



PROFHISTÓRIA
MESTRADO PROFISSIONAL
EM ENSINO DE HISTÓRIA

Fogo na Forca



MANUAL DE
JOGO DE RPG

PARA

**MESTRES E
PROFESSORES**

Juliano Leví Santos Messias

Mestrado Profissional em Ensino de História -
PROFHISTÓRIA - UNEB

Salvador



Caro colega professor,

este livro é fruto de um trabalho árduo de pesquisa, método e reflexão. Mas, acima de tudo, a semente que o fez germinar foi o meu amor pela História, pelo Ensino de História e pelo RPG. Da interseção destes sentimentos, surgiu um material que foi concebido para que o ensino e a aprendizagem da Revolta dos Búzios ocorram da forma mais divertida possível. Este é um evento histórico muito importante para a História da Bahia, nossa formação cultural e política como povo. Eu quis colocar as lentes sobre ele para revelar heróis, narrativas de lutas, vitórias e derrotas. Quis também evidenciar as opressões sofridas pelos negros e mais pobres daquela época, demonstrando a grandeza do desafio e a coragem de desafiar os poderosos na organização da revolta.

Neste jogo de RPG, que experimentei com os meus alunos, é possível sentir-se um pouco nas ruas de Salvador e nas cidades da Bahia do século XVIII. Programei esta máquina do tempo para ser o mais detalhada possível em termos sensoriais. Desejo que explore os sentidos dos seus estudantes na construção de uma narrativa imersiva, instigante e, acima de tudo, lúdica. É um jogo, afinal! E você, caro professor, não deve se furtar de compartilhar dessas emoções no processo. Ser mestre de RPG é contar histórias, dirigir cenas épicas e descrever cenários fantásticos. Os protagonistas são seus estudantes. Eles serão os destemidos cavaleiros e Amazonas que irão desembainhar espadas para enfrentar a exploração colonial.

Obrigado por ler este livro, que tanto me orgulha. Espero que ele lhe proporcione uma experiência única em termos de Ensino de História. Espero que, como eu, se surpreenda com a sabedoria, a ousadia e a criatividade dos estudantes nas incríveis cenas destas grandes aventuras.

Juliano Leví



INTRODUÇÃO

Este é um manual para o jogo “Fogo na força”¹, um RPG de mesa ambientado no contexto histórico da Revolta dos Búzios. Aqui você encontrará as regras para jogadores. O RPG é uma sigla para role-playing game, que pode ser traduzido para jogo de interpretação de papéis. Trata-se de uma atividade lúdica com regras predefinidas e personagens construídos pelos jogadores para o contexto em que as aventuras ocorrem. Você fará esta imersão na História como protagonistas, enquanto terão os ambientes de entorno e os acontecimentos narrados pelo mestre. Trata-se de um jogo educativo, onde as regras foram concebidas para serem de fácil compreensão e execução.

O RPG é uma experiência colaborativa, onde os jogadores constroem narrativas enquanto vivem situações desafiadoras e emocionantes. Em “Fogo na Força”, os jogadores serão imersos no contexto histórico da Revolta dos Búzios, interpretando personagens que vivenciam as injustiças e os conflitos da época enquanto lutam pela liberdade e pela igualdade. Este manual traz as ferramentas e regras básicas para que você e seus colegas possam mergulhar nessa aventura.

Para jogar, além deste manual, serão necessários alguns dados comuns de seis lados (no mínimo dois, mais adiante referidos como “d6”), lápis, canetas e algumas folhas de papel para anotações. Todo material adicional de suporte está presente na seção Apêndice deste volume.

¹Este material faz parte do conjunto enviado para a qualificação no PROFHISTÓRIA - Mestrado Profissional em Ensino de História - UNEB. Mais aventuras serão adicionadas após a finalização da pesquisa.

O QUE É RPG?

O RPG (Role-Playing Game, ou “Jogo de Interpretação de Papéis” em português) é uma atividade lúdica onde os jogadores assumem o papel de personagens em um mundo fictício. Em um RPG de mesa, os jogadores se reúnem (presencialmente ou online) e colaboram para contar uma história interativa. Cada jogador controla um personagem e toma decisões sobre suas ações dentro da narrativa, enquanto um narrador — chamado de Mestre ou Narrador — controla o mundo ao redor, incluindo eventos, personagens não-jogadores (NPCs) e desafios.

Termos e Siglas Comuns no RPG

Mestre (ou Narrador): A pessoa responsável por guiar a história e interpretar o mundo ao redor dos personagens. O mestre descreve as cenas, cria desafios, interpreta NPCs e decide o desfecho das ações dos jogadores.

Personagem Jogador (PJ): Um personagem criado e controlado por um jogador. Cada jogador assume o papel de um PJ ao longo da aventura.

NPC (Personagem Não-Jogador): Personagens controlados pelo mestre, que não pertencem a nenhum jogador. Eles podem ser aliados, inimigos ou figuras neutras dentro da história.

Campanha: Uma série de aventuras conectadas que formam uma história maior. Uma campanha pode durar semanas, meses ou até anos, com os jogadores continuando a evolução de seus personagens.

Aventura: Um capítulo ou uma missão específica dentro de uma campanha. Pode ser autônoma ou fazer parte de uma campanha maior.

Sessão: Um encontro de jogo, geralmente com duração de algumas horas, onde parte da aventura é jogada.

Funcionamento Básico de uma Mesa de RPG

Em uma sessão de RPG, cada jogador descreve as ações de seu personagem em resposta às situações narradas pelo mestre. As ações dos personagens são geralmente decididas por meio de conversas entre os jogadores e o mestre, e algumas dessas ações requerem testes para determinar o sucesso ou falha.

Como funcionam os testes de ação?

Quando um jogador tenta realizar uma ação que não tem um desfecho óbvio, o mestre pode pedir que ele faça uma rolagem de dados para determinar o resultado. No sistema de “Fogo na Força”, são utilizados dois dados de seis lados (referidos como d6). O resultado dos dois dados somados é comparado a uma escala de dificuldade para determinar o sucesso ou falha da ação.

Exemplo de uma rolagem de dados:

O mestre estabelece que escalar um muro baixo é uma ação de dificuldade Fácil (5-7). O jogador rola os dados e obtém 4 e 3, totalizando 7. O teste é bem-sucedido e o personagem escala o muro.

Criando personagens ficticiais

Cada jogador cria seu personagem escolhendo uma classe. A classe determina o papel do personagem na aventura, suas habilidades e suas vantagens em certos tipos de ação. No RPG “Fogo na Força”, as classes são inspiradas em figuras históricas e sociais da época da Revolta dos Búzios, como o Articulador Social, Militar, ou Oficineiro.

Exemplo de Classes e Funções:

Articulador Social: Lidera e inspira companheiros, usando carisma e persuasão para negociar e motivar.

Militar: Especialista em combate, tanto corpo a corpo quanto à distância, pronto para enfrentar as forças opressoras.

Oficineiro: Usa suas habilidades manuais para criar e consertar ferramentas, além de fornecer suporte logístico à revolta.

Como funciona uma campanha de RPG?

Uma campanha é a sequência de aventuras interligadas, nas quais os personagens dos jogadores continuam a desenvolver suas histórias e enfrentar novos desafios. Cada aventura leva os personagens um passo mais perto de seus objetivos, seja derrotar um vilão, libertar uma cidade ou desmantelar um regime opressor.

Durante a campanha, os personagens evoluem, aprendem novas habilidades e se tornam mais fortes. O mestre adapta a narrativa conforme as escolhas dos jogadores, permitindo que a história se desenvolva de forma orgânica.

O RPG é uma experiência colaborativa, onde os jogadores constroem narrativas enquanto vivem situações desafiadoras e emocionantes. Em “Fogo na Força”, os jogadores serão imersos no contexto histórico da Revolta dos Búzios, interpretando personagens que vivenciam as injustiças e os conflitos da época enquanto lutam pela liberdade e pela igualdade. Este manual traz as ferramentas e regras básicas para que você e seus colegas possam mergulhar nessa aventura.

ORIENTAÇÕES GERAIS PARA MESTRES E PROFESSORES:

A Sessão zero:

Toda campanha de RPG começa na chamada sessão zero. É o primeiro encontro entre mestres e jogadores, que serve para definir características gerais do cenário de jogo e criação dos personagens. Você, como mestre, deve valorizar este momento. No primeiro momento, faça um apanhado geral do contexto histórico da Bahia no final do século XVIII. Trate do sistema colonial, da escravidão e das características políticas, econômicas e sociais do contexto em que Salvador estava inserida. Se precisar de mais detalhes, na seção “Inspiração do Mestre”, neste volume, existe uma lista de livros e publicações com links de acesso aos materiais digitais de toda a bibliografia de referência que gerou este jogo. Não precisa ser uma exposição extensa, mas servirá como base para que os estudantes iniciem a criação dos seus personagens.

O momento de criação dos personagens é muito rico. Acompanhe atentamente e oriente os estudantes a construírem seus personagens de acordo com as regras do “Fogo na Força - Manual para estudantes e jogadores”. Em ambos os livros, existe a seção de “Regras de jogo”, onde é possível encontrar os parâmetros para criação de personagens. Incentive a criatividade dos estudantes e observe suas criações. Criar um personagem fictício para um contexto histórico real é uma atividade que pode desenvolver diferentes aprendizagens dos alunos. Também nos dois livros é possível encontrar o modelo de Ficha de Personagem, na seção “Apêndice”. Atente para a lacuna “história”, no verso da ficha. Nela o estudante terá espaço para inventar uma trajetória pregressa para o personagem que ele acabou de criar. Trata-se de um espaço de onde será possível extrair dados sobre as aprendizagens dos

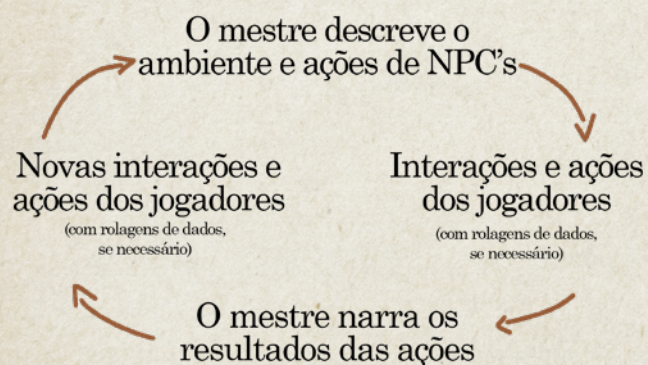
estudantes sobre o contexto histórico do jogo (existem notas sobre esta atividade na seção “Possibilidades de Avaliação” deste volume). Com as fichas de personagens completas, tudo o que é necessário para a realização do jogo em si estará pronto.

Conduzindo o jogo:

“Fogo na Força” é um jogo de RPG concebido para grupos de 3 a 6 personagens-jogadores. Sabemos que esta não é a realidade das salas de aula, que contam normalmente com mais de vinte alunos. No entanto, é possível conduzir este jogo com os estudantes montando grupos para controlar cada personagem, tomando decisões coletivamente. A lógica de andamento é a mesma em nível individual ou em grupos. É importante ter atenção ao controle do tempo de cada sessão e a participação efetiva de cada personagem-jogador. Nesta seção, existem dicas e orientações sobre como conduzir este jogo.

Uma sessão de RPG é dividida em cenas, como numa peça de teatro ou uma produção audiovisual. O mestre é, ao mesmo tempo, um narrador e uma espécie de diretor das cenas. Você pode seguir a seguinte estrutura:

Exemplo:



(Mestre) - É uma tarde quente e ensolarada em Salvador. Vocês estão na frente da Igreja do Rosário dos Pretos, no Pelourinho. Comerciantes anunciam seus produtos em voz alta e há uma grande movimentação de pessoas no local. Vocês estavam conversando sobre suas insatisfações

políticas, quando um guarda colonial se aproximou e perguntou o que estavam fazendo ali. O que vocês vão fazer?

(Jogador 1) - Vou tentar enganar o guarda, dizendo que estou ali para comprar acarajé.

(Mestre) - Para enganar o guarda, você precisará fazer uma rolagem de dados, a dificuldade é Fácil, resultado mínimo 5, pois o guarda não desconfia de vocês.

[Jogador 1 rolou os dados e conseguiu um 9 no somatório]

(Mestre) - Ele acreditou na sua história e saiu andando para outro local.

Observe que, na cena acima, o mestre descreveu o ambiente e a ação do guarda, passando a vez para os jogadores decidirem o que fazer. Em seguida, de acordo com o resultado da rolagem dos dados, narrou o desenrolar da cena. Neste volume existem 5 aventuras prontas com cenas já definidas, incluindo as rolagens de dados necessárias para cada situação, na seção “Aventuras”. Você pode seguir o material exatamente como está, ou usar a sua criatividade para criar novas cenas e até novas aventuras, de acordo com os seus objetivos e tempo disponível. Uma cena pode ter uma sequência maior de interações e narrações dos resultados, mas tome cuidado para que não se torne longa demais ou repetitiva. Um bom mestre é, em última instância, um contador de histórias. Busque envolver seus estudantes no jogo através de detalhes descritivos do ambiente e das ações dos NPC's, recorrendo ao detalhamento de cheiros, sons e movimentos. Lembre-se que o jogo acontece na imaginação dos participantes, portanto, é importante estimular a imersão desta maneira. Você não precisa ser totalmente teatral, alterando a voz para cada NPC ou fazendo gestos expansivos. Apenas alguns mestres gostam de incorporar estes aspectos aos seus estilos de narração. Sinta-se à vontade para conduzir o jogo de acordo com a sua individualidade.

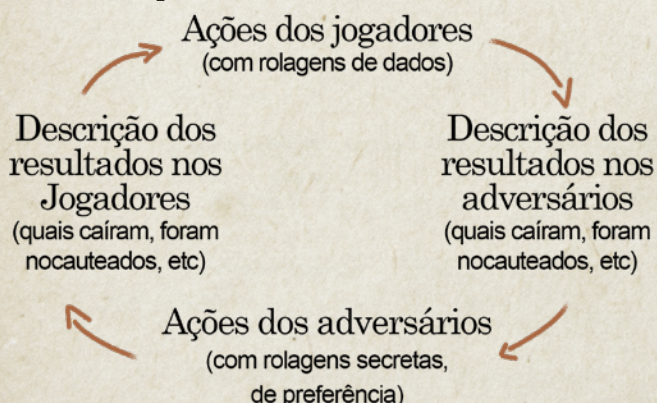
Narração de temas sensíveis

“Fogo na Força” é um jogo de RPG ambientado na Bahia do final do século XVIII, um contexto histórico de abusos e opressões contra diversos grupos sociais. Muitas das pessoas negras eram escravizadas ou viviam, ainda que livres, numa condição de pobreza extrema. Este é um jogo indicado para jovens a partir de 14 anos. Sugiro que evite descrições muito detalhadas de castigos físicos, sevícias e ferimentos para os estudantes, pois isto pode lhes gerar desconforto e gatilhos emocionais. Apesar do propósito deste jogo ser a aprendizagem sobre o contexto da época e as motivações das pessoas que lá viveram, é importante manter o clima positivo e lúdico para os estudantes. Eles são os heróis desta história. Neste caso, a regra de ouro é o bom senso.

