES: pessoas que acreditam na existência de algo além do que a ciência pode mostrar. O nível dessa crença pode ser alto como em devotos religiosos ou pessoas que se consultam com aqueles que dizem ter poderes ocultos, ou baixo como em quem não vai à igreja, mas acredita em uma força divina, ou quem diz “eu não creio em bruxas, mas que elas existem, existem.” Apesar de sua crença, raramente essas pessoas testemunham efeitos mágicos.

CÉTICOS: para estas personagens o sobrenatural e a magia não existem. Divindade/s e vida após a morte são idéias criadas para explicar a natureza pelos povos antigos e que são mantidas para ter um conforto diante das adversidades da vida e a certeza da morte. Seres sobrenaturais só existem nas lendas e na ficção. Isso não significa que essas personagens sejam necessariamente materialistas, elas podem acreditar em uma transcendência humana defendendo ideais humanistas e a luta por uma sociedade mais justa, equilibrada e feliz. Apenas não acreditam na magia preferindo se sustentar na Ciência e na Humanidade. Como resultado, essas personagens não percebem os seres sobrenaturais enquanto tais, vendo-os como seres humanos ou animais. Personagens céticas também não são afetadas por efeitos mágicos, sendo imunes a poderes mágicos e feitiços para o bem, não são tocadas por maldições, ou para o mal, não podem ser curadas magicamente. Contudo, efeitos como “Sincronicidade” ainda podem afetar eventos ao redor, ainda que não possam atingi-las diretamente. Essas personagens são as “pessoas normais”.

Pessoas que busquem promover empreendimentos ecologicamente corretos e sustentáveis e pesquisadores que divulgam novas formas de agir e pensar que fortaleçam um futuro sustentável, expressando suas idéias ou buscando persuadir pessoas podem estar agindo tanto de forma INTELLECTUAL quanto SOCIAL. Se essas pessoas formulam projetos e propostas, fazem críticas, seu ativismo é intelectual. Quando busca mobilizar pessoas para sua causa, então é um ativismo social. Outras pessoas podem optar por fazer piquetes para impedir o desmatamento ou mesmo sabotar os equipamentos





de terraplanagem durante a noite. Essas são ações FÍSICAS. Cada Conceito começa com dois CONHECIMENTOS:

Conceito	Conhecimentos
Físico	Condicionamento Físico e Luta Desarmada ou Furtividade
Intelectual	Ler/Escrever e Administração ou Ensino
Social	Leis e Costumes e Ensino ou Comércio

> **Vá para 14.4 escolher mais CONHECIMENTOS.**

14.3. CONCEITOS MÁGICOS

Para essas personagens a magia é real usada para fazer efeitos “mundanos” que poderiam ocorrer normalmente, como ter muita sorte, ou efeitos “fantásticos” que desafiam a visão mundana da realidade, como respirar debaixo da água. Elas conseguem se ocultar porque os efeitos fantásticos raramente são grandiosos e por isso normalmente não são percebidos, ou então são racionalizados, pelas pessoas não usuárias de magia.

OS ESPÍRITOS DA NATUREZA: personagens geradas nas Aventuras Solo Uma pitada de descaso e Paraibuna, um rio que passou do ponto, esses seres lendários são manifestações da energia espiritual e elemental da natureza que fazem elos com humanos, tomando-os como hospedeiros para interagir com o mundo à sua volta.

OS ESPÍRITOS MENSAGEIROS: personagens mágicas gerada apenas na aventura solo Paraibuna, um rio que passou do ponto. São espíritos ligados aos repertórios simbólicos e religiosos de diversas culturas, com suas várias denominações: anjos, avatares, entidades, báras e erês, valquírias etc. Esses espíritos se manifestam de duas maneiras: por meio de incorporação ou de transe mediúnicos, de acordo com as regras teológicas a que estão submetidos. Deste modo, é fundamental para esses espíritos que haja diversidade cultural e igualdade social, pois em sociedades autoritárias e homogêneas eles não conseguem se manifestar, vão progressivamente sendo esquecidos e correm o risco de desaparecerem.

OS/AS FEITICEIROS/AS: essas personagens podem obter efeitos mágicos usando de rituais com cânticos e componentes por elas conhecidos. Encontram-se aqui desde “alquimistas” que sustentam se valer de uma “ciência oculta” até “bruxas” que afirmam praticar uma “arte mística”. Como seus poderes não são limitados por um código ético, como no caso de sacerdotes que precisam obedecer aos preceitos de sua divindade, os feiticeiros foram perseguidos ao longo das eras. Eles podem agir individualmente ou se organizar em ordens de magia.

