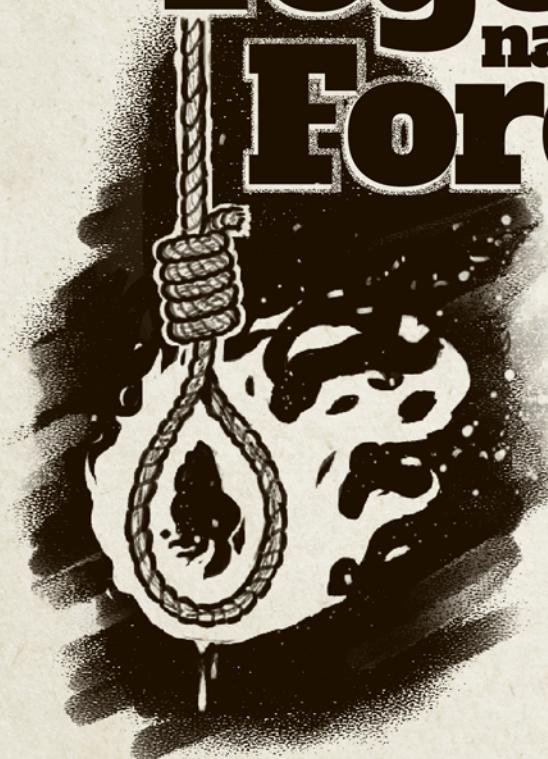




Fogo na Força



MANUAL DE
JOGO DE RPG
PARA
ESTUDANTES
E JOGADORES

Juliano Leví Santos Messias

Mestrado Profissional em Ensino de História -
PROFHISTÓRIA - UNEB

Salvador



Caro estudante,

Em primeiro lugar, obrigado por ler este livro e aceitar este desafio. Foi trabalhoso e demorado para construir este jogo. Mas eu o fiz pensando em você. Pensando no quanto eu quero que você aprenda sobre a Revolta dos Búzios se divertindo. Esta revolta é muito importante para a nossa história e para a nossa formação como povo.

Este jogo de RPG é uma espécie de máquina do tempo. Eu quero que você embarque nela e sinta os cheiros, veja as ruas e ouça os sons da Bahia do século XVIII com sua imaginação. Crie um personagem e vá viver como as pessoas daquele tempo. Viaje com o seu professor nesta empolgante jornada. Reflita sobre como o povo vivia e sofria com as opressões dos poderosos da época. E lute, enfrente-os. Erga seus punhos e armas contra um sistema que fazia pessoas negras e simples, como nós, fossem duramente exploradas.

Conheça a nossa história e os nossos heróis. Interaja e troque ideias com Lucas Dantas, Manuel Faustino, Luís Gonzaga e João de Deus. Mesmo que através de um faz-de-conta, guiado pelo seu professor, você poderá notar o quanto eles eram corajosos e inteligentes. Mas, principalmente, divirta-se! Espero que se empolgue com cada plano secreto, com cada rolagem de dados, com cada solução criativa que você e seus amigos gerarem. Espero que aprenda muito brincando. Criei este livro para isso.

Professor Juliano Leví

2024



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 Forca”, 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 ficcionais

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 Forca”, 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.

Orientações para interpretação dos personagens:

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. A estrutura básica das cenas é a seguinte:

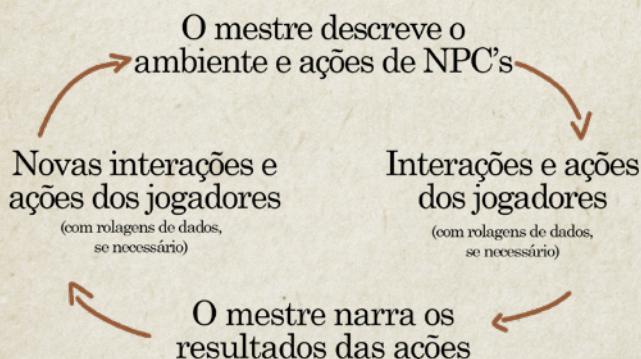


Imagen criada por inteligência artificial, Dall-e

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 descrita, 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.

Você sabe, o seu personagem não!
No RPG Fogo na Força você interpreta personagens que viveram na Bahia do Século XVIII. É importante que você tente se colocar no lugar de pessoas que viveram em uma outra época. Situações que envolvem uso de tecnologias e costumes precisam ser pensados de acordo com o cenário do jogo. Lembre-se que a parte mais divertida é tentar imaginar como o seu personagem iria resolver os problemas com as limitações que existiam naquele período.



DOS SANTOS VILHENA, Luís. A Bahia no século XVIII.
Carta VII. Editôra Itapuã, 1969.

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 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.