Narrando combates

Fogo na Força é um jogo de RPG ambientado no contexto histórico da Revolta dos Búzios. Em algumas aventuras descritas neste manual, existem situações de combate, especialmente, contra as forças militares que representavam o poder colonial. As cenas de lutas, geralmente, atraem atenção e aumentam o engajamento dos jogadores. Siga a mesma linha da narração de temas sensíveis, sem dar tanto destaque na descrição de machucados e mortes de adversários. Você pode desenvolver a seguinte estrutura narrativa:

Observe que a ideia é controlar ao



máximo possível a imprevisibilidade característica dos jogos de RPG. Controle o tempo dedicado às cenas de batalhas e, se considerar necessário, faça rolagens secretas das ações dos NPC's adversários, informando aos jogadores o resultado que for mais conveniente para a situação. Outro aspecto importante: trata-se de um jogo em que os personagens dos jogadores são os heróis desta história. Deste modo, poderia ser frustrante se algum personagem jogador morresse em combate. Um recurso válido é afirmar que um personagem atingido pelo inimigo foi ferido gravemente e não poderá seguir no confronto, necessitando de cuidados médicos dos seus companheiros.

Ao narrar cenas de combate, se for do seu interesse e estilo, use gestos e descrições com um tom mais heroico. A ideia é proporcionar momentos divertidos e memoráveis para os jogadores.

OBJETIVOS GERAIS:

- Compreender a Revolta dos Búzios, os objetivos, consequências e o seu contexto histórico.
- Identificar as motivações dos participantes da revolta.
- Simular situações verossímeis e condizentes com o contexto histórico documentado do acontecimento em questão.

Habilidades da Base Nacional Comum Curricular:

- (EF08HI01). Identificar os principais aspectos conceituais do iluminismo e do liberalismo e discutir a relação entre eles e a organização do mundo contemporâneo.
- (EF08HI04). Identificar e relacionar os processos da Revolução Francesa e seus desdobramentos na Europa e no mundo.

- (EF08HI05). Explicar os movimentos e as rebeliões da América portuguesa, articulando as temáticas locais e suas interfaces com processos ocorridos na Europa e nas Américas.

Estão listados acima os objetivos gerais do RPG “Fogo na Força”. São indicações gerais e flexíveis do caminho que esta experiência deve tomar. Note que os objetivos estão alinhados com a Base Nacional Comum Curricular, com o respectivo código descritor. Como professor e mestre, você também pode definir outros objetivos. Também não é necessário tomar estas como diretrizes mandatórias. Cada sala de aula é um universo muito particular. A concretização ou não destes objetivos não significa que aquela turma em questão fracassou. A experiência de jogo é bastante imprevisível e até outras metas podem ser definidas e alcançadas em sua turma.

INSPIRAÇÃO DO MESTRE:

O jogo de RPG “Fogo na Força” foi construído para ter a Bahia dos anos finais do século XVIII, mais especificamente o ano de 1798, como contexto histórico. Os acontecimentos relacionados à Revolta dos Búzios e todo o cenário de entorno para este jogo foram baseados no estudo da bibliografia que será listada abaixo. Nem todos os livros e trabalhos consultados estão disponíveis na internet, portanto irei listar aqui apenas os que estão. As referências bibliográficas completas se encontram no final deste volume. Se considerar necessário, visite estes textos para recolher mais detalhes, que podem enriquecer ainda mais a sua narração e descrição ao longo do jogo.

- **A inconfidência da Bahia:** devassas e sequestros. Francisco Sabino Álvares da Costa Pinto. Disponível em: <https://digital.bbm.usp.br/handle/bbm/7868>
- **Edição Comemorativa dos 220 anos da Revolta dos Búzios.** Fundação Pedro Calmon. Disponível:

<http://200.187.16.144:8080/jspui/handle/bv2julho/1198>

- **Memória e história da imprensa na Bahia: os pasquins sediciosos da Revolta de 1798.** Hérica Lene. Disponível: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0672-1.pdf>
- **De pardo infame a herói negro: o mestre alfaiate João de Deus do Nascimento.** Flávio Márcio Cerqueira do Sacramento. Disponível: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/40225/3/Tese.%20Fl%C3%A1vio%20M%C3%A1rcio%20Sacramento.pdf>
- **A centralidade/capitalidade econômica de Salvador no século XVIII.** Avanete Pereira Sousa. Disponível: <https://run.unl.pt/bitstream/10362/17105/1/salvador-da-bahia-DIGITAL.pdf>
- **Poder local e cotidiano: a Câmara de Salvador no século XVIII.** Avanete Pereira Sousa. Disponível: https://ppgh.ufba.br/sites/ppgh.ufba.br/files/1996_sousa_avanete_pereira_poder_local_e_cotidiano_a_camara_de_salvador_no_seculo_xviii.pdf
- **Sedição intentada na Bahia em 1798.** Luís Henrique Dias Tavares. Disponível: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/26246>
- **Bahia, 1798.** Luís Henrique Dias Tavares. Disponível: https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/16792/1/bahia_1798.pdf
- **Da Sedição dos Mulatos à Conjuração Baiana de 1798: a construção de uma memória histórica.** Patrícia Valim. Disponível: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-12022008-111026/pt-br.php>
- **Corporação dos enteados: tensão, contestação e negociação política na Conjuração Baiana de 1798.** Patrícia Valim. Disponível: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8137/tde-02042013-115539/pt-br.php>

REGRAS E ORIENTAÇÕES

GERAIS:

Este RPG foi concebido para funcionar como um sistema de jogo simplificado. É possível executá-lo através de plataformas digitais online, também chamadas de Virtual Tabletop (daqui em diante referidas como VTT), como o Roll20, ou como RPG de mesa tradicional e presencial. Para tanto, serão utilizados apenas os dados convencionais, de seis lados (d6), sempre rolados aos pares. O objetivo é tornar as

rolagens e cálculos de sucesso e falhanço mais ágeis, privilegiando a narrativa. Trata-se de um sistema baseado em façanhas e suas respectivas dificuldades em realizá-las. Com o uso de dois d6 é possível estabelecer um parâmetro básico decimal, onde as exigências de resultados, quanto mais altas, representam feitos mais difíceis de realizar. Esta régua servirá ao mestre/ professor para decidir qual parâmetro seguir no momento em que um jogador/ estudante escolha realizar uma ação.

Dados: Serão usados dois dados de seis lados (2d6) para todas as rolagens de resolução de ações.

Classes e Habilidades: A rolagem base (2d6) determina o sucesso ou falha das ações. Cada classe de personagem possui um conjunto de saberes que lhes conferem mais chances de realizar façanhas que estejam dentro de suas competências.

Régua de Dificuldades: Baseada nos resultados dos dois dados somados.



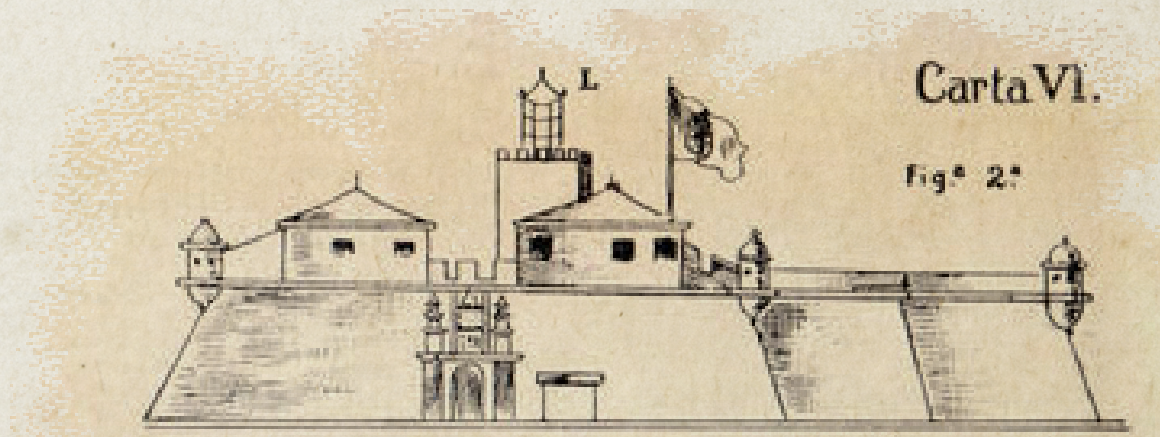
Unifome do Regimento dos Henriques Miliciannos.
DOS SANTOS VILHENA, Luís. A Bahia no século XVIII.
Carta VII. Editora Itapuã, 1969.

ESCALA DE DIFICULDADES:

As dificuldades das ações são medidas pelos resultados dos dois d6, totalizando entre 2 e 12. As dificuldades são divididas em cinco categorias principais:

Nível de dificuldade: resultados mínimo da rolagem dos dados	Descrição do tipo de ação	Exemplo de ação
Muito Fácil* (MF): 2-4	Qualquer ação trivial que a maioria das pessoas pode realizar sem esforço significativo.	Abrir uma porta não trancada, identificar um som comum.
Fácil (F): 5-7	Ações que exigem um pouco mais de esforço ou atenção, mas ainda são realizadas por muitos sem dificuldades.	Escalar um muro baixo, lembrar-se de uma informação comum.
Moderada (M): 8-9	Alta exigência de concentração e dificuldade.	Persuadir uma pessoa indecisa, reparar um item danificado.
Difícil (D): 10-11	Ações que são desafiadoras e geralmente exigem habilidade ou treinamento específico.	Saltar sobre um abismo largo, decifrar um código complexo.
Muito Difícil (MD): 12	Ações extremamente desafiadoras que poucas pessoas conseguem realizar sem muita prática ou sorte.	Performar uma manobra acrobática complicada, resolver um enigma antigo.

Prospecto do Forte de Santo Antônio da Barra (atual Farol da barra)
DOS SANTOS VILHENA, Luís. A Bahia no século XVIII. Carta VII. Editora Itapua, 1969.



* O mestre/professor pode escolher ignorar a exigência destas rolagens para agilizar o ritmo do jogo, evitando situações inverossímeis, como um personagem jogador falhando uma ação muito simples.

Exemplos de Uso:

Quando um jogador/estudante decide realizar uma ação, o mestre/professor determina a dificuldade da ação usando a escala acima. O jogador então rola dois d6: Se o resultado for igual ou superior ao número da dificuldade, a ação é bem-sucedida.

Se o resultado for inferior, a ação falha.

Exemplo 1:

Um jogador quer persuadir um guarda a deixá-lo entrar em uma área restrita (ação Moderada):

O mestre decide que a dificuldade é Moderada (8-9).

O jogador rola dois d6 e obtém um 3 e um 5, totalizando 8.

A ação é bem-sucedida, e o guarda permite a entrada do jogador.

Exemplo 2:

Outro jogador tenta realizar um salto entre dois telhados (ação Difícil):

O mestre decide que a dificuldade é Difícil (10-11).

O jogador rola dois d6 e obtém um 4 e um 5, totalizando 9.

A ação falha, e o jogador não consegue completar o salto.

Se o personagem em questão, em qualquer dos exemplos anteriores, possuir uma característica de classe que lhe proporcione vantagem na situação, ele pode realizar mais tentativas com os dados para alcançar os resultados exigidos. No exemplo 1, um Articulador Social teria vantagem, por se tratar de uma tarefa que está no seu

rol de competências. Um Perito Marcial (Capoeirista) teria vantagem no exemplo 2.

Classes e criação de Personagens do RPG Revolta dos Búzios

As classes de personagens listadas abaixo servem para a construção dos personagens jogadores, utilizados pelos alunos para jogar. Elas foram inspiradas no jogo de RPG Dois de Julho AD, de Josenilda Pinto Mesquita e Alfredo Eurico Rodrigues Matta², com adaptações ao sistema de regras aqui proposto.

Cada estudante, ao criar seu personagem, vai escolher uma das classes abaixo e criar uma história pregressa do mesmo, alinhada com o contexto histórico apresentado. Esta já é uma etapa de aprendizagem histórica no jogo e a orientação do professor/mestre é fundamental. O primeiro encontro com o grupo de jogadores vai ser dedicado à contextualização histórica e criação dos personagens.

CLASSE 1: Articulador Social



Descrição: Carisma e liderança inspiram esperança em um mundo melhor. São vozes da revolução, capazes de liderar grupos pela retórica.

Na Aventura:

Motivado pelo aprendizado e pelo combate às mazelas humanas,

o Articulador Social se envolve em grupos sociais e movimentos históricos.

Características: O Articulador Social inspira companheiros, alimentando sua fé, coragem e conhecimento. Ele também tem grande habilidade de negociação e persuasão.

² Disponível em: <https://matta.pro.br/producoes-visuais/rpg-ad>

Função: Suporte e liderança, inspirando e potencializando ações dos companheiros.

Vantagens:

Inspiração de Grupo: Consegue inspirar os companheiros, proporcionando uma rolagem adicional em situações de moral e coragem.

Negociação Persuasiva: Ao negociar ou tentar persuadir alguém, recebe uma rolagem adicional.

Liderança Motivacional: Em situações de liderança, pode fazer até três rolagens para motivar e organizar o grupo.



CLASSE 2: Cabra

Descrição: Dominam táticas de guerra, habilidades com armas brancas e de fogo, manobras estratégicas e técnicas de rastreamento.

Na Aventura: Identificam-se com os oprimidos e combatem a opressão dos colonizadores.

Características: Possuem grande habilidade com armas de fogo e brancas, além de manobras estratégicas.

Função: Combatente de médio alcance, utilizando táticas estratégicas e habilidades de rastreamento.

Vantagens:

Rastreamento Preciso: Recebe uma rolagem adicional ao rastrear ou seguir pistas.

Ataque Estratégico: Em manobras estratégicas de combate, pode fazer até três rolagens adicionais.

Conhecimento do Terreno: Ao utilizar habilidades de sobrevivência em diferentes tipos de terreno, recebe uma rolagem adicional.

CLASSE 3: Perito Marcial (Capoeirista)

Descrição: Mestres em combate corpo a corpo, com habilidades físicas impressionantes e um forte código de honra.

Na Aventura: Ajudam a comunidade, guardam tradições em canções, histórias e aprimoram suas técnicas de luta.

Características: Excelentes em combate desarmado e manobras acrobáticas.

Função: Ataques furtivos e combates corpo a corpo.

Vantagens:

Habilidade Acrobática: Recebe uma rolagem adicional em manobras acrobáticas ou evasivas.