Consulte o encarte *NA NOITE DA FLORESTA*, em <http://historias.interativas.nom.br/eradaescolha> ou no kit impresso.

> **Vá para 14.4 escolher mais CONHECIMENTOS.**

14.4. LISTA DE CONHECIMENTOS

Além dos Conhecimentos do Conceito, escolha livremente mais conhecimentos desta lista, de acordo com o nível de aprendizado. Para mais detalhes sobre ações de Combate e Magia, conhecimentos específicos e especialidades, consulte o BARALHO DE AÇÕES do cenário.

COMBATE

- > Armas brancas: técnicas de combate próximo com objetos ou armas brancas.
- > Engenharia militar: construção e destruição de máquinas e edificações para ataque, defesa e deslocamento.
- > Luta desarmada: técnicas de combate utilizando o próprio corpo.
- > Artilharia: combate com máquinas bélicas de grande porte.
- > Projéteis: técnicas de combate a distância com projéteis que requerem pontaria.
- > Sobrevivência: conhecimento de equipamentos e procedimentos de sobrevivência em ambientes inóspitos naturais ou urbanos e situações de risco.
- > Técnicas militares: conhecimentos teórico-práticos para gerenciamento e comando de ações bélicas.

COMUNICAÇÃO

- > Canto: utilização melodiosa da voz.
- > Dança: capacidade de mover o corpo de acordo com um ritmo.
- > Ensino: técnicas para transmitir e construir competências, habilidades e conhecimentos e capacidade de pesquisa.
- > Idioma: comunicação em língua viva diferente da de origem.
- > Instrumento musical: tocar instrumento musical; pode incluir conhecimento técnico sobre e de construção e manutenção do instrumento.
- > Leis e costumes: conhecimento e aplicação de leis e costumes de uma cultura.
- > Ler/escrever: ser alfabetizado num idioma, incluindo matemática básica.
- > Mitos e lendas: conhecimento geral de mitos, lendas, tradições, folclore e crendices.
- > Performance: técnicas de uso do corpo e/ou instrumentos para atuações cênicas e apresentações públicas.
- > Persuasão: técnicas de manipulação, convencimento e argumentação.

ERUDIÇÃO

- > Alquimia/química: conhecimento sobre substâncias químicas e suas combinações.
- > Astronomia/física: conhecimento sobre as forças da natureza e do universo.
- > Naturalismo/biologia: conhecimento sobre seres vivos e meio ambiente.
- > Humanidades: conhecimentos filosóficos, artísticos, históricos e socio-culturais.
- > Medicina: conhecimentos sobre o funcionamento do corpo, realização de tratamentos e cirurgias complexas, aplicação de medicamentos.
- > Matemática: conhecimento sobre números, equações e lógica.
- > Ocultismo: conhecimentos teórico-práticos específicos sobre feitiçaria (receitas, rituais, materias, etc).
- > Religião: conhecimentos teórico-práticos específicos sobre uma crença religiosa (mitologia, ritualística, hierarquias etc).
- > Pesquisa: técnicas de coletar informações em diferentes fontes e organizá-las de forma produtiva

ESPORTE

- > Acrobático: técnicas de agilidade e proeza corporais.
- > Deslocamento: esportes que envolvem transportes ou velocidade.
- > Escalada: técnicas para subir em superfícies verticais (escarpas, paredes, árvores etc).
- > Jogo: atividade física ou mental com finalidade lúdica ou competitiva.
- > Prestidigitação: técnicas de agilidade e proeza manuais.
- > Montaria: técnicas para utilizar animais como meio de transporte e combate.
- > Mergulho: utilização de equipamentos para deslocamento na água.
- > Natação: uso do corpo para deslocar-se na superfície da água.

SERVIÇO

- > Administração: técnicas de organização, gerenciamento, liderança e contabilidade.
- > Agricultura: técnicas de criação e armazenamento de víveres vegetais ou animais.
- > Artesanato: técnicas de confecção de imagens e objetos (incluindo vestuário) para fins utilitários,

devocionais e/ou decorativos.