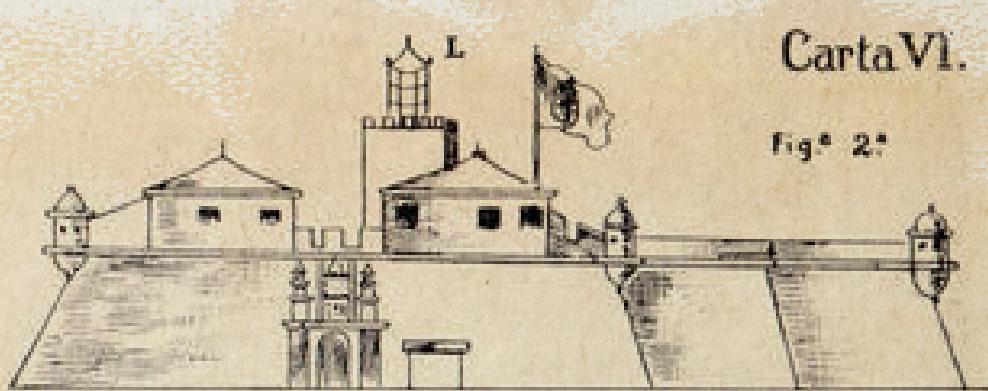
Régua de Dificuldades: Baseada nos resultados dos dois dados somados.

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. Editôra Itapuã, 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 Matta¹, 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

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

tem grande habilidade de negociação e persuasão.

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)



mercadorias e informações, e atuam em

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.

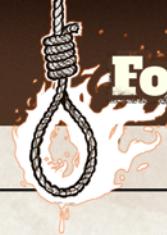
Persuasão Comercial: Ao tentar influenciar alguém em questões econômicas ou de suprimentos, recebe uma rolagem adicional.

APÊNDICE

Ficha de personagem jogador

Na seção Apêndice, ítem 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.

Ficha de personagem



Fogo na Forca



Nome: _____

Idade: _____ **Classe:** _____

Personalidade:

Características de classe:

Habilidades e vantagens de classe:



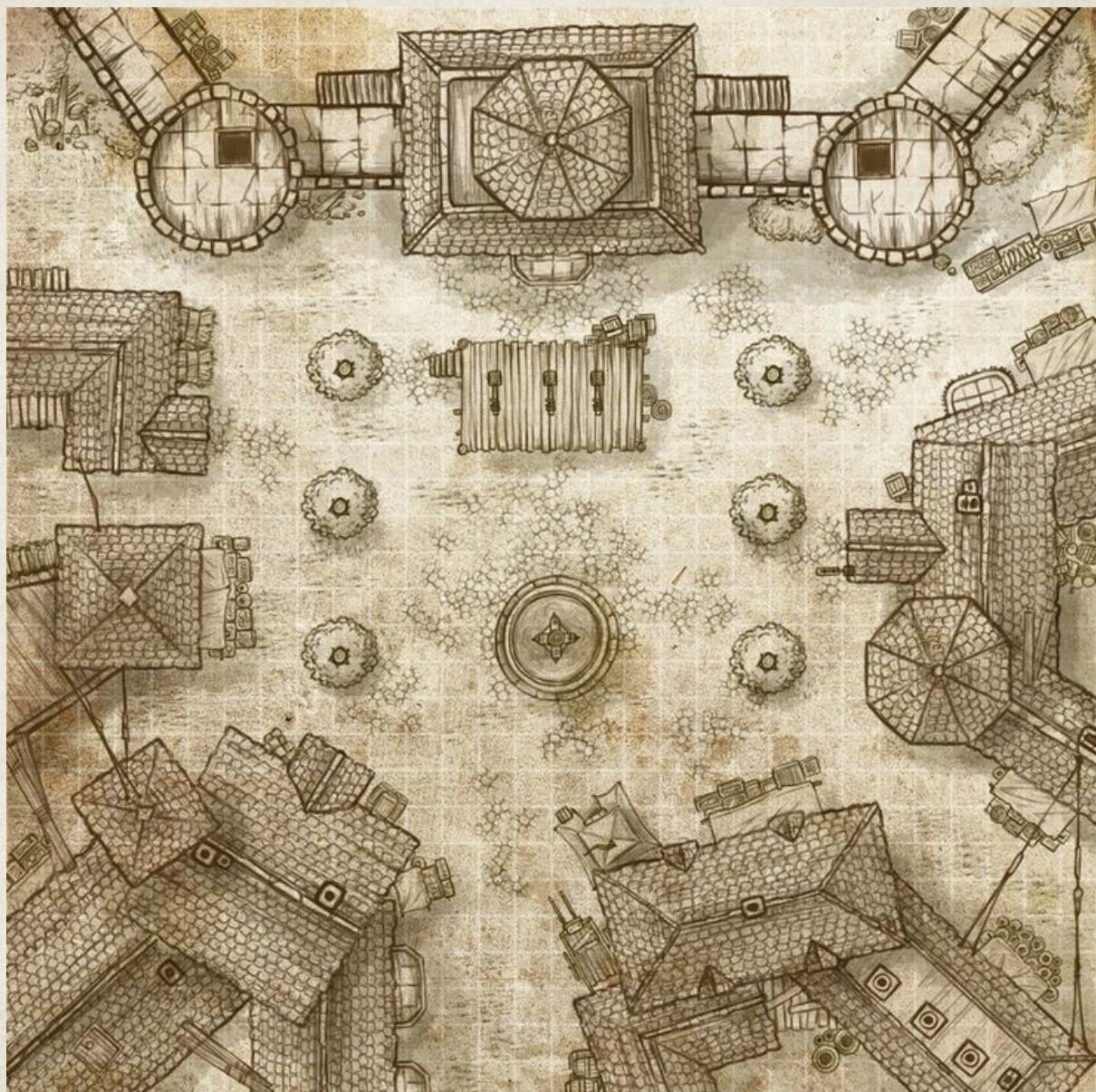
Ficha de personagem



História do Personagem

(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 defesa do Porto.
- 4. Arsenal, Ribeira das Naos, pequena Caldeira, e Bateria da Ribeira.
- 5. Cais projectado para defensa da marinha.
- 6. Fortificação e muralhas projectadas para impedir o facil dezembarque 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 Figueiredo 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: Suprimento, 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>

<p>Manoel José Vilella de Carvalho</p> <p>Classe: Tesoureiro / Operador Financeiro</p> <p>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.</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>
<p>Francisco Gomes de Souza</p> <p>Classe: Escrivão / Mestre Burocrata</p> <p>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.</p>	<p>Vantagens:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Função: Controlador documental e estrategista administrativo.</p>
<p>Marcelino Antônio de Souza</p> <p>Classe: Lavrador / Músico Rebelde</p> <p>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.</p>	<p>Vantagens:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Função: Mobilizador intelectual e propagador cultural.</p>

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 Militars: 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.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, Francisco Cordeiro. A dimensão preocupacional dos professores. 2001.
- AUSUBEL, D. P.; NOVAK, J. D. e HANESIAN, H. Psicologia Educacional. Rio de Janeiro: Editora Interamericana, 2^a edição, 1980.
- BÂ, Amadou Hampatê. A tradição viva. História geral da África 1, 2010, p. 167-212.
- BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo (la reto & a. pinheiro, tradução)(6^a edição). Lisboa, Portugal: Edições, v. 70, 2015.
- 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.
- BORRALHO, Maria L. M.; VIEGAS, Ângela M. F. Para uma escola com Masmorras e Dragões: as estratégias do jogo de RPG na sala de aula. 2008.
- 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.
- CERRI, Luis Fernando. Os saberes escolares e o conceito de consciência histórica. Educação e Fronteiras On-Line, v. 4, n. 11, p. 110-125, 2015.
- 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.
- CORREIA, Maria da Conceição Batista. A observação participante enquanto técnica de investigação. Pensar enfermagem, v. 13, n. 2, p. 30-36, 2009.
- COSTA PINTO, Francisco Sabino Alvares da. A inconfidencia 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.
- FONSECA, Selva Guimarães. Fazer e ensinar História. Belo Horizonte: Dimensão, 2009.
- 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.
- LEE, Peter. Nós fabricamos carros e eles tinham que andar a pé: compreensão das pessoas do passado. Educação histórica e museus. Braga: Centro de Investigação em

- Educação, p. 19-36, 2003.
- 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.
- MARTINS, Dayse Marinho et al. A gamificação no ensino de história: o jogo “legend of zelda” na abordagem sobre medievalismo. HOLOS, v. 7, p. 299-321, 2016.
- 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.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza; DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. Pesquisa social: teoria, método e criatividade. Editora Vozes Limitada, 2011.
- MONTEIRO, Ana Maria Ferreira da Costa; PENNA, Fernando de Araujo. Ensino de História: saberes em lugar de fronteira.
- Educação e Realidade, v. 36, n. 01, p. 191-211, 2011.
- MUNAKATA, Kazumi et al. Produzindo livros didáticos e paradidáticos. 1997.
- PAULO, Freire; FREIRE, Paulo. Pedagogia dos Oprimidos. 1987.
- 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 escravatura 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.
- SEFFNER, Fernando. Aprendizagens significativas em História: critérios de construção paraatividades em sala de aula In. PEREIRA; GIACOMONI, Jogos e Ensino de História. Porto Alegre: Evangraf, 2013.
- SELLTIZ, COOK. WRIGHTSMAN. Métodos de pesquisa nas relações sociais. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1965.
- SILVA, Antônio de Moraes et al. Diccionario

- da língua portuguesa composto pelo padre D. Rafael Bluteau, reformado, e acrescentado por Antonio de Moraes Silva natural do Rio de Janeiro (Volume 1: L-ZUM). 1789.
- 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.
- Silva, Kalina Vanderlei. Dicionário de conceitos históricos. Editora Contexto, 2015.
- 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.
- VILHENA, Luís dos Santos; AMARAL, Braz do. A Bahia no século XVIII. (No Title), 1969.
- 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.