Combate Corporal: Em combates corpo a corpo, pode fazer até três rolagens adicionais.

Disciplina de Treinamento: Ao realizar ações que requerem alta concentração ou disciplina física, recebe uma rolagem adicional.



CLASSE 4: Marujo/Saveirista



Descrição:

Especialistas em combate naval e sobrevivência no mar, com habilidades em navegação e nós.

Na Aventura:

Combatem em apoio à luta na Revolta dos Búzios, utilizando seu conhecimento marítimo.

Características:

Habilidosos em

batalhas navais e negociações relacionadas ao mar, como pescaria e navegações.

Função: Apoio a distância e combate em ambientes aquáticos, análise de mapas, comunicação e cartas náuticas.

Vantagens:

Manobras Navais: Recebe uma rolagem adicional em combates ou manobras navais.

Sobrevivência Marítima: Em situações de sobrevivência no mar ou em áreas litorâneas, pode fazer até três rolagens adicionais.

Navegação Precisa: Ao navegar ou prever condições climáticas, recebe uma rolagem adicional.

CLASSE 5: Alquimista/Boticário

Descrição: Cientistas e estudiosos, utilizam seu conhecimento para criar soluções práticas e realizar proezas científicas.

Na Aventura: Buscam novas fontes de conhecimento e exercitam suas técnicas científicas.

Características: Especialistas em poções, explosivos e outras criações científicas.

Função: Suporte ofensivo e utilitário com criações científicas.

Vantagens:

Preparação

Científica: Recebe uma rolagem adicional ao preparar poções ou explosivos.

Invenções Práticas:

Em situações que exigem a criação de dispositivos ou soluções científicas, pode fazer até três rolagens adicionais.

Análise Rápida:

Ao analisar uma situação ou resolver problemas complexos, recebe uma rolagem adicional.



CLASSE 6: Sacerdote/Membro do clero



Descrição: Homens e mulheres de fé sólida, motivados por suas crenças para ajudar e curar. Esta classe vale tanto para membros da Igreja Católica, quanto para integrantes de religiões de matriz africana.

Na Aventura: Guiados pela fé, ajudam sua comunidade e lutam por uma sociedade justa.

Características: Especialistas em cura, apoio e orientação espiritual.

Função: Principal curandeiro e apoio defensivo do grupo.

Vantagens:

Cura Eficaz: Recebe uma rolagem adicional ao realizar curas ou primeiros socorros.

Orientação Espiritual: Em situações que exigem orientação ou consolo espiritual, pode fazer até três rolagens adicionais.

Resiliência Moral: Ao resistir a efeitos negativos ou manter a moral do grupo, recebe uma rolagem adicional.

CLASSE 7: Pistoleiro



Descrição: Atiradores de elite, exímios em armas de fogo, com precisão letal.

Na Aventura:

Defendem comunidades ou trabalham como mercenários, sempre buscando aprimorar sua técnica.

Características:

Mestres em combate à distância, com grande precisão.

Função: Combatente à distância, utilizando armas de fogo.

Vantagens:

Tiro Preciso: Recebe uma rolagem adicional em disparos de longa distância.

Preparação Meticulosa: Em situações de emboscada ou preparação de tiro, pode fazer até três rolagens adicionais.

Visão Aguçada: Ao identificar alvos ou avaliar distâncias, recebe uma rolagem adicional.

CLASSE 8: Oficineiro/Alfaiate

Descrição: Mestres de ofícios, responsáveis pela construção de utensílios e artefatos, apoiando as milícias.

Na Aventura: Produzem aparelhos e artefatos que colaboram com a luta pela Revolta dos Búzios.

Características: Habilidosos em construção e invenção de dispositivos úteis.

Função: Suporte utilitário com criações tecnológicas.

Vantagens:

Construção Rápida: Recebe uma rolagem adicional ao construir ou consertar dispositivos.

Invenção Criativa: Em situações que exigem improvisação ou criação de novos dispositivos, pode fazer até três rolagens adicionais.

Eficiência Técnica: Ao utilizar suas criações em combate ou suporte, recebe uma rolagem adicional.

CLASSE 9: Militar

Descrição: Soldados e civis treinados, prontos para o combate em prol de causas justas.

Na Aventura:

Lutam pela Revolta dos Búzios, protegendo os indefesos e realizando missões.

Características: Habilidosos em várias armas e táticas de combate.

Função: Combatente principal, tanto em ataques corporais quanto à distância.



Vantagens:

Tática de Combate: Recebe uma rolagem adicional em estratégias de combate.

Treinamento Intenso: Em situações de combate direto, pode fazer até três rolagens adicionais.

Resistência Física: Ao resistir a danos ou continuar lutando em condições adversas, recebe uma rolagem adicional.

CLASSE 10: Comerciante/Ambulante (regateiras e regatões)

Descrição: Especialistas em trocas e negociações, conhecem bem as necessidades e desejos dos cidadãos, sendo capazes de garantir lucros e influenciar as pessoas.

Na Aventura: Envolvem-se no comércio de mercadorias e informações, e atuam em redes sociais, promovendo ou desafiando o sistema colonial.

Características: Têm grande habilidade de negociação e conhecimento dos fluxos comerciais, e podem influenciar tanto os poderosos quanto os marginalizados.

Função: Suporte econômico e social, capaz de prover recursos e informações essenciais.

Vantagens:

Negociação Lucrativa: Recebe uma rolagem adicional ao negociar ou fazer trocas comerciais.

Rede de Contatos: Em situações que envolvem adquirir informações ou conseguir favores, pode fazer até três rolagens adicionais.

Persuasão Comercial: Ao tentar influenciar alguém em questões econômicas ou de suprimentos, recebe uma rolagem adicional.



Ficha de personagem jogador

Na seção Apêndice, item 01, segue um exemplo de Ficha de Personagem para preenchimento dos jogadores. Pode ser impressa para preenchimento manuscrito, ou digitalmente, a depender da modalidade de jogo que seja escolhida. Como dito anteriormente, esta configuração privilegia as dimensões narrativas e interpretativas do jogo, em detrimento de estatísticas e atributos numéricos que poderiam tornar a experiência mais complexa. A construção de cada personagem deve ser acompanhada e debatida com o mestre/professor. A forma como foi concebida possibilita até mesmo que este modelo seja reproduzido num caderno de pautas simples, sem necessidade de impressões.

AVENTURAS

Nesta seção você encontrará cinco aventuras prontas para jogar. São guias de condução que incluem o cenário, como contexto histórico e acontecimentos relacionados, o detalhamento de cada cena, instruções para a narração das ações dos NPC's e descrições dos locais. Cada aventura foi inspirada num evento histórico importante da Revolta dos Búzios e serve para aprofundar os conhecimentos dos alunos sobre eles. Uma curva de aprendizagem como mestre de RPG foi considerada na produção e escolha da ordem destas aventuras. Ou seja, a primeira delas é a mais detalhada em termos de instruções, e daí para frente, este detalhamento vai diminuindo. Você pode criar suas próprias aventuras com base nas informações disponíveis neste manual, ou fazer adaptações para a sua realidade de sala de aula.

Aventura 01 - Papéis Sediciosos da Revolta dos Búzios

Cenário:

Mais um dia de trabalho em Salvador, ano da graça de 1798. As mais de cinquenta mil pessoas que habitavam a ex-capital do Brasil moviam-se pelas ruas em busca de seus afazeres e diligências. A maior parte deste povo era negra, numa proporção de quase o dobro do número de brancos. Pretos e pardos, escravizados e também alguns livres, faziam as engrenagens econômicas da cidade se movimentarem, oprimidos pelos senhores e mais ricos. Comerciantes dos mais diversos portes e mercadorias disputavam a atenção dos passantes com cheiros, texturas e apelos visuais das mais variadas naturezas. O que mais se comercializava então, eram negros escravizados. Não era mais o centro de decisões de alguns anos antes, mas permanecia como um pólo comercial importante em nível colonial. O Rio de

Janeiro era o novo foco das atenções da coroa portuguesa e isto parecia tocar fundo nas ideias e no cotidiano dos soteropolitanos de então.

As descrições acima foram feitas com base nos trabalhos de Jancsó (1976) e AP Sousa (2013). Esta, no livro “Poder político local e vida cotidiana: a Câmara Municipal de Salvador no Séc. XVIII”. Tais trabalhos, junto a outros, contribuíram para a construção de um quadro descritivo amplo do que era Salvador na época da Revolta dos Búzios. Este é o contexto histórico em que se inicia a campanha do jogo “Fogo na Força”. A primeira aventura, aqui descrita, destaca alguns dos momentos iniciais mais marcantes da Revolta dos Búzios e foi pensada para introduzir os jogadores ao jogo de RPG e ao contexto histórico da campanha.

Objetivos dos Personagens Jogadores (PCs):

- **Manter a discrição e evitar a captura:** Com as autoridades coloniais atentas, os jogadores devem garantir que suas ações sejam realizadas sem levantar suspeitas, fugindo ou neutralizando possíveis delatores.
- **Promover a resistência popular:** Os jogadores devem encontrar formas de mobilizar e conscientizar a população acerca da causa da liberdade e igualdade, além de recrutar possíveis simpatizantes para a revolta.
- **Afixar os papéis sediciosos:** O objetivo final é disseminar os ideais revolucionários pela cidade de Salvador, utilizando panfletos em pontos estratégicos para alcançar a maior audiência possível.
- **Superar os obstáculos:** Durante a afixação dos papéis, os jogadores enfrentarão situações adversas (como a presença de soldados ou possíveis delatores) e precisarão superá-las sem serem descobertos.

Cena 01 - Sintomas da opressão:

Primeiros momentos da jornada dos aventureiros. Individualmente ou em duplas, os jogadores viverão experiências em que as opressões do sistema colonial se manifestam de diversas formas: carestia e desabastecimento, abuso de poder, exploração do trabalho escravo, más condições de pagamento de tropas (castigos físicos como a “roda de pau”), sistema de privilégio por raça/cor.

Neste momento do jogo, é importante que o mestre considere as histórias e classes escolhidas pelos jogadores na construção dos seus personagens. Descreva um



dia comum na rotina dos personagens, destacando a agitação da movimentação dos comerciantes e trabalhadores pelas tortuosas ruas da cidade. Cada um dos personagens estará passando por situações rotineiras, até que um acontecimento mexe com o seu dia e deixa evidente as opressões do sistema colonial. Segue abaixo uma série de sugestões de situações-problema que os personagens precisarão solucionar. O mestre pode modificá-las à vontade, desde

que esta cena sirva ao seu propósito de ambientação e enriquecimento do cenário de jogo. Esta também é uma oportunidade de introduzir as regras básicas do RPG e sua característica de imersão interpretativa.

Carestia e Desabastecimento

Cenário:

Os personagens caminham pelas ruas da cidade, observando o movimento dos comerciantes.¹ Nas barracas de feira, os preços dos alimentos estão altíssimos. As discussões acaloradas entre vendedores e clientes se espalham. Um homem negro livre, faminto e desesperado, tenta furtar um pão de um comerciante que parece bem abastecido. Este comerciante, por sua vez, grita por ajuda, exigindo que o homem seja preso. Guardas estão se aproximando.

Situação-problema:

Os personagens precisam decidir como agir. Podem tentar negociar com o comerciante, acalmar a situação, ou mesmo distrair os guardas para que o homem possa fugir.

Sugestões de Rolagem por classe:

- Um **Articulador Social** pode usar **Negociação Persuasiva** para convencer o comerciante a não chamar os guardas (rolagem para persuasão).
- Um **Militar** pode intervir, usando sua posição de autoridade para acalmar a situação antes que os guardas cheguem (rolagem para diplomacia).

Resultado:

Se bem-sucedido, o homem faminto escapa e os personagens ganham o respeito da comunidade local.

¹ Carlos Julião - Riscos iluminados de figurinhos de brancos e negros dos uzos do Rio de Janeiro e Cerro do Frio. Biblioteca Nacional. Rio de Janeiro. Escravidão negro vendendo leite à uma mulher branca e homem vestido de casaco, chapéu e peruca. Rio de Janeiro, século XVIII.

Abuso de Poder

Cenário:

Ao passar por uma esquina, os personagens presenciam um oficial militar português humilhando publicamente um jovem aprendiz negro que derrubou uma mercadoria. O oficial ameaça puni-lo fisicamente e grita com ele diante de uma multidão.²

Situação-problema:

Os personagens podem decidir intervir, seja negociando com o oficial para evitar o castigo ou tentando desviar a atenção da multidão. A situação pode se tornar perigosa se o oficial se sentir desafiado.

Sugestões de Rolagem por classe:

- Um **Cabra** pode usar suas habilidades de **Conhecimento do Terreno** para avaliar a situação e desviar a atenção do oficial, criando uma distração (rolagem para estratégia).
- Um **Sacerdote** pode oferecer consolo ao jovem e tentar negociar com o oficial (rolagem para diplomacia).

Resultado:

Se a rolagem for bem-sucedida, o oficial se retira e o jovem é poupado. Caso contrário, o conflito pode escalar, chamando mais guardas.

Exploração do Trabalho Escravo³

Cenário:

Ao se aproximarem do porto, os personagens veem um grupo de escravizados sendo forçado a descarregar um navio de açúcar. As condições são

² Carlos Julião. - Riscos iluminados de figurinhos de brancos e negros dos uzos do Rio de Janeiro à Cerro do Frio. Biblioteca Nacional. Rio de Janeiro. Oficiais da Companhia de Cavalaria da Guarda dos Vice-Reis (Rio de Janeiro). Obra de Carlos Julião. Brasil, século XVIII.

³ Carlos Julião (XVIII) - The Atlantic Slave Trade and Slave Life in the Americas: A Visual Record
Whipping an Enslaved Male, Serro Frio, Brazil



desumanas, com os capatazes usando chicotes para impor um ritmo mais rápido de trabalho. Um dos escravizados desmaia de exaustão, e o capataz se prepara para puni-lo severamente.

Situação-problema:

Os personagens podem tentar intervir, seja negociando com o capataz para que ele dê uma pausa aos trabalhadores ou planejando uma forma de ajudar os escravizados.

Sugestões de Rolagem por classe:

- Um **Oficineiro** pode usar sua **Eficiência Técnica** para sugerir um método mais eficiente de descarregar o navio, aliviando o trabalho dos escravizados (rolagem para resolução de problemas).
- Um **Articulador Social** pode inspirar a multidão a exigir melhores condições de trabalho, ou tentar convencer os capatazes a aliviarem as exigências. (rolagem para liderança)

Resultado:

Se bem-sucedido, o capataz aceita a sugestão ou é forçado a dar uma pausa aos escravizados. Caso contrário, o capataz pode ficar mais agressivo.

Más Condições de Pagamento das Tropas

Cenário:

Os personagens passam por um grupo de soldados mal pagos e exaustos que discutem entre si. Eles reclamam que não receberam o soldo completo e um deles foi condenado à “roda de pau”, uma punição física brutal, por reclamar das condições de pagamento. A tensão está aumentando, e pode haver um motim.