- > Comércio: negociação de bens e serviços com base em conhecimento de economia e finanças.
- > Engenharia: confecção de edificações e equipamentos.
- > Curandeirismo: práticas de primeiros socorros, pequenas cirurgias e confecção de remédios caseiros ou naturais.
- > Extrativismo: técnicas de coleta de víveres vegetais, animais (pesca e caça) ou minerais.
- > Informática: utilização e programação de computadores e similares.
- > Náutica: condução e conhecimento de transporte aquático.
- > Trabalho doméstico: serviços de manutenção e rotina em espaços privados (higiene, alimentação, arrumação etc.).
- > Treinar animais: técnicas de comunicação com e treinamento de animais para várias funções, inclusive condução de transportes.

SUBTERFÚGIO

- > Disfarces: técnicas para mudar a aparência através de vestuário, maquiagem e linguagem corporal.
- > Fraude: técnicas para forjar e falsificar objetos.
- > Furto: técnicas de surrupiar objetos e seres de modo imperceptível.
- > Furtividade: técnicas de esconder-se, esgueirar-se e mover-se sem ser percebido.
- > Interrogatório: técnicas de induzir a entrega de informações.
- > Investigação: técnicas de extrair informações de fontes secretas ou veladas.
- > Malandragem: conhecimento da cultura marginal, incluindo golpes e trapaças.
- > Segurança: conhecimento de equipamentos e procedimentos de rastreamento, despistamento, captura e detecção.

EFEITOS MÁGICOS

- > Cognição: teste relativo à dificuldade do nível; clarividência, clariaudiência, presságios, sonhos, etc, do presente, passado ou futuro; distância física e temporal aumentam a dificuldade.
- > Conjuração: teste comparativo com competência do alvo; invocação de espíritos e troca de favores, incorporação e materialização de entidades não-carnais, permitindo ao usuário chegar aos outros efeitos através do espírito invocado. As exigências dos espíritos são as mais variadas e podem ficar a critério do Mestre.
- > Empatia: teste comparativo com competência do alvo; manipulação mental, desde a detecção de pensamentos, sentimentos e emoções até comunicação mental direta e projeção empática, por auto-sugestão; nos níveis mais altos, permite alteração de padrões mentais, como programação de memórias, traumas, repressões e desejos.
- > Esconjuração: teste relativo à dificuldade do nível ou comparativo com competência do alvo; remoção de feitiços e esconjuração de entidades e possessões não-carnais; necessita contato direto.
- > Ilusão: teste comparativo com competência do alvo; manipulação sensorial fisiológica, incluindo ilusões sensitivas e alucinações.
- > Projeção Astral: teste relativo à dificuldade do nível; capacidade de sair do corpo na forma astral, desde a simples visão do plano astral até a viagem astral; o corpo físico fica inconsciente, e o corpo astral não pode agir diretamente no plano físico, apesar de poder se comunicar.
- > Psicinese: teste relativo à dificuldade do nível ou comparativo com competência do alvo; manipulação de energia cinética, ou de ação, desde a simples detecção de movimentos até levitação e teletransporte.
- > Sincronicidade: teste relativo à dificuldade do nível; manipulação de coincidências e de destino, baseada em auto-sugestão, como maldições ou bênçãos, pragas, maus-olhados etc; proteção mística contra magia, possessão, e em níveis mais elevados, contra danos físicos.
- > Transmutação: teste relativo à dificuldade do nível; manipulação de matéria inanimada e energias, desde a forma até a composição química e propriedades físicas; inclui a manipulação dos quatro elementos alquímicos (fogo, terra, água e ar).
- > Vitalidade: teste comparativo com competência do alvo ou relativo à dificuldade do nível; alteração de matéria animada, humana, vegetal ou animal, incluindo mudar de forma, curar ou provocar doenças, intoxicações, ferimentos, etc, desde a diagnose até cura completa ou morte.





ALTRUISTA COMPETITIVO: privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses; as vantagens dos competitivos são a inovação e rompimento de fronteiras e limites; as desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolerância.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	2	1
intelecto	2	2	1
social	2	2	1

ALTRUISTA COOPERATIVO: privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só serão felizes se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação ("time que está ganhando não se mexe").