Situação-problema:

Os personagens podem tentar mediar a situação, oferecendo alternativas aos soldados ou usando suas habilidades para desescalar o conflito antes que os oficiais reprimam a insatisfação com violência.

Sugestões de Rolagem por classe:

- Um **Perito Marcial** pode usar sua **Disciplina de Treinamento** para dialogar com os soldados, acalmando-os e oferecendo alternativas para a situação (rolagem para empatia).
- Um **Marujo** pode sugerir aos soldados um esquema de sobrevivência compartilhada, tirando proveito da camaradagem dos tempos de mar (rolagem para motivação).

Resultado:

Se bem-sucedido, os soldados se acalmam e aceitam buscar outra forma de resolver o problema. Caso contrário, a situação pode se agravar e levar a uma intervenção militar.

Sistema de Privilégio por Raça/Cor

Cenário:

Na entrada de um quartel, militares saem de uma cerimônia de promoção. Um português branco, com fama de indisciplinado e improdutivo, foi

condecorado, apenas pelo fato de ter parentes no alto escalão e nomeado comandante de um regimento de homens pardos. Isto era contrário ao que previa o próprio código do regimento, no qual os comandantes deveriam ser semelhantes às tropas. Soldados conversam entre si de forma acalorada e parecem dispostos a partir para a agressão contra o português.

Situação-problema:

Se os soldados negros atacarem o branco que foi promovido, serão certamente punidos de forma severa. Eles precisam ser convencidos a buscar outra solução para as suas insatisfações.

Sugestões de Rolagem por classe:

Um **sacerdote** pode usar sua **Orientação espiritual** para tentar convencer os soldados de que a violência não é uma alternativa inteligente naquele momento. (rolagem para persuasão).

Um **Comerciante** pode usar sua rede de contatos para descobrir os problemas de reputação do que foi promovido para denunciá-lo. (rolagem para Rede de contatos)

Resultado:

Se bem sucedidos, os jogadores irão conseguir evitar uma escalada de violência que prejudicaria os jovens negros. Este é um momento também para que os jogadores possam discutir acerca destas desigualdades.

Novamente, é importante que estas situações-problema sejam apenas de caráter introdutório ao jogo e suas principais características. Permita que os jogadores criem suas próprias soluções para cada caso, não se limitando às sugestões de rolagem presentes na listagem acima.

Cena 02 - Identificando aliados:

Após o choque de realidade, os jogadores irão encontrar membros históricos do movimento e serão incentivados a procurar figuras das mais diversas camadas sociais e econômicas da cidade, destacando suas possíveis insatisfações particulares. A circulação pela cidade será um elemento importante nesta fase da aventura. Utilize o mapa da cidade no apêndice deste livro para aumentar a experiência imersiva. **(Os cartões com a ficha e descrição de cada NPC estão na seção Apêndice - Cards de NPCs)**

O primeiro personagem histórico que os jogadores encontrarão é o cônego **Salvador Pires de Carvalho e Albuquerque**. O religioso irá presenciar alguma das situações-problema experimentadas pelos jogadores na cena 1 e irá tecer elogios sobre a atuação deles. Pires de Carvalho vai fazer sugestões sutis para tentar compreender as insatisfações de cada um dos jogadores. Na região do Terreiro de Jesus, o cônego trará consigo, num envelope sem nome, um papel com versos do poema “Igualdade e Liberdade”, que irá entregar aos jogadores. Após breve conversa, Pires de Carvalho indicará que os jogadores procurem pelo **Tenente Hermógenes Pantoja**, nas proximidades do Forte de Santo Antônio, pois ele pode ser uma figura interessada nos assuntos ali discutidos.

O Ten. Hermógenes estará acompanhado do soldado **Manuel de Santa Anna** quando os jogadores chegarem. Ele confessará aos jogadores que não pode ser visto em grandes ajuntamentos de pessoas, porque está afastado do serviço por uma suposta doença. O tenente ouvirá o relato dos jogadores e afirmará que a insatisfação deles não é individual. Existem outros que pensam da mesma forma, mas que isto não pode ser conversado abertamente nas ruas. Ele irá citar **Lucas Dantas**, falará que esteve presente no batizado da filha do rapaz e indicará que os jogadores

o encontrem no Largo do Cruzeiro de São Francisco.

No local indicado estará presente Lucas Dantas, carregando materiais de trabalho de marcenaria. Lucas Dantas era soldado, mas também exercia a marcenaria para complementar os seus ganhos. Ao saber que os jogadores passaram por Pires de Albuquerque e Hermógenes, ele irá se empolgar e citar o quanto gosta do poema “Igualdade e liberdade” que foi recebido pelos jogadores. O jovem é um dos mais exaltados dentre os que foram encontrados pelos jogadores até agora. Irá pedir aos jogadores que indiquem um local para a reunião do grupo, tendo as casas do farmacêutico **João Ladislau Figueredo de Melo**, a do professor **Francisco Muniz Barreto** e a casa da madrinha de **Manuel Faustino**.

Cena 03 - Reunião programática e escrita dos papéis sediciosos:

Os jogadores irão escolher um local para reunião secreta daqueles que foram contactados. Neste momento surge também a necessidade de criar uma forma de identificar os membros da conjuração, de modo que sejam reconhecidos mais facilmente nas ruas. Personagens históricos reais irão sugerir uma convocação pública através de panfletos a serem afixados em locais de grande importância e circulação, também à critério dos jogadores com base nos mapas da cidade.

Estarão presentes na reunião, além dos NPCs contatados e citados anteriormente, João de Deus Nascimento, Luís Gonzaga das Virgens, Cipriano Barata, José Pires de Carvalho e Albuquerque, Manoel José Vilella de Carvalho e Francisco Gomes de Souza. O encontro se iniciará com uma declamação do poema “Igualdade e Liberdade”, por Lucas Dantas, que o tem de memória. No local, os NPCs estarão

discutindo alguns textos em francês, outros traduzidos, como “As ruínas”, de Volney e “Orador dos estados gerais”. José Pires de Carvalho e Albuquerque, Manoel José Vilela de Carvalho e Francisco Gomes de Souza são membros das elites locais e fazem parte de um grupo que foi descrito por Luís Vilhena, na época, como a “Corporação dos Enteados”. Eles são pessoas mais ricas que foram prejudicados pelas reformas conduzidos por d. Rodrigo de Sousa Coutinho, a mando da coroa portuguesa, para tornar o império colonial mais eficiente. Nesta reunião eles irão fazer reclamações contra a coroa e afirmar que estão se sentindo prejudicados com estas mudanças.

O grupo irá chegar a acordo com os jogadores de que a população precisa ser convocada para o movimento através de panfletos. Diante de todas as experiências que os jogadores passaram até o momento e também das interações com os NPCs presentes, os jogadores precisarão compor o texto dos panfletos, com as convocações e reivindicações que o movimento pretende. Trata-se de um dos pontos chave da aventura. Os documentos produzidos pelos jogadores aqui serão valiosos como fonte de pesquisa. Portanto, os jogadores terão liberdade para compor o texto por iniciativa própria. Em seguida, escolherão os locais da cidade onde estes papéis serão afixados.

Cena 04 - A afixação dos papéis sediciosos:

Os jogadores irão para a parte de execução da missão. Precisarão ser furtivos e discretos na tarefa. Encontrarão complicadores como a presença de soldados e até alguns potenciais delatores, que precisarão ser distraídos ou dissuadidos. Por fim, precisarão escapar incólumes e anônimos.

Na madrugada em que a missão se realizará, cinco complicações ocorrerão durante esta cena e precisarão ser superadas pelos jogadores, que atuarão separadamente, para não serem facilmente notados.

- Um oficial português, conhecido por sua disciplina e devoção aos colonizadores, estará saindo de casa e poderá ver um boletim sendo afixado. O jogador precisará encontrar uma solução de distração ou furtividade (qualquer escolha vai gerar uma rolagem de dados com nível difícil) para prosseguir.
- A porta do local escolhido por um dos jogadores está em mau estado de conservação. O jogador precisará encontrar uma solução para que o papel não se solte facilmente, sem fazer grandes barulhos no processo de afixação. (qualquer escolha vai gerar uma rolagem de dados com nível difícil)
- O local de afixação escolhido é próximo a um convento e uma freira estará acordada e irá verificar o que está acontecendo. Precisa ser convencida de que não se trata de nada extraordinário. (qualquer escolha vai gerar uma rolagem de dados com nível difícil)
- Um homem negro, em situação de rua, estará deitado na frente de um dos locais de afixação dos papéis. Ele irá acordar e o jogador precisará convencê-lo da importância da causa. (qualquer escolha vai gerar uma rolagem de dados com nível difícil)
- Um negro escravizado de aluguel estará indo para seu local de trabalho e verá o jogador realizando sua tarefa. Também precisará ser convencido e até recrutado para o movimento. (qualquer escolha vai gerar uma rolagem de dados com nível difícil)

Em seguida, cada jogador irá declarar o local onde irá se esconder e a aventura termina com as primeiras notícias e repercussões dos papéis entre a população e rumores de denúncias por parte de algumas pessoas.



AVENTURA 02 - A PRONTA-ENTREGA DE ESCRAVIZADOS

Cenário:

Depois dos ocorridos em 12 de Agosto de 1798, Salvador nunca mais seria a mesma. Os boletins sediciosos da Revolta dos Búzios haviam sido espalhados pela cidade. Assim como boa parte da população ficou sabendo das intenções dos revolucionários, o mesmo também ocorreu com as autoridades. O governador da Capitania-Geral da Bahia, D. Fernando José de Portugal e Castro, assim que recebeu as denúncias sobre os boletins, ordenou a abertura de uma devassa investigatória, com o objetivo de apurar os acontecimentos e apontar responsáveis. A cidade inteira se tornou alvo dos olhares inquisitoriais dos poderosos. Parecia não haver ninguém que

fosse capaz de escapar das mãos pesadas da coroa portuguesa, exceto aqueles que faziam parte do corpo de funcionários que procedia com a investigação.

Membros das elites locais haviam se comprometido e até apoiado alguns ideais da Revolta dos Búzios, por conta de uma reforma administrativa colonial, empreendida por D. Rodrigo de Sousa Coutinho. Isto os fez tomar consciência da exploração colonial. Eles se diziam insatisfeitos com as suas desvantagens econômicas, o possível preterimento em relação a alguns cargos de alto comando na colônia e ameaças de perdas de privilégios, como o fim dos monopólios comerciais. Também se beneficiavam da impunidade de eventuais atos corruptos, por parte do próprio governador da província e dos seus cargos nos tribunais. Este grupo ficou conhecido como a “corporação dos enteados”. O nome é uma alusão ao fato de não receberem o reconhecimento que gostariam, por parte da coroa portuguesa.

A aventura ocorre após a instalação da devassa e as primeiras prisões. Alguns indivíduos de setores mais altos da sociedade baiana começam a ser citados nos depoimentos. Um clima de tensão se espalha na cidade.

Objetivos dos Personagens Jogadores:

- **Investigar e descobrir os planos das autoridades e da elite colonial:**
Coletar informações sobre a entrega dos escravizados às autoridades por meio de espionagem e interações estratégicas.
- **Impedir a entrega dos escravizados:**
Realizar um ataque coordenado para libertar os negros escravizados e frustrar os planos da “corporação dos enteados.”
- **Realizar sabotagens significativas:**
Danificar a propriedade de José Pires de Carvalho e Albuquerque e enfraquecer suas ações de apoio ao sistema colonial.

- **Fugir para o Quilombo do Cabula:** Conduzir escravizados libertos para um local seguro, enfrentando perseguições e obstáculos no caminho.
- **Planejar ações futuras:** Reorganizar estratégias no Quilombo do Cabula para continuar resistindo e lutando contra o sistema colonial.

Cena 01 - Os rumores da colaboração e um encontro de dissenso

Começam a circular na cidade, rumores de que membros da chamada “corporação dos enteados”, estavam envolvidos com o movimento dos Búzios. Nesta cena, os jogadores devem usar a rede de informações do movimento, pelas ruas da cidade, para ter certeza do que está efetivamente acontecendo. Com algumas rolagens de dificuldade fácil (7), os jogadores irão descobrir que José Pires de Carvalho e Albuquerque e o Desembargador Costa Pinto foram citados por alguns presos como lideranças dos Búzios. Fala-se que podem ser presos a qualquer momento, mesmo sendo membros dos tribunais que investigam a revolta.

Os jogadores devem ir à casa de José Pires de Carvalho e o encontrarão conversando com o próprio desembargador, de forma preocupada. Neste diálogo os dois serão bastante rudes com os jogadores e afirmaram que não concordam com o conteúdo dos panfletos, pois os consideram radicais demais, especialmente no que se refere à libertação dos escravizados e fim dos privilégios de cor nas promoções públicas. Chamarão numerosos guardas e os expulsarão da casa.

Neste momento, os jogadores vão observar que existem cartas sobre a mesa com a assinatura do governador da província. Uma rolagem de dificuldade moderada (9) pode fazer com que os jogadores tomem

uma delas de forma discreta. Se não conseguirem, uma rolagem para rede de contatos, com o mesmo grau de dificuldade (9) pode fazer com que alguns empregados da casa compartilhem o conteúdo das cartas.

Na correspondência está descrito um acordo entre os membros da “corporação dos enteados” com o governador da província de entregarem negros escravizados para ajustiça em troca de suas acusações. O próprio José Pires de Carvalho e Albuquerque se comprometeu a ir buscar os escravizados e realizar a “pronta-entrega”, dali a dois dias.

Cena 02 - A pronta-entrega dos escravizados

Nesta cena, os jogadores realizarão um ataque coordenado ao local onde haverá a entrega dos negros escravizados para as autoridades. Como se trata de um acordo teoricamente secreto, poucos soldados estarão presentes e é possível combatê-los, apesar de todos estarem armados.

Organize o confronto para que exista no local o mesmo número de guardas e de personagens-jogadores. Faça o combate ser emocionante e difícil, a menos que o plano concebido pelos jogadores os coloque em vantagem, o que deve ser premiado com algumas facilidades no processo. Os objetivos desta missão são impedir a entrega dos escravizados às autoridades e fugir com eles do local.

O local da entrega é na entrada da fazenda de José Pires de Carvalho.

Cena 03 - Sabotagem da Corporação dos Enteados

Após impedirem a entrega dos escravizados, os jogadores se organizarão para realizar uma missão de sabotagem

à propriedade de José Pires de Carvalho e Albuquerque. Pode ser incêndio de canavial, estoques ou até mesmo da casa grande. Nesta oportunidade, também tentarão resgatar mais escravizados que estejam na fazenda. Alguns combates ocorrerão, mas o foco desta missão é a realização de uma ação rápida e danosa. Narre de forma de dinâmica e estabeleça a agilidade como elemento principal desta cena.

Em seguida, os jogadores conversarão com os negros recém libertados, que farão a sugestão de fugirem para o Quilombo do cabula.

Cena 04 - Fugindo para o Quilombo do Cabula

Nesta cena, os jogadores encontrarão obstáculos para a fuga. Alguns negros escravizados irão indicar o Quilombo do Cabula como uma possibilidade de fuga. O grupo será perseguido, haverá combates e também serão necessárias armadilhas e mecanismos de diversão dos perseguidores. Para a colocação de armadilhas, exija uma rolagem de dificuldade moderada (9). Se entrarem em combate direto com os perseguidores, alerte aos jogadores que eles são muitos, e que alguns escravizados sugerem despistá-los. Caso desejem combater, a média das dificuldades de rolagens será difícil (10).

Para encontrarem o caminho no meio da mata, exija uma rolagem de dificuldade moderada (8). Os jogadores serão recebidos em festa pelos moradores do Quilombo do Cabula. Mas, durante a estadia dos mesmos no local, notícias de mais prisões e o fechamento do cerco chegarão. O grupo precisa voltar para a cidade e buscar soluções.



AVENTURA 03 - FOGO NA FORÇA

Cenário

Esta aventura se dá num momento crítico para os participantes da Revolta dos Búzios. O movimento foi denunciado por Joaquim José da Veiga e Joaquim José de Santa Anna e um inquérito foi instaurado pelo Governador da Província da Bahia, D. Fernando José de Portugal, com o objetivo de apurar as denúncias. Diversas pessoas foram presas e colocadas em condições desumanas nas prisões oficiais. O temor de condenações por penas capitais só cresce. Existe um precedente perigoso nos territórios coloniais de outros movimentos que fracassaram. Os despossuídos e escravizados são aqueles que recebem as punições mais graves. A mais violenta de todas: pena de morte por enforcamento em praça pública, esquartejamento e exibição dos corpos violados nas proximidades das casas de suas famílias e locais movimentados da cidade. Uma desgraça para o condenado e também para os seus descendentes. A força da Praça da Piedade parece ser o destino final dos revoltosos dos Búzios.

A missão dos jogadores é justamente buscar meios para evitar as execuções das mais diversas formas. A principal delas,

neste momento, é incendiando a força. O ataque não é apenas uma ação paliativa, mas também é o envio de uma mensagem. A força é um símbolo de opressão e desprezo da coroa para com os baianos. Colocá-la abaixo é uma forma de dizer aos poderosos que a Revolta dos Búzios ainda não está derrotada. É uma forma de dizer ao povo que a mensagem presente nos panfletos que foram espalhados pela cidade não foi esquecida. É uma mensagem de luta, liberdade e que brilhará forte na incandescência das chamas que reduzirão a força à pó.

Na região central, especificamente na Praça da Piedade, havia uma estrutura que sempre atraía olhares dos transeuntes, despertando uma grande variedade de reações: uma força. Do patíbulo de madeira, com seu formato característico, pendiam grossas cordas que balançavam aos ventos mais fortes de modo sinistro, como um lembrete. Mulheres, por vezes, passando com seus filhos, os obrigavam a desviar o olhar de tal abominação. Muitos negros, livres ou não, e outras pessoas insatisfeitas com a opressão portuguesa, faziam questão de lançar olhares raivosos em direção ao símbolo do poder que a coroa tinha sobre suas vidas e mortes. Era comum que o local fosse vigiado por militares em pequenos grupos. O desejo de destruir a força, possivelmente, habitava as ideias de uma parcela da população. Era como se, a qualquer momento, a turba injuriada pudesse se juntar para esmigalhar a construção. Alguém precisava fazer alguma coisa, dar o primeiro passo.

Objetivos dos personagens jogadores:

- Reunir um grupo para incendiar a força da Praça da Piedade.
- Planejar o atentado secretamente, mesmo com a cidade sob olhar atento das autoridades.
- Executar o plano e sair do local sem serem descobertos.

ROTEIRO DA AVENTURA:

Iniciar a aventura com uma nova exposição do contexto histórico. Salvador estava inserida na dinâmica de exploração colonial portuguesa, com a escravidão como principal base produtiva. A população negra e mestiça era colocada na posição de subcidadania e quase não possuía direito algum. A insatisfação contra a coroa portuguesa também crescia nas classes médias, profissionais liberais, comerciantes e artesãos, pois o sistema lhes negava condições mínimas de sobrevivência, com altos preços de alimentos e políticas restritivas ao desenvolvimento.

Os mais ricos e abastados também evidenciaram sinais de incômodo. As lideranças políticas locais eram escolhidas ou tinham acesso facilitado às posições de poder local através de critérios que excluía os nascidos na colônia ou que possuíam alguma rivalidade com os membros do grupo mais seletivo econômica e politicamente. Através do Atlântico, chegam navios com notícias e escritos narrando os acontecimentos da Europa. A França passava por agitações revolucionárias e muitos dos valores liberais estavam triunfando. O antigo regime estava em cheque e com ele, surgia a esperança de pôr o sistema colonial em termo.

Em Salvador, as notícias de revolução no velho mundo se espalharam, bem como livros e panfletos franceses com ideias revolucionárias. As publicações eram, naturalmente, vistas como ameaçadoras aos defensores da ordem vigente. Na manhã de 12 de Agosto, a capital da província da Bahia despertou com panfletos afixados em diversos locais públicos, como a esquina da Praça do Palácio, Rua de Baixo de São Bento e Igreja de São Domingos, entre outros de grande circulação. Era a convocação. O apelo ao “povo bahinense”

para que se juntasse à luta contra os opressores. Ideais de liberdade, incluindo a abolição da escravidão e luta por maiores direitos à população pobre estavam presentes. Houve grande burburinho e agitação. As autoridades entraram em ação instaurando inquéritos e realizando prisões em grande número. As rondas militares noturnas da cidade se iniciavam às oito horas. (informação de Lucas Dantas)

Cena 01 - As notícias das prisões se espalham

Agosto de 1798. Em resposta às denúncias de Joaquim José da Veiga e Joaquim José de Santa Anna, as autoridades responsáveis pela investigação da Revolta dos Búzios realizaram uma série de prisões para conter os relatos de “francezia” e “conspiração”. Nesta cena, os jogadores estão nos arredores da Igreja de Nossa Senhora do Rosário dos Pretos. A construção foi realizada por uma irmandade de negros através da venda de gêneros alimentícios e trabalho direto dos seus membros. Cada jogador está ali realizando tarefas comuns. É um dia de semana. Quando chega a notícia da prisão de João de Deus e sua família. Luiz Gonzaga das Virgens já havia sido preso dia antes, na frustrada tentativa de reunião no Dique. O mesmo destino era o de Lucas Dantas, Manuel Faustino e tantos outros envolvidos na organização da Revolta dos Búzios. A captura de João de Deus e seus familiares acendeu um sinal de alerta da população. As forças locais não iriam respeitar nenhum limite na perseguição.

A maior parte dos presentes nesta cena são negros, escravizados ou livres, e mestiços. Estão ali pequenos comerciantes, baianas de acarajé e trabalhadores braçais. Uma dupla de militares observa a movimentação ao longe, da entrada do Taboão. Os jogadores estarão utilizando, como acessórios, peças com búzios para

identificá-los como membros da revolta. Entra em cena um personagem não-jogador (referido como NPC daqui em diante), interpretado pelo mestre, o cirurgião Cipriano Barata. Ele irá contactar cada um dos jogadores e chamá-los ao canto de uma pequena quitanda, mais acima no Largo do Pelourinho. Logo à frente deles, um homem usa um pilão para esmagar a massa de dendê, o que abafa o som da conversa.

- O mestre deve colocar a figura de Cipriano Barata como uma espécie de orientador do grupo. Uma reserva de bom senso. Em jogos de RPG, não é incomum que os jogadores se afastem da narrativa central com decisões pouco convencionais. De modo a permanecer na linha narrativa principal, este NPC, que é um empréstimo ficcional de figura histórica, irá sugerir os caminhos do grupo.
- Cipriano Barata irá atualizar os jogadores sobre a situação dos presos, relatar suas condições desumanas e interrogatórios duros. Ele também irá demonstrar preocupação com possíveis penas capitais. Neste momento, irá perguntar aos jogadores as suas motivações e insatisfações acerca de toda a situação. Deixe que os jogadores interpretem livremente seus personagens neste momento, de modo a incentivá-los à imersão.
- Após cada jogador expor o seu ponto de vista. O grupo chegará ao acordo, através de Cipriano, que algo precisa ser feito para tentar ajudá-los. O NPC sugere uma ação direta de sabotagem da força, não só como forma de atrasar possíveis execuções, como de passar uma mensagem à população de que a Revolta dos Búzios segue viva.
- Atentos às movimentações, a dupla de militares, brancos e de aparência portuguesa, aproxima-se do grupo e os questiona do assunto de tanta conversa num local público. Uma reação violenta

ou intempestiva pode colocá-los em alerta e provocar mais detenções. É necessário despistar os militares. Uma rolagem de dados de dificuldade moderada (8) pode ser usada para convencer os opositores de que a conversa não tem nenhum significado particular. Os personagens jogadores devem tentar, especialmente aqueles que possuam vantagem. (Se todos falharem, realize as rolagens com vantagem para Cipriano Barata e ele irá conseguir se livrar dos militares).

- Em seguida, os militares se afastam do grupo e Cipriano Barata sugere uma nova reunião, num local reservado, para planejar o atentado. Os jogadores devem analisar o mapa e escolher um local para a reunião da próxima noite. Lá os detalhes do plano serão ajustados. Antes de sair, Cipriano pede que os jogadores preparem algum tipo de armadilha ou sistema de alerta para o local da reunião, de modo que não sejam surpreendidos.

Cena 02 - A reunião secreta de planejamento

Independente da escolha de local de reunião dos jogadores, de acordo com o mapa, é necessário estabelecer defesas e precauções antes do início da reunião. Os jogadores podem buscar a rede de apoio dos revoltosos dos búzios, para tentar estabelecer uma guarda, ou até mesmo criar algum tipo de armadilha para que o barulho os alerte da aproximação de alguém. Para ambos os casos, será necessária a realização de uma rolagem com dificuldade moderada (9), pois tanto para convencer pessoas a permanecer de guarda à noite, quanto para montar algum tipo criativo de sinal de alerta, existem obstáculos.

Cipriano Barata já estará no ponto de encontro aguardando os jogadores. Ele carrega alguns livros em francês, com textos revolucionários e fará exortações

para que os jogadores se sintam motivados a realizar uma missão tão perigosa. A reunião de planejamento seguirá normalmente, com direito a mapas e informações mais detalhadas sobre o local da força, na Praça da Piedade, assim como as ocasiões de menor movimento e horários de troca das guardas. O domingo à noite é o momento em que a estrutura estará menos vigiada, com apenas 3 sentinelas armados, sendo que somente um deles, o alferes, carregará um apito de alerta. Precisarão também definir um caminho de fuga após a realização da missão, de modo que consigam sair incólumes.

Se os jogadores tiverem criado algum tipo de defesa, não serão surpreendidos com a chegada de quatro militares às portas do local. Eles estão realizando rondas, em busca de ajuntamentos conspiratórios e desconfiam de Cipriano. Novamente vai ser necessário criar algum tipo de distração para que todos possam fugir sem gerar suspeitas e sem deixar rastros, como os papéis com ideias revolucionárias que Cipriano possui, muitos escritos por ele próprio. Existem saídas laterais e janelas no recinto. Novamente, será exigido uma rolagem de dificuldade moderada (8) para executar algum plano de saída emergencial. Se aqui também falharem, Cipriano Barata irá tentar enrolar o pelotão para que os jogadores fujam, mas será preso e os papéis que carrega consigo apreendidos para o inquérito.

Cena 03 - A noite do incêndio da força

Uma noite silenciosa de poucas estrelas e nuvens no céu soteropolitano. A população dorme sem saber que um plano ousado está em vias de ser colocado em prática. Os jogadores irão executar o plano construído no encontro anterior. Neste momento, boa parte das ações serão dificultadas pela

presença atenta das sentinelas da força. O ideal é que os jogadores evitem o confronto direto o máximo possível, pois os soldados estão armados com pistolas e o alferes com um fuzil. Ele é quem detém o apito, por isso, em caso de ação mais explícita, tocará o apito para chamar reforços. Cipriano Barata não vai acompanhar os jogadores nesta noite, tendo sido preso ou não, mas sugeriu, no encontro de planejamento, que os guardas sejam nocauteados e só depois a força incendiada. Disparos de armas de fogo são notavelmente barulhentos e devem ser evitados, tanto entre os jogadores, quanto entre os inimigos. Assassinar os guardas pode levantar suspeitas e tornar as autoridades mais preocupadas com os rumos do movimento.

Neste momento decisivo, o mestre/ professor, deve estar atento às mais diversas possibilidades de resultado. A escuridão noturna favorece o ataque dos jogadores, então movimentos furtivos têm seus graus de dificuldade diminuídos. Após a investida, que deve ser rápida e eficaz, os jogadores fugirão para os locais que planejaram anteriormente.

A aventura se encerra com o sucesso ou a falha dos jogadores. Se falharem, serão presos e interrogados como parte do processo da Revolta dos Búzios. Se alcançarem sucesso, ouvirão falar depois dos impactos da sua iniciativa, com boa parte da população informada da ousadia dos jogadores.



AVENTURA 04 - FUGA PARA O INTERIOR

Cenário:

A força da Praça da Piedade foi incendiada, para escândalo das autoridades coloniais. O local era um símbolo de poder e opressão dos portugueses e o seu destino serviu de aviso à população de que a Revolta dos Búzios devia continuar viva. Uma nova chama de esperança se acendeu entre os mais frágeis do povo baiano. O grupo que realizou a façanha, não foi encontrado pelos guardas.

Neste momento, os membros da Revolta dos Búzios que atearam fogo à força precisam sair da cidade. As autoridades estão mais agressivas nas buscas e o cerco se fecha cada vez mais. É necessário ser cauteloso e não se deixar levar pela aflição. Neste momento, não ser preso é o objetivo principal.

Objetivos dos Personagens Jogadores:

- **Transmitir notícias e organizar aliados:** Informar as famílias dos presos e tentar articular novos planos.
- **Planejar e executar a fuga:** Usar estratégias para escapar do cerco colonial e chegar ao Recôncavo com segurança.
- **Resgatar companheiros presos:** Atacar uma embarcação para libertar aliados capturados.
- **Fortalecer as redes de resistência:** Estabelecer contatos no Recôncavo e reafirmar o compromisso com a Revolta dos Búzios.