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	1	3	1
intelecto	1	3	1
social	1	3	1

ALTRUISTA ISOLACIONISTA: privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e desprendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	1	2	2
intelecto	1	2	2
social	1	2	2

ALTRUISTA REBELDE: privilegia os métodos de conciliação e busca pela solução harmônica, muitas vezes incorrendo em sacrifícios pessoais ou de outros; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: "Hay gobierno, soy contra!"; não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantêm a parte da sociedade: na verdade estão sempre presentes provocando conflitos e questionamentos que não tem pretensão de inovação, mas sim de abalo das estruturas e do tecido social. As vantagens são que suas ações muitas vezes são o pontapé inicial para uma mudança necessária e as desvantagens são eventuais "rebeldias sem causa" que destroem o velho sem propor um novo para substituí-lo.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	1	2	2
intelecto	1	2	2
social	2	2	1

HEDONISTA COMPETITIVO: privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses; as vantagens dos competitivos são a inovação e rompimento de fronteiras e limites; as desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolerância.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	1	2
intelecto	2	2	1
social	2	1	2

HEDONISTA COOPERATIVO: privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só serão felizes se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação ("time que está ganhando não se mexe").

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	2	1
intelecto	1	2	2
social	2	2	1

HEDONISTA ISOLACIONISTA: privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e desprendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	1	2
intelecto	2	1	2
social	1	2	2

HEDONISTA REBELDE: privilegia os métodos de evasão buscando a solução mais fácil e confortável, preferencialmente sem sacrifícios, porém correndo riscos éticos e morais; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: "Hay gobierno, soy contra!"; não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantêm a parte da sociedade: na verdade estão sempre presentes provocando conflitos e questionamentos que não tem pretensão de inovação, mas sim de abalo das estruturas e do tecido social. As vantagens são que suas ações muitas vezes são o pontapé inicial para uma mudança necessária e as desvantagens são eventuais "rebeldias sem causa" que destroem o velho sem propor um novo para substituí-lo.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	1	3	1
intelecto	1	1	3
social	3	1	1

INVESTIGATIVO COMPETITIVO: privilegia os métodos de observação, análise e dedução, buscando compreender o problema a fundo para escolher a melhor estratégia, porém arriscando-se a não ter tempo hábil; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses; as vantagens dos competitivos são a inovação e rompimento de fronteiras e limites; as desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolerância.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	1	2
intelecto	2	1	2
social	2	1	2

INVESTIGATIVO COOPERATIVO: privilegia os métodos de observação, análise e dedução, buscando compreender o problema a fundo para escolher a melhor estratégia, porém arriscando-se a não ter tempo hábil; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só será feliz se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação (“time que está ganhando não se mexe”).

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	1	2	2
intelecto	1	2	2
social	1	2	2

INVESTIGATIVO ISOLACIONISTA: privilegia os métodos de observação, análise e dedução, buscando compreender o problema a fundo para escolher a melhor estratégia, porém arriscando-se a não ter tempo hábil; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e desprendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	1	1	3
intelecto	1	1	3
social	1	1	3

INVESTIGATIVO REBELDE: privilegia os métodos de observação, análise e dedução, buscando compreender o problema a fundo para escolher a melhor estratégia, porém arriscando-se a não ter tempo hábil; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: “Hay gobierno, soy contra!”; não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantêm a parte da sociedade: na verdade estão sempre presentes provocando conflitos e questionamentos que não tem pretensão de inovação, mas sim de abalo das estruturas e do tecido social. As vantagens são que suas ações muitas vezes são o pontapé inicial para uma mudança necessária e as desvantagens são eventuais “rebeldias sem causa” que destroem o velho sem propor um novo para substituí-lo.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	3	1	1
intelecto	1	3	1
social	1	1	3

MARCIAL COMPETITIVO: privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e privilegia a rivalidade, o conflito e o questionamento, acreditando que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses; as vantagens dos competitivos são a inovação e rompimento de fronteiras e limites; as desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolerância.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	3	1	1
intelecto	3	1	1
social	3	1	1

MARCIAL COOPERATIVO: privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e privilegia as ações em equipe, a harmonia, a ordem acreditando que todo crescimento é coletivo e que só serão felizes se seu grupo social também o for; as vantagens são a facilidade de aceitação no grupo, e certa tranquilidade e segurança; as desvantagens são uma possível tendência ao conservadorismo e acomodação (“time que está ganhando não se mexe”).