Cena 01 - As Denúncias e Prisões

Cenário:

Com as ações revolucionárias em alta, várias denúncias e prisões se espalham por Salvador. Os jogadores recebem a tarefa de

transmitir notícias às famílias dos presos, tranquilizá-las e organizar uma reunião no Dique para decidir os próximos passos do movimento. Entretanto, a conspiração será descoberta e a reunião fracassará. Um bilhete deixado por Cipriano Barata, antes da sua prisão, sugerirá que o grupo deve fugir para o interior e buscar apoio no Recôncavo, onde há uma rede de aliados.

Sugestões de Rolagem:

- **Consolar famílias:** Um jogador pode tentar tranquilizar os familiares dos presos, com uma rolagem de dificuldade Moderada (8), utilizando persuasão ou liderança.
- **Organizar a reunião:** Para marcar o encontro no Dique sem levantar suspeitas, exija uma rolagem de Discrição (Dificuldade 8).
- **Evitar um espião infiltrado:** Durante a reunião, um espião pode tentar alertar as autoridades. Detectá-lo exige uma rolagem de Percepção (Dificuldade 10).

Resultados Possíveis:

- **Sucesso:** As famílias dos presos são consoladas e o plano de fuga para o interior é sugerido durante o encontro no Dique.
- **Fracasso:** As famílias ficam alarmadas, ou a reunião é interrompida abruptamente, exigindo uma saída rápida dos jogadores.

Cena 02 - Fugas e Complicações

Cenário:

O plano é fugir para o Recôncavo pela Baía de Todos os Santos, mas o porto está fortemente vigiado. Os jogadores precisam recrutar ou contratar um navegador se não houver ninguém no grupo com essa habilidade, além de lidar com guardas no local.

Sugestões de Rolagem:

Recrutar um navegador: Convencer um NPC a ajudar exige uma rolagem de Negociação ou Persuasão (Dificuldade 7).
Disfarçar-se: Caso os jogadores escolham se disfarçar, exigirá uma rolagem de Enganação (Dificuldade 8).

Resultados Possíveis:

Sucesso: O grupo embarca com segurança, navegando em direção ao Recôncavo.
Fracasso: Os jogadores podem ser detectados, forçando uma saída apressada ou um combate breve.

Cena 03 - Resgate na Baía de Todos os Santos

Cenário:

Durante a travessia, os jogadores param para abastecer e são informados de que um grupo de fugitivos foi interceptado e está sendo conduzido de volta para Salvador em uma fragata pouco guarnecida. Eles precisam decidir se irão realizar um ataque para resgatá-los.

Sugestões de Rolagem:

- **Abordar a fragata:** Navegar com discrição até a embarcação exige uma rolagem de Navegação ou Discrição (Dificuldade 8).
- **Combate na fragata:** Cada jogador enfrentará guardas em combate com rolagens de Ataque (Dificuldade 9).

Resultados Possíveis:

- **Sucesso:** Os prisioneiros são resgatados e o grupo retoma o caminho para Cachoeira.
- **Fracasso:** Os jogadores enfrentam baixas ou atrasos significativos, comprometendo sua fuga.

Cena 04 - Reafirmando Ideais em Cachoeira

Cenário:

Ao chegar a Cachoeira, o grupo é recebido por aliados locais Marcelino Antônio de Souza, Joaquim Ignácio de Siqueira Bulcão e José Diogo Gomes Ferrão. Entretanto, também descobrem que as autoridades estão expandindo suas operações para o Recôncavo. Uma reunião com articuladores locais será convocada para reafirmar os ideais do movimento e organizar ações futuras. Jogadores devem redigir bilhetes para seus familiares, informando que estão bem.

Sugestões de Rolagem:

- **Reunir aliados locais:** Convencer líderes locais a colaborar exige uma rolagem de Liderança ou Negociação (Dificuldade 9).
- **Enviar mensagens para Salvador:** Garantir que os familiares e companheiros na capital saibam do paradeiro do grupo exige uma rolagem de Logística ou Planejamento (Dificuldade 8).

Resultados Possíveis:

Sucesso: O grupo fortalece sua posição no Recôncavo e mantém contato com Salvador, preparando-se para retornar com uma ação ambiciosa.

Fracasso: Os jogadores perdem o apoio local ou enfrentam mais dificuldades em ações futuras.

AVENTURA 05 - BÚZIOS NO RECÔNCAVO

Cenário

Após a fuga bem-sucedida para o Recôncavo, os jogadores descobrem que esta região foi o berço das ideias da Revolta dos Búzios, amplamente difundidas através das redes de aliados locais e especialmente por

Cipriano Barata. A repressão colonial, no entanto, intensificou-se com a instalação de devassas em Freguesia do Monte, Cachoeira e Santo Amaro, ameaçando a continuidade do movimento. Os jogadores agora enfrentam desafios para proteger figuras-chave e manter viva a chama da revolta.

Objetivos dos Personagens Jogadores:

- Resgatar Lucas Dantas e evitar sua prisão pelas autoridades.
- Escoltar textos revolucionários guardados por aliados antes da chegada das forças coloniais.
- Proteger Antônio Simões da Cunha e garantir sua fuga para fora da Bahia.
- Registrar os acontecimentos da campanha e reforçar os ideais do movimento.

Cena 01 - A Prisão de Lucas Dantas

Cenário:

Lucas Dantas está escondido em uma fazenda em Água Fria, mas foi descoberto pelas autoridades. Soldados cercam o local para capturá-lo. Os jogadores devem reagir rapidamente, enfrentando os soldados e resgatando Lucas, que sofre um ferimento na cabeça durante o confronto.

Sugestões de Rolagem:

- Combate contra soldados: Ataques corpo a corpo ou à distância (Dificuldade 9).
- Resgatar Lucas discretamente: Requer uma rolagem de Discrição ou Liderança (Dificuldade 9).

Resultados Possíveis:

Sucesso: Lucas é resgatado com ferimentos mínimos, e os jogadores escapam com segurança.

Fracasso: Lucas sofre ferimentos graves ou é capturado, e os jogadores enfrentam maiores dificuldades nas próximas cenas.

Cena 02 - Escolta dos Textos Revolucionários

Cenário:

Os jogadores precisam retirar textos e livros revolucionários da casa de Marcelino Antônio de Souza antes da chegada das autoridades. O material é essencial para o movimento e sua perda enfraqueceria a luta.

Sugestões de Rolagem:

- **Evitar guardas no local:** Disfarçar-se ou distrair as autoridades exige uma rolagem de Enganação ou Persuasão (Dificuldade 9).
- **Transportar o material:** Garantir que os textos cheguem ao destino em segurança requer uma rolagem de Resistência ou Liderança (Dificuldade 9).

Resultados Possíveis:

Sucesso: O material revolucionário é salvo e transportado com sucesso.

Fracasso: Parte dos textos é perdida ou os jogadores enfrentam atrasos significativos.

Cena 03 - A Escolta de Antônio Simões

Cenário:

Antônio Simões, mestre pedreiro e figura influente no movimento, precisa ser escoltado para fora da Bahia. Durante o caminho, os jogadores enfrentam perseguições e armadilhas.

Sugestões de Rolagem:

- **Evitar perseguições:** Criar armadilhas ou despistar soldados exige uma rolagem de Estratégia ou Sobrevivência (Dificuldade 9).
- **Proteger Antônio Simões:** Durante confrontos diretos, rolagens de Defesa ou Ataque (Dificuldade 8) serão necessárias.

- **Navegação pelo território:** Encontrar rotas seguras exige uma rolagem de Percepção ou Conhecimento do Terreno (Dificuldade 8).

Resultados Possíveis:

- **Sucesso:** Antônio Simões é escoltado com segurança para fora do território.
- **Fracasso:** Antônio é capturado ou os jogadores enfrentam complicações severas.

Cena 04 - Cartas para Salvador

Cenário:

De volta a Cachoeira, os jogadores se reúnem com aliados locais, como Joaquim Ignácio de Siqueira Bulcão e José Diogo Gomes Ferrão. Aqui, eles refletem sobre os eventos passados e redigem cartas para suas famílias e companheiros de movimento em Salvador, registrando os acontecimentos. Esta atividade serve como um componente importante para os estudantes. Através destes escritos, será possível reunir informações sobre suas impressões de jogo, suas ideias e habilidades narrativas. Trata-se também de uma oportunidade de observar características das aprendizagens dos estudantes com o jogo, bem como é um momento de encerramento das atividades.

Possibilidades de avaliação

O RPG “Fogo na Força” é uma iniciativa educacional que busca aliar as características dos jogos de RPG ao ensino de História. Como professor, que estará no papel de mestre, é importante manter registros do processo para fins de monitoramento e avaliação das aprendizagens dos estudantes. Nesta seção, estarão presentes algumas sugestões acerca de instrumentos para avaliação e monitoramento. Vale ressaltar, como válido

para outras seções deste livro, que são flexíveis e podem ser adaptadas ao contexto de cada professor e turmas.

A primeira reflexão acerca desta ferramenta de ensino é que suas especificidades não parecem condizer com métodos de avaliação da pedagogia tradicional. O professor é livre para decidir, mas a realização de exames com questões objetivas tende a não demonstrar algumas aprendizagens dos estudantes através do jogo. Deste modo, uma sugestão é a criação de um portfólio como instrumento avaliativo. Dentro da lógica da avaliação processual, o estudante reúne no seu portfólio as fichas de personagem, os panfletos criados na aventura, as cartas escritas ao fim da campanha e o que mais for produzido. Pode ser adicionado um diário de bordo, contendo registros do jogo, que também seria uma fonte importante de informações.

Outra possibilidade é o desenvolvimento de questionários subjetivos com foco nos pontos chave das aventuras, relacionando ações dos personagens com elementos das aprendizagens pretendidas. Uma produção textual, em formato de relato de experiência, também pode ser solicitada para os estudantes ao fim da campanha, ou até mesmo após cada aventura. O mais importante é que o professor busque instrumentos avaliativos que lhe proporcionem um retorno qualitativo em relação ao processo de aprendizagem dos alunos.

APÊNDICE

Ficha de personagem jogador

Na seção Apêndice, item 01, segue um exemplo de Ficha de Personagem para preenchimento dos jogadores. Pode ser impressa para preenchimento manuscrito, ou digitalmente, a depender da modalidade de jogo que seja escolhida. Como dito anteriormente, esta configuração privilegia as dimensões narrativas e interpretativas do jogo, em detrimento de estatísticas e atributos numéricos que poderiam tornar a experiência mais complexa. A construção de cada personagem deve ser acompanhada e debatida com o mestre/professor. A forma como foi concebida possibilita até mesmo que este modelo seja reproduzido num caderno de pautas simples, sem necessidade de impressões.



Nome: _____

Idade: _____ **Classe:** _____

Personalidade:

Características de classe:

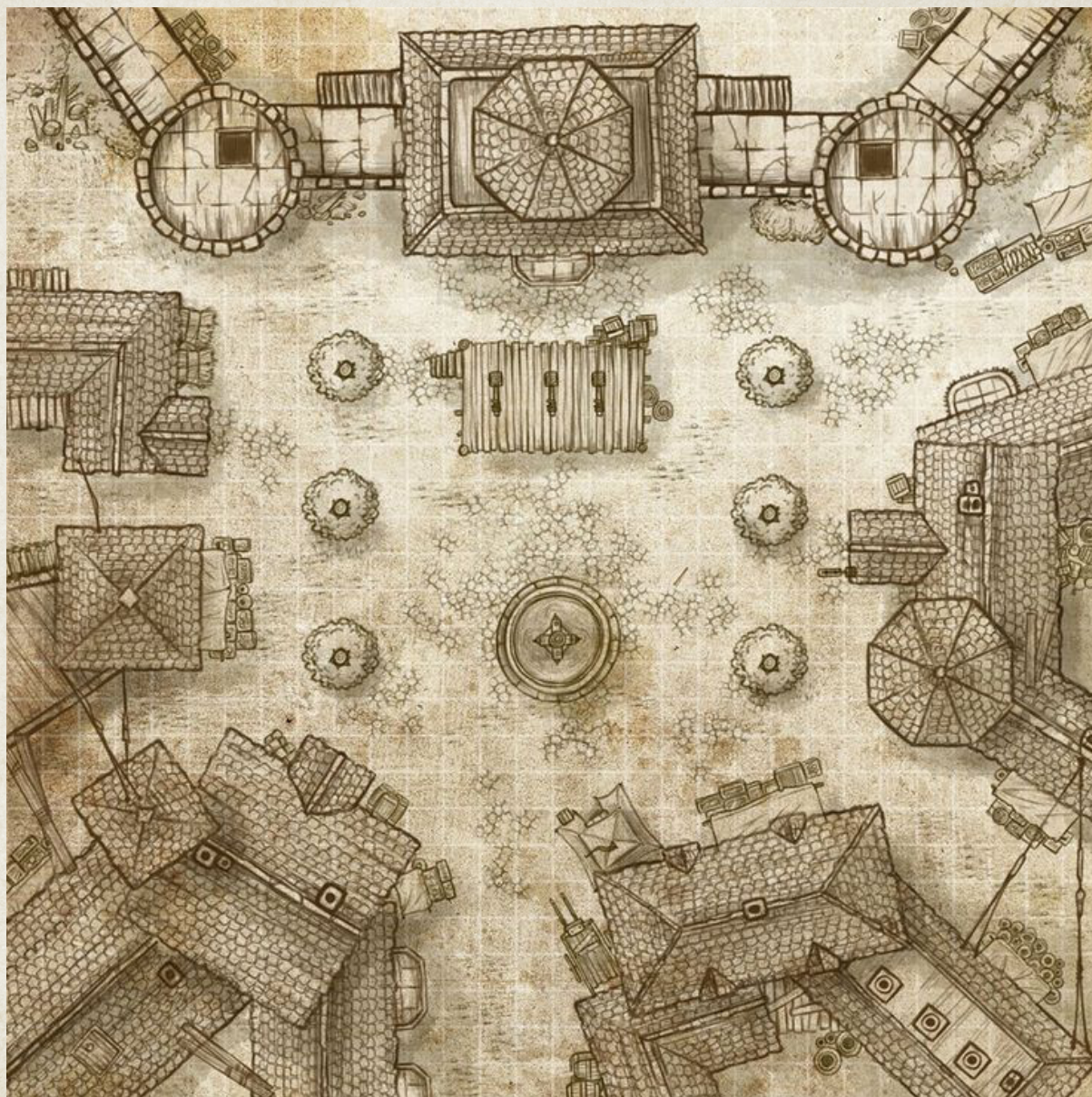
Habilidades e vantagens de classe:



[illegible][illegible]

(Espaço para desenho:)





ítem 02.

Mapa de livre descrição de uma praça com forcas. Licença aberta para uso em jogo.
Disponível em: <https://www.deviantart.com/gogots/art/BG-Street-04-660248320>



Ítem 03.

Panorama de Salvador - Frezier 1758.

Disponível em: <http://www.bahia-turismo.com/salvador/antiga/salvador-frezier.htm>



Ítem 04.