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	2	1
intelecto	2	2	1
social	2	2	1

MARCIAL ISOLACIONISTA: privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e prioriza o individualismo e o isolamento social, não acreditando na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível; busca a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo; nem se interessa em competir e se provar melhor, nem em cooperar e melhorar o grupo; as vantagens são certa despreocupação com as opiniões alheias e desprendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	2	1	2
intelecto	2	1	2
social	2	1	2

MARCIAL REBELDE: privilegia os métodos de enfrentamento direto do desafio, assumindo a possibilidade de perdas no processo; e prioriza a transgressão às regras, sejam elas quais forem: “Hay gobierno, soy contra!”; não se preocupam em competir ou cooperar, mas também não se mantêm a parte da sociedade: na verdade estão sempre presentes provocando conflitos e questionamentos que não tem pretensão de inovação, mas sim de abalo das estruturas e do tecido social. As vantagens são que suas ações muitas vezes são o pontapé inicial para uma mudança necessária e as desvantagens são eventuais “rebeldias sem causa” que destroem o velho sem propor um novo para substituí-lo.

Tipo de situação > Habilidades \/	superação	interação	introspecção
físico	3	1	1
intelecto	1	1	3
social	1	3	1



15

**PLANILHA DE PERFIL**

INTERATOR/A	
PERSONAGEM	
VALOR	[+ _____] [- _____]
PERFIL	

Tipo de situação > Habilidades <	superação	interação	introspecção
físico			
intelecto			
social			

Cada perfil tem uma pontuação mínima de 15 pontos e um nível qualitativo correspondente em cada cruzamento de Habilidade com o Tipo de Situação. Este cruzamento é a Competência. É com esta pontuação mais o resultado do rolamento de 2 dados de 6 lados (2D6) ou do sorteio de uma carta que você vai usar os Conhecimentos, conforme a situação, comparando com a dificuldade.

Pontuação	Nível qualitativo
1 a 3	Habilitado = 9 conhecimentos iniciais (3 do conceito + 6 à escolha)
4 e 5	Experiente = 14 conhecimentos iniciais ou +5
6	Perito = 20 conhecimentos iniciais ou +6 em diante
XP: Pontos de Experiência	Criatividade = _____ Gestão = _____

Para aumentar Habilidade, gaste tantos XP quanto cada nível desejado x3: de 1 para 2, 6 pontos; de 2 para 3, 9 pontos; de 1 para 4, 6+9+12=27 pontos. Distribuição de XP: Criatividade = 0 a 3 (livres, exceto Aspecto); Gestão = 0 a 3 (Habilidades, Especialidades e Características); Ética = 0 a 3 (somente Aspecto).

Características	positivas	negativas
físicas		
intelectuais		
sociais		

A pontuação entre positivas e negativas deve ser a mesma; somam ou subtraem 1, 2 ou 3 numa habilidade.

CONCEITO	
----------	--

Conhecimentos	Especialidades*	Conhecimentos	Especialidades*

*A partir do nível Experiente: adquira com 9 pontos de XP para cada; +1 no conhecimento escolhido; Perito: +2; daí em diante: 9x cada nível.

Teste de Competência (Ponto de Competência + 2D6 ou 1 carta numeral):

Resultado	Dificuldade/Descrição
:(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
:)	Golpe de Mestre (sorteie)

Combate (Físico em Superação + 2D6 ou 1 carta numeral): use as cartas de Ação de Combate do Baralho de Ações ou a Tabela:

Tipo de Teste	Dificuldade	Dano	Alcance
Luta desarmada	fácil	5*	--
Arma branca	fácil	10*	7m
Projétil	média	12**	150m
Arma de fogo	média	24**	700m

*Somar a diferença entre os resultados. **Somar a diferença entre a dificuldade e o resultado.

Proteção: use o Baralho de Itens ou a tabela:

Material	Penalidade	Absorção
Lona ou Couro rígidos	0	2
Lona ou Couro rígidos reforçados	-1	4
Placas de madeira, osso, cerâmica	-2	6
Malha de metal	-4*	8
Placa de metal	-5*	10
Polímeros (cenários atuais ou futuristas)	-2	10

*Característica Força: abater o nível da penalidade.

Saúde: 10 + pontos de Físico em Superação

Pontos de Saúde	Resultado de Dano/ Fadiga	Recupera/descanso
Total: _____ a 1	Escoriado/Cansado: teste normal	físico em superação/hora
0 a -4: _____	Machucado/Exausto: -1 nos testes	físico em superação/dia
-5 a -9: _____	Ferido/Extenuado: -3 nos testes	físico em superação/semana
-10 a -14: _____	Inerte	tratamento
-15 a -20: _____	Inconsciente	tratamento
-21 ou menos	Morte	--

Notas:

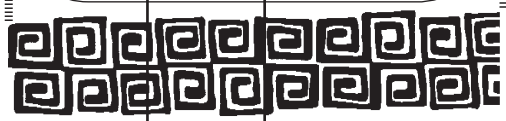


INT: **FIS:** **PS:**
 SOC: **MAG:** **PM:**

Nome: _____
 Conhecimentos: _____

 Idealismo [+ 1] _____
 Radicalismo [-] _____

[] () []



[] STATUS
 [C]=Comum: sua personagem não tem influência ou tem influência sobre grupo restrito.
 [G]=Gerente: influência sobre mais de um grupo ou sobre uma organização ou comunidade.
 [P]=Presidente: influência sobre mais de uma organização ou comunidade.

Para converter ou criar uma personagem no Sistema Rápido, monte as Planilhas de Perfil e de Magia (15).

RELAÇÕES DE PERFIL DO CARDGAME:
 Isolacionista = recebe +1 para testes individuais e sofre -1 para testes coletivos.
 Cooperativo = sofre -1 para testes individuais e recebe +1 para testes coletivos.
 Competitivo = ganha 1 para superar um teste de um companheiro; se estiver agindo só, perde 1.
 Rebelde = ganha 1 para testes coletivos se fizer algo diferente do resto do grupo; perde 1 se for forçado a fazer a mesma coisa.

Indique o CONCEITO e o PERFIL..

Indique o VALOR e seu respectivo Idealismo.

Calcule os parâmetros numéricos a partir das Planilhas:
 >>FIS = pontos de físico em superação.
 >>PS = 10 + pontos de físico em superação.
 >>SOC = pontos de social em interação.
 >>INT = pontos de intelecto em introspecção.
 >>MAG = pontos de magia em superação.
 >>PM = soma dos pontos da competência magia.

Some características, se houver, nas respectivas competências.

Liste até 6 conhecimentos e/ou efeitos/poderes mágicos fundamentais com as respectivas especialidades, se houver, e os itens mais importantes.

Indique o NÍVEL ()
 (HBL) = HaBiLitado, 1 a 3.
 (XPT) = eXPerienTe, 4 e 5.
 (PRT) = PeRiTo, 6.

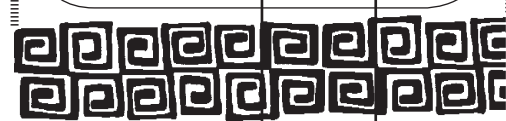
Para converter a personagem do Sistema Rápido para o Sistema Básico, procure nas Matrizes de Perfil a matriz que melhor corresponde à sua pontuação de competências e complete o restante das Planilhas. Se houver mais de uma opção de matrizes correspondentes, escolha aquela cujo perfil melhor representa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



INT: **FIS:** **PS:**
 SOC: **MAG:** **PM:**

Nome: _____
 Poderes ou Efeitos: _____

[] () []



ATUAÇÃO []
 [I]=Itinerante: marque se sua personagem circula por qualquer local do cenário.
 [F/I]=Fixa com Itinerância: marque se sua personagem reside em algum local do cenário mas tem liberdade de circulação.
 [F]=Fixa: marque se sua personagem reside em algum local do cenário com circulação restrita ou impossível.

AUXILIAR
 Outra personagem: participa ativamente dos desafios da história ao seu lado e lhe confere +1 sempre que lhe ajudar num teste.
 Você: sempre que ajudar sua auxiliar, ela recebe +1 no teste.

+ 1 (C)

RELAÇÃO DE EVENTO/ASPECTO:

Tire uma carta de evento. Marque o evento sorteado:
 () 2.Cumplicidade () 3.Violação
 () 4.Embate () 5.Marca ou estigma
 () 6.Prova () 7.Chegada icôgnita
 () 8.Perseguição () 9.Tarefa
 () 10.Punição () 11.Reconhecimento
 () 12.Recompensa

Marque o aspecto deste evento:
 () Emocional () Espiritual
 () Material () Mental

Marque a posição da carta:
 () positiva +1
 () negativa -1

1 (C) --

Outra personagem: sofre algum evento que você deve reparar; se ela sofrer algum dano, você sofre -1 em testes emocionais até ela se recuperar.

Você: passa para a outra personagem o dever de lhe proteger; se sofrer algum dano, ela sofre -1 em testes emocionais até você se recuperar.

VITIMA

RELAÇÕES DE FUNÇÃO:
 Baseadas nas funções de personagens na estrutura narrativa dos contos maravilhosos de Vladimir Propp, servem para ajudar os jogadores a criarem relacionamentos positivos ou negativos das suas personagens entre si e com as personagens coadjuvantes.