Planta de Salvador - Jean Masse, 1715. Disponível em:

<http://www.cidade-salvador.com/seculo18/jean-masse.htm>

Legenda com escrita da época.

- A. Praça do Palacio da Residencia dos Governadores.
- B. Seé Cathedral.
- C. Praça do Terreiro de Jezus.
- D. Convento de S. Francisco e Terceiros da sua Ordem.
- E. Pantano que algum dia fortificava s Cidade e hoje a infesta por ficar dentro.
- F. Bairro de N.S. da Saude muito povoado hoje.
- G. Mosteiros das Freiras de Santa Clara do Desterro.
- H. Convento do Carmo e Terceiros da sua Ordem.
- I. Bairro da Ladeira do Carmo, e Rua do Passo muito povoados.
- L. Bairro de Santo Antonio alem do Carmo, e Cruz do Pascoal.
- M. Portas do Carmo, e sequito para a rua direita para o Terreiro.
- N. Portas de S. Bento e quitanda onde se acha o pilourinho.
- O. Convento de S. Bento e bairro do mesmo nome.
- P. Freguezia e bairro de S. Pedro Velho.
- Q. Praça hoje da Piedade, d'onde segue a rua de João Per.^a athe o Forte.
- R. Praya, ou Cidade baixa onde se faz todo o comercio.

- S. Colina Sobranceira a Praya ou Cidade baixa.
- T. Campo de Nazareth onde ja chega a povoação, vindo do Desterro.
- V. Sitio em que se acha o Cemitério perjudicialissimo á Cidade.
- X. Continuação da povoação novamente.
- Z. Bairros da Piedade, S. Raimundo, e Mercez onde hoje se achão muitas ruas.
- 1. Forte de S. Pedro no passo Sêco do sul.
- 2. Bateria de S. Paulo.
- 3. Muralha avançada e projectada para a defeza do Porto.
- 4. Arsenal, Ribeira das Naos, pequena Caldeira, e Bateria da Ribeira.
- 5. Cais projectado para defença da marinha.
- 6. Fortificação e muralhas projectadas para impedir o facil desembarque do inimigo por agoa de Meninos, e ingresso pella ladeira de S. Antonio.
- 7. Forte de S. Antonio.
- 8. Obra Coroa no alto da Soledade para vedar ali o alojamento ao inimigo.
- 9. Forte do Barbalho.
- 10. Diferentes fortificações exteriores projectadas.
- 11. Fortificação de Caquende.
- 12. Dique.
- 13. Trincheira.
- 14. Cidadela.



Ítem 05.

Mapa estilizado de
Salvador no século
XVIII. Caixa cultural.
Foto do autor.

CARTÕES DE NPCs

Segue abaixo um conjunto de cartões de NPC (Personagens não jogáveis). Eles são figuras históricas reais que participaram da Revolta dos Búzios de diversas formas. Em uma situação de jogo em que você interaja com algum desses personagens você pode consultar esta seção para saber mais detalhes sobre eles.

<p>Lucas Dantas</p> <p>Classes: Militar / Oficineiro</p> <p>Descrição: Ex-soldado e marceneiro, Lucas Dantas possui treinamento militar e habilidades artesanais que utiliza para lutar contra a opressão colonial e apoiar a revolta.</p>	<p>Vantagens:</p> <ul style="list-style-type: none">• Tática de Combate: Recebe uma rolagem adicional em estratégias de combate.• Construção Rápida: Recebe uma rolagem adicional ao construir ou consertar dispositivos.• Treinamento Intenso: Em situações de combate direto, pode fazer até três rolagens adicionais. <p>Função: Combatente e suporte utilitário.</p>
<p>João Ladislau Figueredo de Melo</p> <p>Classe: Alquimista</p> <p>Descrição: Farmacêutico de renome, João Ladislau é conhecido por suas habilidades em misturar remédios e soluções químicas. Seu conhecimento é essencial para o movimento, fornecendo suporte e cura aos aliados.</p>	<p>Vantagens:</p> <ul style="list-style-type: none">• Preparação Científica: Recebe uma rolagem adicional ao preparar poções ou remédios.• Invenções Práticas: Em situações que exigem a criação de dispositivos médicos, pode fazer até três rolagens adicionais.• Análise Rápida: Ao analisar uma situação ou resolver problemas complexos, recebe uma rolagem adicional. <p>Função: Suporte curativo e ofensivo com criações científicas.</p>

<p>Francisco Muniz Barreto</p> <p>Classe: Articulador Social</p> <p>Descrição: Professor e pensador influente, Francisco Muniz Barreto utiliza seu conhecimento para mobilizar intelectuais e a população em prol da revolta. Seu papel é fundamental na difusão das ideias do movimento.</p>	<p>Vantagens:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inspiração de Grupo: Consegue inspirar os companheiros, proporcionando uma rolagem adicional em situações de moral e coragem. • Negociação Persuasiva: Ao negociar ou tentar persuadir alguém, recebe uma rolagem adicional. • Liderança Motivacional: Em situações de liderança, pode fazer até três rolagens para motivar e organizar o grupo. <p>Função: Líder intelectual e mobilizador.</p>
<p>Cipriano Barata</p> <p>Classe: Articulador Social / Comerciante-Ambulante</p> <p>Descrição: Jornalista e médico, Cipriano Barata é uma das vozes mais eloquentes da conjuração. Sua capacidade de articular e espalhar as ideias da revolta por meio de seus textos faz dele um importante aliado.</p>	<p>Vantagens:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Negociação Persuasiva: Ao negociar ou tentar persuadir alguém, recebe uma rolagem adicional. • Inspiração de Grupo: Consegue inspirar os companheiros, proporcionando uma rolagem adicional em situações de moral e coragem. • Rede de Contatos: Recebe uma rolagem adicional ao interagir com figuras importantes da cidade. <p>Função: Mobilizador, líder intelectual e articulador de alianças.</p>
<p>Manuel Faustino dos Santos Lira</p> <p>Classe: Articulador Social / Oficineiro</p> <p>Descrição: Alfaiate e líder da Conjuração Baiana, Manuel Faustino é conhecido por sua habilidade em mobilizar e engajar a população. Um dos primeiros a ser suspeito de confeccionar panfletos anônimos, ele é uma figura chave na organização da revolta.</p>	<p>Vantagens:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inspiração de Grupo: Consegue inspirar os companheiros, proporcionando uma rolagem adicional em situações de moral e coragem. • Construção Rápida: Recebe uma rolagem adicional ao confeccionar dispositivos ou artefatos. • Negociação Persuasiva: Ao negociar ou tentar persuadir alguém, recebe uma rolagem adicional. <p>Função: Suporte, mobilizador e criador de recursos para a revolta.</p>

<p>Luis Gonzaga das Virgens e Veiga</p> <p>Classe: Militar / Perito Marcial</p> <p>Descrição: Soldado e desertor, Luis Gonzaga das Virgens foi um dos líderes da Conjuração Baiana. Suas experiências com a força pública e seu conhecimento militar o tornaram uma figura relevante na revolta. Com habilidades marciais e uma profunda insatisfação com o sistema, ele lidera ações armadas contra as forças coloniais.</p>	<p>Vantagens:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tática de Combate: Recebe uma rolagem adicional em estratégias de combate. • Disciplina de Treinamento: Ao realizar ações que requerem alta concentração ou disciplina física, recebe uma rolagem adicional. • Resistência Física: Ao resistir a danos ou continuar lutando em condições adversas, recebe uma rolagem adicional. <p>Função: Combatente e líder em estratégias militares.</p>
<p>João de Deus Nascimento</p> <p>Classe: Oficineiro / Militar</p> <p>Descrição: Mestre alfaiate e cabo de esquadra, João de Deus Nascimento é uma das figuras centrais da Conjuração Baiana. Ele utiliza suas habilidades tanto para confeccionar trajes e ferramentas quanto para lutar contra a opressão. Seu papel na revolta é tanto de um líder da classe trabalhadora quanto de um combatente.</p>	<p>Vantagens:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construção Rápida: Recebe uma rolagem adicional ao criar ou consertar equipamentos. • Tática de Combate: Recebe uma rolagem adicional em estratégias de combate. • Eficiência Técnica: Ao utilizar suas criações em combate ou suporte, recebe uma rolagem adicional. <p>Função: Criador de recursos e combatente em prol da revolução.</p>
<p>Cônego Salvador Pires de Carvalho e Albuquerque</p> <p>Classe: Sacerdote / Articulador Social</p> <p>Descrição: Religioso respeitado, envolvido nos ideais da Revolta dos Búzios. Sua posição lhe permite influenciar a comunidade através de seu carisma e capacidade de liderança.</p>	<p>Vantagens:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cura Eficaz: Recebe uma rolagem adicional ao realizar curas ou primeiros socorros. • Inspiração de Grupo: Consegue inspirar os companheiros, proporcionando uma rolagem adicional em situações de moral e coragem. • Orientação Espiritual: Em situações que exigem orientação ou consolo espiritual, pode fazer até três rolagens adicionais. <p>Função: Suporte e mobilizador comunitário.</p>

<p>Tenente Hermógenes Pantoja</p> <p>Classe: Militar</p> <p>Descrição: Tenente do exército colonial, afastado por suposta doença. Ainda que marginalizado, mantém contatos importantes com figuras da resistência.</p>	<p>Vantagens:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tática de Combate: Recebe uma rolagem adicional em estratégias de combate. • Treinamento Intenso: Em situações de combate direto, pode fazer até três rolagens adicionais. • Resistência Física: Ao resistir a danos ou continuar lutando em condições adversas, recebe uma rolagem adicional. <p>Função: Combatente estratégico e contato militar.</p>
<p>Soldado Manuel de Santa Anna</p> <p>Classe: Cabra</p> <p>Descrição: Soldado comum, leal a Hermógenes e também descontente com o sistema colonial, Manuel acompanha seu superior em ações discretas e clandestinas.</p>	<p>Vantagens:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rastreamento Preciso: Recebe uma rolagem adicional ao rastrear ou seguir pistas. • Ataque Estratégico: Em manobras estratégicas de combate, pode fazer até três rolagens adicionais. • Conhecimento do Terreno: Ao utilizar habilidades de sobrevivência em diferentes tipos de terreno, recebe uma rolagem adicional. <p>Função: Suporte de combate e rastreamento.</p>
<p>José Pires de Carvalho e Albuquerque</p> <p>Classe: Aristocrata / Estrategista Político</p> <p>Descrição: Um dos homens mais poderosos da Bahia no final do século XVIII, José Pires de Carvalho e Albuquerque é um fazendeiro influente e astuto. Com vasto controle sobre o comércio de tabaco e engenhos de açúcar, ele utiliza sua posição como secretário de Estado e outros cargos administrativos para consolidar sua autoridade política e econômica.</p>	<p>Vantagens:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monopólio Comercial: Garante uma rolagem adicional ao negociar recursos ou influenciar figuras econômicas. • Rede de Alianças: Pode fazer até três rolagens adicionais ao buscar favores de aliados políticos. • Evasão Estratégica: Recebe uma rolagem adicional para evitar penalidades ou acusações por ações controversas. <p>Função: Influenciador político e mobilizador econômico.</p>

Manoel José Vilella de Carvalho

Classe: Tesoureiro / Operador Financeiro

Descrição: Membro da poderosa corporação dos enteados, Manoel José Vilella de Carvalho era o tesoureiro da capitania da Bahia e figura influente no cenário político e econômico local. Graças à proximidade com o governador da capitania, ele se beneficiava amplamente das relações de favor que sustentavam a elite baiana.

Vantagens:

- **Monopólio Comercial:** Garante uma rolagem adicional ao negociar recursos ou influenciar figuras econômicas.
- **Rede de Alianças:** Pode fazer até três rolagens adicionais ao buscar favores de aliados políticos.
- **Evasão Estratégica:** Recebe uma rolagem adicional para evitar penalidades ou acusações por ações controversas.

Função: Influenciador político e mobilizador econômico.

Francisco Gomes de Souza

Classe: Escrivão / Mestre Burocrata

Descrição: Como escrivão da Fazenda, Francisco Gomes de Souza era um dos pilares administrativos da corporação dos enteados, controlando registros, contas e documentos essenciais para a gestão fiscal da capitania da Bahia. Sua posição lhe dava acesso privilegiado às finanças públicas e o tornava indispensável no esquema de favores que sustentava os privilégios da elite local.

Vantagens:

- **Domínio da Documentação:** Consegue realizar uma rolagem adicional em testes relacionados a registros, falsificações ou interpretação de documentos oficiais.
- **Redação Persuasiva:** Pode influenciar decisões políticas ao redigir ofícios ou relatórios estratégicos, garantindo uma rolagem extra nesses contextos.
- **Conhecimento Fiscal:** Recebe uma rolagem adicional ao lidar com questões financeiras, como cobranças de impostos ou auditorias.

Função: Controlador documental e estrategista administrativo.

Marcelino Antônio de Souza

Classe: Lavrador / Músico Rebelde

Descrição: Lavrador de canas e músico, Marcelino Antônio de Souza é um intelectual orgânico, responsável por disseminar ideias revolucionárias na sociedade baiana. Atuando como colaborador próximo de Cipriano Barata, Marcelino traduz e compartilha textos revolucionários, promovendo debates e inspirando mudanças. Seu talento musical é também uma ferramenta poderosa de mobilização.

Vantagens:

- **Influência Cultural:** Consegue uma rolagem adicional ao usar a música como forma de mobilização ou inspiração.
- **Orador Inspirado:** Recebe uma rolagem extra em testes relacionados a discursos ou debates em prol de ideais revolucionários.
- **Rede de Contatos:** Tem acesso a aliados entre trabalhadores e intelectuais, permitindo uma rolagem adicional ao buscar apoio ou informações.

Função: Mobilizador intelectual e propagador cultural.

Joaquim Ignácio de Siqueira Bulcão

Classe: Senhor de Engenho / Reformista Econômico

Descrição: Jovem e influente senhor de engenho, Joaquim Ignácio de Siqueira Bulcão simpatiza com os ideais revolucionários, especialmente aqueles relacionados à liberdade econômica e ao livre comércio. Suas terras servem como ponto de encontro para discussões revolucionárias, colocando-o como uma figura central nas articulações locais.

Vantagens:

- **Proprietário Estratégico:** Consegue uma rolagem adicional ao usar suas terras como base de operações ou esconderijo.
- **Conexões de Elite:** Recebe uma rolagem extra ao negociar ou buscar apoio entre outros senhores de engenho e autoridades locais.
- **Líder Econômico:** Tem vantagens em situações que envolvam comércio ou negociações fiscais, garantindo uma rolagem adicional nesses contextos

Função: Facilitador e articulador político.