RELAÇÕES DE EVENTO/ASPECTO:
 Baseadas nos eventos de enredo na estrutura narrativa dos contos maravilhosos de Vladimir Propp, servem para determinar o tipo de relação entre as personagens e situações-chave de movimentação do enredo da aventura.

COMO USAR:
 Use o sorteador virtual* ou o baralho de personagens do cenário e anote a posição da sua carta e das cartas dos outros jogadores para cada função marcada no Diagrama. Se a carta sair em posição normal, a função será a escrita em posição normal; se a carta sair em posição invertida, a função será a escrita em posição invertida. Se houver mais de 3 jogadores, use o sorteador até todas as personagens estarem posicionadas.

*www.historias.interativas.nom.br/incorporais/sorteadores/relacionamentos

DOADOR/A
 Outra personagem: lhe fornece recursos, informações, pistas ou itens que confere bônus do status dela num teste.
 Você: confere bônus do seu status para resolver situações com outros membros do seu grupo e aumenta recursos.

+ 1 (C) 2 (S/G)

RELAÇÃO DE EVENTO/ASPECTO:

Tire uma carta de evento. Marque o evento sorteado:
 () 2.Cumplicidade () 3.Violação
 () 4.Embate () 5.Marca ou estigma
 () 6.Prova () 7.Chegada icôgnita
 () 8.Perseguição () 9.Tarefa
 () 10.Punição () 11.Reconhecimento
 () 12.Recompensa

Marque o aspecto deste evento:
 () Emocional () Espiritual
 () Material () Mental

Marque a posição da carta:
 () positiva +1
 () negativa -1

1 (C) 2 (S/G) --

Outra personagem: compete com você pelo mesmo objetivo; sempre que repetir um teste em que você falhou, tem bônus do status dela para a próxima tentativa; sempre que ajudar a rival, sofre penalidade do status dela.

Você: sempre que repetir um teste em que sua rival falhou, tem bônus do seu status para superá-la; sempre que receber ajuda da rival, sofre penalidade do status dela.

RIVAL

MANDANTE
 Outra personagem: proponente da missão ou desafio; sempre que ordenar seu grupo, confere bônus do status dela em teste coletivo.
 Você: sempre que ordenar um grupo, este recebe bônus do seu status em teste coletivo.

+ 1 (C) 2 (S/G) 3 (R/P)

RELAÇÃO DE EVENTO/ASPECTO:

Tire uma carta de evento. Marque o evento sorteado:
 () 2.Cumplicidade () 3.Violação
 () 4.Embate () 5.Marca ou estigma
 () 6.Prova () 7.Chegada icôgnita
 () 8.Perseguição () 9.Tarefa
 () 10.Punição () 11.Reconhecimento
 () 12.Recompensa

Marque o aspecto deste evento:
 () Emocional () Espiritual
 () Material () Mental

Marque a posição da carta:
 () positiva +1
 () negativa -1

1 (C) 2 (S/G) 3 (R/P) --

Outra personagem: antagoniza você de algum modo destrutivo; tendo bônus do status dela para atacar você; sofre penalidade do seu status para evitar lhe atacar em situação desfavorável.

Você: tem bônus do seu status para atacá-la; sofre penalidade do status dela para evitar atacá-la em situação desfavorável.

OPONENTE

STATUS:
 C = Comum: sem influência ou influência sobre grupo restrito; +1 ou -1 nos testes.
 S/G = Senhorial/Gerente: influência sobre mais de um grupo ou sobre uma organização ou comunidade; +2 ou -2 nos testes.
 R/P = Regente/Presidente: influência sobre mais de uma organização ou comunidade; +3 ou -3 nos testes.



DIAGRAMA DE RELACIONAMENTOS





DIAGRAMA DE MISSÃO

Este diagrama permite construir uma missão a partir do resultado do DIAGRAMA DE RELACIONAMENTOS entre as personagens, ao qual se pode, opcionalmente, acrescentar um problema específico de cenário. É obrigatório para CARDGAME somente por sorteio e opcional para o RPG por sorteio, escolha ou proposição de cartas.

+ 1 (C) 2 (S/G) 3 (R/P)
Função: _____

DISPARADOR:

Marque o evento sorteado:
 2.Cumplicidade: uma personagem é enredada pela outra, seja por sedução, persuasão ou coação; a coação pode ser ameaça explícita ou chantagem baseada em alguma fragilidade prévia, que pode incluir a violação.
 3.Violação: uma das duas personagens quebra ou é levada a quebrar uma interdição.

Marque o aspecto deste evento:
 Emocional Espiritual
 Material Mental

Marque a posição da carta:
 positiva +1
 negativa -1

Função: _____

- - 1 (C) 2 (S/G) 3 (R/P)

Anote o Problema: _____

BUSCA:

Marque o evento:
 4.Embate: entre você e a outra personagem, que vai terminar com sua vitória ou derrota sobre a ela.
 5.Marca ou estigma: uma personagem recebe da outra alguma marca que permita seu reconhecimento.
 6.Prova: para recebimento de um bônus por meio de interação, conciliadora ou hostil, com a outra personagem e uma reação bem-sucedida ou falha.

Marque o aspecto deste evento:
 Emocional Espiritual
 Material Mental

Marque a posição da carta:
 positiva +1
 negativa -1

+ 1 (C) 2 (S/G) 3 (R/P)
Função: _____

ACERTO DE CONTAS

Marque o evento:
 7.Chegada icôgnita: você chega icôgnita ou disfarçada onde espera resolver o problema, podendo ser reconhecida pela outra personagem.
 8.Perseguição: tentativa da outra personagem de recuperar o objeto de interesse de se vingar; termina com o resgate caso você/ se safe/m da perseguição.
 9.Tarefa: para permitir o reconhecimento e a localização do objeto de busca, implicando solução bem ou mal-sucedida por comparação entre as personagens.

Marque o aspecto deste evento:
 Emocional Espiritual
 Material Mental

Marque a posição da carta:
 positiva 0 negativa -2

Função: _____

- - 1 (C) 2 (S/G) 3 (R/P)

+ 1 (C) 2 (S/G) 3 (R/P)
Função: _____

REGRESSO

Marque o evento:
 10.Punição: uma das personagens é castigada.
 11.Reconhecimento: de aparência ou comportamento, ou pelo resultado satisfatório de prova ou tarefa.
 12.Recompensa: em bens, poder, desejos satisfeitos etc.

Marque o aspecto deste evento:
 Emocional Espiritual
 Material Mental

Marque a posição da carta:
 positiva +1
 negativa -1

Função: _____

- - 1 (C) 2 (S/G) 3 (R/P)

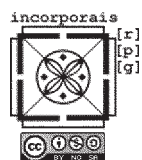
1. Se você obteve uma carta de evento Cumplicidade ou Violação no Diagrama de Relacionamentos, marque-a no slot DISPARADOR junto com a personagem com a qual este evento se relaciona.
2. Se você obteve uma carta de evento Embate, Marca ou Prova no Diagrama de Relacionamentos, marque-a no slot BUSCA junto com a personagem com a qual este evento se relaciona.
3. Se você obteve uma carta de evento Chegada Icôgnita, Perseguição ou Tarefa no Diagrama de Relacionamentos, marque-a no slot ACERTO DE CONTAS junto com a personagem com a qual este evento se relaciona. Este slot em si tem uma penalidade de 1.

4. Se você obteve uma carta de evento Punição, Reconhecimento ou Recompensa no Diagrama de Relacionamentos, marque-a no slot REGRESSO junto com a personagem com a qual este evento se relaciona.
5. Se o desafio for resolvido, todos ganham 3 pontos de Gestão e 1 ponto positivo de Ética.
6. Se o desafio não for resolvido, ninguém recebe nada.
7. Se em vez do desafio ser resolvido foi criado um novo problema, todos ganham 1 ponto negativo de Ética.

Para criar Itens ou Ações de Combate, descreva:
 >> golpes e suas dificuldades (mediano, fácil, difícil, muito difícil, quase impossível);
 >> modificadores para esquiva e bloqueio em relação aos outros tipos de combate.

Para criar Itens ou Ações Mágicos, descreva:
 >> tipo de Efeito Mágico;
 >> maneira de preparar o Feitiço, se for o caso;
 >> o que acontece em cada nível de intensidade do poder ou item (habilitado, experiente, perito);
 >> em caso de Item, quantos pontos de Poder Mágico ele tem e como os recupera.





10



**MUIRA
QUITÁ**

ENCARTE DE JOGADOR/A
COM AVENTURA-SOLO E REGRAS
PARA CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
KIT INCORPORAIS - CENÁRIO ERA DA ESCOLHA

<http://historias.interativas.nom.br/eradaescolha>