José Diogo Gomes Ferrão

Classe: Coronel / Senhor de Engenho

Descrição: Senhor de engenho e coronel do Regimento de Milícias da região, José Diogo Gomes Ferrão é uma figura poderosa tanto no campo político quanto militar. Apesar de sua posição de autoridade, ele simpatiza com ideias revolucionárias, utilizando sua influência para proteger e apoiar os ideais de liberdade e justiça.

Vantagens:

- **Comando Militar:** Consegue uma rolagem adicional ao liderar ações militares ou organizar a defesa de aliados.
- **Influência Regional:** Recebe uma rolagem extra em situações que envolvam negociações políticas ou resolução de conflitos locais.
- **Rede de Militares:** Tem aliados entre as milícias da região, permitindo uma rolagem adicional ao requisitar ajuda militar ou estratégica.

Função: Protetor e líder militar com inclinações revolucionárias.

FERRAMENTAS DO MESTRE

Esta seção contém uma série de informações úteis para a contextualização histórica e detalhamento do cenário de jogo. São quadros e tabelas com aspectos diversos da economia, política e cotidiano da população da Bahia no final do século XVIII. O mestre pode utilizar como material de consulta para uma eventual pergunta dos estudantes/jogadores, ou até mesmo criar as próprias aventuras se baseando neste material.

01. Tabela Demográfica de Salvador no Final do Século XVIII

Categoria	Quantidade Estimada	Proporção da População Total
População Total	40.000 - 50.000	100%
Branços e Índigenas	13.333 - 16.667	33%
Negros e Mulatos	26.667 - 33.333	67%

Observações:

- Os dados são baseados em estimativas de fontes históricas do período, incluindo Miguel Antônio de Mello e Luís dos Santos Vilhena.
- A discrepância entre os censos de 1775 (40.922 habitantes) e 1780 (39.209 habitantes) reflete possíveis dificuldades em obter dados precisos na época.
- A estimativa mais aceita é de uma população entre 40.000 e 50.000 habitantes no final do século XVIII.

A tabela simplifica a divisão demográfica

para destacar a composição étnica da população de Salvador, enfatizando a predominância de negros e mulatos, que juntos somavam cerca de dois terços da população.

02. Tabela: Importações para a Bahia em 1797

Procedência	Valor (em mil réis)
Portugal (Lisboa e Porto)	2.054.129\$560
Ilha da Madeira	1.566\$500
Costa da Mina	412.020\$000
Angola	67.400\$000
Rio Grande	345.250\$000

Observações:

- Os valores indicam a relevância de Portugal como o principal fornecedor de bens para a Bahia, refletindo a relação colonial de dependência econômica.
- Importações da Costa da Mina e Angola estão associadas principalmente ao tráfico de escravizados, representando parte da dinâmica do sistema escravocrata.
- O comércio com a Ilha da Madeira e o Rio Grande também demonstra a integração econômica entre diferentes partes do império português.

03. Quadro: Cobranças e Arrecadações na Bahia no Final do Século XVIII

Cobranças para o Real Erário de Lisboa

Item	Descrição
Selo da alfândega	10 réis por selo de chumbo nas fazendas e 2 réis do cordelinho.
Terças partes dos ofícios	Serventuários contribuíam anualmente com 1/3 do rendimento dos seus ofícios.
Donativos dos ofícios	Pensão arbitrária proporcional ao rendimento de cada ofício.
Donativo voluntário	Rendimento temporário para a reconstrução de Lisboa, com obrigação de 29:166\$000 anuais.
Direito sensorial de moeda	Proporcional ao ouro entregue à Casa da Moeda da Bahia.
Subsídio literário	1 real por arratel de carne picado nos açougues e 10 réis por canada de aguardente fabricada.

Cobranças para a Capitania da Bahia

Item	Descrição
Dízimos reais	10% do valor de todos os gêneros.
Dízima da alfândega	10% do valor das fazendas importadas.
Dízima do tabaco e aguardente	8\$000 por arroba de tabaco exportado para a Costa da Mina; 1\$600 por pipa de aguardente para Angola.
Rendimento de aguardentes e vinhos de mel	150\$000 por alambique de um cano; 80\$000 por alambique de dois canos; senhores de engenho pagavam menos: 40\$000 e 60\$000.
Direitos sobre escravos vendidos para minas	9\$000 por cada escravo.
Rendimentos sobre escravos	1\$000 por cada escravo vendido.
Donativo de caixas e rolos de tabaco	380 réis por caixa de açúcar, 180 réis por feixe de açúcar, 70 réis por rolo de tabaco.
Subsídio dos molhados	10\$934 por pipa de vinho de Lisboa e Porto.
Contrato da pesca de baleias	1/3 do valor do contrato: 48:000\$000.
Estradas de Jacobina e Rio de Contas	Taxa de ouro: 3/8 por carga, 1/8 por boi, 2/8 por cavalo ou escravo transportado.
Dízima da chancelaria	Percentual aplicado em serviços de chancela.
Contrato do sal	1/3 do valor do contrato.

Notas:

1. Esses valores e percentuais refletem o sistema tributário e de contratos utilizado pela administração colonial portuguesa no final do século XVIII.
2. A arrecadação para o Real Erário de Lisboa priorizava reconstruções e reforço de tesouros metropolitanos, enquanto as cobranças para a Capitania focavam no sustento local e tributação de mercadorias e escravizados.
3. As taxas eram cobradas tanto diretamente pela Fazenda Real quanto através de contratos terceirizados, dependendo da política vigente.

Quadro: Cobranças para o Senado da Câmara de Salvador no Final do Século XVIII

Item	Descrição
Renda das carnes	500 réis por boi, com uma sobretaxa de 100 réis destinada à construção dos currais da cidade.
Balança do peso real	3 réis por arroba de mercadorias pesadas.
Balança dos pescados	480 réis por cada pescado.
Balança e machados dos açougues	Aluguéis estipulados em 320 réis por semana de cinco dias.
Renda de ver	Cobrança sobre vendeiros e regateiros que transgrediam as posturas. Leilão arrecadava entre 200 mil e 2 contos de réis, dependendo do ano.
Renda do aluguel das cabanas	Taxa cobrada aos vendeiros de peixe e outros gêneros que utilizavam as barracas fora das portas de São Bento.
Foros de terras	Taxa sobre os locais públicos destinados à venda de gêneros.

Distribuição das Rendas:

1. Terça parte destinada ao Real Erário: Para sustentar as finanças da metrópole.
2. Restante para obras públicas: Incluindo construção de pontes, fontes, calçadas, além do pagamento de soldos de sargentos-mores, ajudantes, aposentadorias e ordenados dos filhos da Folha e dos expostos (órfãos).

Notas Adicionais:

- As cobranças frequentemente resultavam em superexploração dos pequenos comerciantes, especialmente no caso da renda de ver, onde arrematantes e almotacéis atuavam em parceria para aumentar a arrecadação.
- O Senado da Câmara desempenhava um papel importante na organização urbana, destinando parte significativa das rendas às melhorias de infraestrutura da cidade.

Segue a transcrição do conteúdo e a transformação das tabelas em texto:

04. Relação das freguesias de Salvador situadas no termo (século XVIII)

FREGUESIAS DOS SUBÚRBIOS DA CIDADE	FOGOS	ALMAS	GENTE QUE PODEM DAR
S. Bartolomeu em Pirajá	156	897	31
N. Senhora do O'em Paripe	127	644	25
S. Miguel em Cotegipe	120	1.316	24
N. S. da Piedade em Matoim	194	1.695	39
S. Amaro da Ipitanga	400	3.036	80
S. Pedro no Sauípe da Torre	110	835	22
O Senhor do Bonfim na mata	112	851	22
Sta. Vera Cruz em Itaparica	387	2.897	77
S. Amaro em Itaparica	187	1.425	37
N. S. da Encarnação em Passe	298	2.497	60

Fonte: Vilhena (1969, p. 460-461).

05. Relação das freguesias de Salvador situadas no perímetro urbano (século XVIII)

FREGUESIAS DA CIDADE	FOGOS	ALMAS	GENTE QUE PODEM DAR
O Salvador na Sé	1.483	8.946	293
N. Senhora da Conceição na Praia	913	8.017	183
S. Sacramento do Pilar	461	4.119	92
S. Antônio Além do Carmo	800	3.000	160
N. S. da Penha em Itapagipe	249	1.260	50
S. S. Sacramento em Santa Ana	996	4.170	199
N. S. das Brotas	189	1.063	38
S. Pedro Velho	1.232	6.680	246
S. S. Sacramento na Rua do Passo	402	2.075	80
N. S. da Vitória	355	1.582	71

Fonte: Vilhena (1969, p. 460-461).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BÂ, Amadou Hampatê. A tradição viva. *História geral da África* 1, 2010, p. 167-212.
- BITTENCOURT, João Ricardo; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. A utilização dos Role-Playing Games Digitais no processo de ensino-aprendizagem. *Relatório Técnico*, v. 31, 2003, p. 718-727.
- BOBBIO, Norberto; MATTEUCCI, Nicola; PASQUINO, Gianfranco. *Dicionário de Política*. v. 1. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2018.
- CAMPOS, S. A Bahia de outros tempos: as posturas do senado da Câmara em 1785. 1897.
- CARDOSO, Oldimar Pontes. A didática da História e o slogan da formação de cidadãos. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.
- CERQUEIRA JUNIOR, Sandro Augusto da Silva, *Independência é liberdade? escravidão, liberdade e resistência na Independência da Bahia* / Sandro Augusto da Silva Cerqueira Junior. – Cachoeira, 2018.
- COSTA PINTO, Francisco Sabino Alvares da. *A inconfidência da Bahia: devassas e sequestros*. 1931.
- COSTA, A. C. G.; VIEIRA, M. A. *Protagonismo juvenil: adolescência, educação e participação democrática*. Salvador: Fundação Odebrecht, 2000.
- DE ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz. *O Tecelão dos Tempos: o historiador como artesão das temporalidades*. 2009.
- DEMO, P. *Educar pela pesquisa*. 4. ed. Campinas: Autores Associados, 1998.
- DE SOUZA MINAYO, Maria Cecília; DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Editora Vozes Limitada, 2011.
- FUNDAÇÃO PEDRO CALMON; ARQUIVO PÚBLICO DO ESTADO DA BAHIA. *Edição Comemorativa 220 Anos da Revolta dos Búzios*. Salvador: Egba, 2022.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.
- JANCSÓ, István. *Na Bahia, contra o Império: história do ensaio de sedição de 1798*. 1996.
- KOSELLECK, Reinhart. *Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos*. Trad. Wilma Patrícia Maas, Carlos Almeida Pereira; revisão da tradução César Benjamin. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2006.
- KOSELLECK, Reinhart; RICHTER, Michaela W. *Crisis*. *Journal of the History of Ideas*, v. 67, n. 2, 2006, p. 357-400.
- LAUTIER, Nicole. Os saberes históricos em situação escolar: circulação, transformação e adaptação. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 36, n. 1, jan./abr. 2011, p. 39-58.
- LENE, Hérica. *Memória e história da imprensa na Bahia: os pasquins sediciosos da Revolta de 1798*. XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, São Paulo-SP, 2016.
- LEVI, Giovanni. *Usos da Biografia*. In: AMADO, Janaina; FERREIRA, Marieta M. (orgs). *Usos e Abusos da História Oral*. 7. ed.

Rio de Janeiro: Editora FGV, 2005, p. 176.

LEVI, Giovanni. O pequeno, o grande e o pequeno: Entrevista com Giovanni Levi. *Revista Brasileira de História*, v. 37, n. 74, 2017, p. 157-182.

LOPES, Siméia de Nazaré; SILVA, Wesley Garcia Ribeiro. *Temporalidades, anacronismo e ensino de História*. 2019.

LUDKE, M.; ANDRE, M. E. DA. *Pesquisas em educação: uma abordagem qualitativa*. São Paulo: EPU, 2013.

MATTOS, Ilmar Rohloff de. Mas não somente assim! Leitores, autores, aulas como texto e o ensino-aprendizagem de História. *Tempo*, v. 11, 2006.

MATTOSO, Kátia M. *Da Revolução dos Alfaiates à riqueza dos baianos no século XIX: itinerário de uma historiadora*. 2004.

MATTOSO, Kátia M. de Queirós. *Presença francesa no movimento democrático baiano de 1798*. Salvador: Editôra Itapuã, 1969.

MESQUITA, Josenilda Pinto. *Ensino de história e jogos digitais: Experiência com rpgad para o ensino da independência do brasil na bahia*. 2018.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. Com os olhos no passado: a cidade como palimpsesto. *Esboços: revista do Programa de Pós-Graduação em História, Departamento de História, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina*, v. 11, n. 11, 2004, p. 25-30.

PEREIRA, Maria do Céu de Melo Esteves. *O conhecimento tácito histórico dos adolescentes – dar sentido à escravidão romana*. Lisboa: Universidade do Minho, 2003.

RÜSEN, Jörn. O desenvolvimento da competência narrativa na aprendizagem histórica: uma hipótese ontogenética relativa à consciência moral. In: RÜSEN, Jörn. *Jörn Rüsen e o Ensino de História*. Curitiba: Editora UFPR, 2010, p. 51-77.

SACRAMENTO, Flávio Márcio Cerqueira do. *De pardo infame a herói negro: o mestre alfaiate João de Deus do Nascimento*. 2013. p. 142.

SCHMIT, Wagner Luiz. *RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos*. 2008. 267f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.

SCHMIT, Wagner Luiz. *RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos*. 2008.

SILVA, Jeanne. O jogo de RPG e o ensino de História: criação de um RPG sobre a Revolução Inglesa. *Uberlândia: Cadernos de História da UFU*, v. 11, 2002, p. 53-66.

SILVEIRA, Matheus Fernando. *Dados & devaneios: RPG como metodologia de ensino de história*. 2012.

SOUSA, Avanete Pereira. *A centralidade/capitalidade econômica de Salvador no século XVIII*. Salvador da Bahia, 2016, p. 99.

SOUSA, Avanete Pereira. *Poder político local e vida cotidiana: a Câmara Municipal da cidade de Salvador no século XVIII*. Edições UESB, 2013.

TAVARES, Luís Henrique Dias. *Sedição intentada na Bahia em 1798*. Salvador: EdUFBA, 2016.

TAVARES, Luís Henrique Dias. *Bahia, 1798*. 2012.

THIOLLENT, Michel; SILVA, Generosa de

Oliveira. Metodologia de pesquisa-ação na área de gestão de problemas ambientais. 2007.

VALIM, Patrícia. Da Sedição dos Mulatos à Conjuração Baiana de 1798: a construção de uma memória histórica. 2007. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

VALIM, Patrícia. Corporação dos enteados: tensão, contestação e negociação política na Conjuração Baiana de 1798. 2013.

VASQUES, Rafael Carneiro. As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar. 2008. 169f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

WINEBURG, Samuel S. Out of our past and into our future: the psychological study of learning and teaching history: introduction. *Educational Psychologist*, v. 29, n. 2, 1994, p. 57-60.