



**Um sistema de regras para uso em aventuras de
RPG Pedagógico**

Felipe Queiroz da Silva

Irani Parolin Sant'Ana

Claudinei de Camargo Sant'Ana

VITÓRIA DA CONQUISTA

2025

SUMÁRIO

O QUE É RPG?	4
O RPG PEDAGÓGICO	6
CARACTERÍSTICAS.....	7
TESTES DE CORPO E MENTE	8
Montando Sua PILHA DE DADOS	8
FERIMENTOS e FADIGA	8
APRIMORAMENTOS.....	9
Aprimoramentos do CORPO	9
Aprimoramentos da MENTE	10
EQUIPAMENTO	11
Armas.....	11
Itens De Proteção.....	12
Equipamentos Diversos	12
CONFLITO	14
Iniciativa.....	14
Testes de Ataque e Defesa	14
PERSONALIZANDO SUAS REGRAS	16
EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE AVENTURA.....	21
DICAS ÚTEIS PARA DESENVOLVER SUAS PRÓPRIAS HISTÓRIAS	22
AVENTURA: O TESOURO DA MINA ABANDONADA	24
AMBIENTAÇÃO E PÚBLICO-ALVO.....	24
SINOPSE DA AVENTURA	24
CENA 1: O MAPA DA MINA.....	25
Situação-Problema 1: O Mapa Da Mina.....	26
CENA 2: A MINA DAS LAMENTAÇÕES	26
Situação-Problema 2: O Enigma Da Porta	29
CENA 3: PERSEGUIÇÃO AO EXPRESSO 2587	29
Situação-Problema 3: Perseguição Ao Expresso 2587	29
FICHAS DOS NPC'S DA AVENTURA.....	31
REFERÊNCIAS	32

APRESENTAÇÃO

A ludicidade desempenha um papel essencial no processo educacional e não deve ser excluída das práticas escolares, especialmente quando se trata do ensino de crianças e jovens. É por meio do brincar que os indivíduos podem desenvolver sua criatividade e revelar sua personalidade. Diante dessa compreensão, os jogos e a gamificação surgem como alternativas para vivenciar o aspecto lúdico na sala de aula. Johan Huizinga, em seu livro *Homo Ludens* (2000), discute o fascínio que os jogos exercem sobre as pessoas, destacando sua capacidade envolvente e os efeitos positivos na aprendizagem e no estímulo ao desenvolvimento de habilidades.

Considerando o jogar como elemento intrínseco à cultura humana, capaz de envolver o participante em um processo de aprendizagem, na década passada houve considerável aumento no número de pesquisas relacionando a utilização de jogos e seus elementos na educação (Bottentuit Junior, 2020; Silva *et al.*, 2023). Porém, apesar da miscelânea de opções de jogos e aplicações educacionais digitais disponíveis ao professor, muitas das escolas do país ainda carecem de infraestrutura tecnológica para sua utilização, demandando a utilização de estratégias e recursos pedagógicos analógicos, como os jogos de RPG (*Roleplaying Game*, do inglês, *Jogo de interpretação de personagens*).

Com base nessa perspectiva, o objetivo deste E-book é apresentar aos professores um sistema simplificado de regras de RPG que pode ser utilizado em sala de aula para a aplicação de aventuras pedagógicas em diversos cenários escolhidos em conjunto com os estudantes, de forma a respeitar suas experiências, vivências e autonomia, motivando-os a participarem juntos e tornando o processo educacional leve e divertido.

Assim, o primeiro capítulo apresenta uma breve definição de RPG e RPG Pedagógico, além de explicar o papel do mestre e jogadores e apresentar um rápido exemplo de como acontece uma aventura. No segundo capítulo apresentaremos as regras do sistema **DUO** de RPG. No terceiro capítulo deixamos algumas sugestões para a criação de aventuras pedagógicas, e o quarto e último capítulo traz um exemplo de aventura que pode ser utilizado em sala de aula.

O QUE É RPG?

RPG é uma sigla para *Roleplaying Game*, ou Jogo de Interpretação de Personagens. Nele, os participantes interpretam personagens e vivenciam histórias narradas por um dos jogadores, chamado de “mestre do jogo” ou narrador. Originado nos Estados Unidos na década de 70, o RPG ganhou popularidade em todo o mundo com o jogo *Dungeons & Dragons*, ambientado em um mundo de fantasia medieval inspirado nas obras de J.R.R. Tolkien, como “O Hobbit” e “O Senhor dos Anéis”. Porém, como aponta Silva (2014, p.14), RPG é mais que um único jogo, pois:

se caracteriza como mais um gênero de jogo, um amplo universo lúdico que abriga dezenas de jogos diferentes, todos unidos por um elemento em comum, a interpretação de um personagem. (...) Ele (o RPG) tem como elemento principal aquilo que une todos os diferentes tipos de jogos, a fantasia. A fantasia como elemento de sublimação e mediador entre o indivíduo e a realidade. É no RPG que o jogador vai vivenciar a fantasia de forma mais intensa, extrapolando os limites de um simples jogo sem, ao mesmo tempo, deixar de ser apenas um jogo.

No RPG, um dos jogadores assume o papel de narrador, ou mestre, e é responsável por contar a história aos demais. Estes, por sua vez, interpretam seus personagens, que possuem características e funções definidas, e têm a capacidade de influenciar o desenrolar da história. O jogo se passa em um cenário pré-estabelecido, escolhido pelo mestre ou pelos jogadores, e pode abranger diferentes ambientações, como fantasia medieval, velho oeste, ficção científica ou até mesmo ser inspirado em filmes ou desenhos animados.

Os outros jogadores, como mencionado anteriormente, interpretam personagens criados por eles mesmos ou pelo mestre, seguindo um sistema de jogo com instruções que orientam suas ações e funciona como um conjunto de leis físicas para o jogo, dando assim ao RPG sua natureza de “jogo”, estabelecendo o que os personagens são capazes ou incapazes de fazer. O mestre pode optar por utilizar sistemas já existentes, adaptando-os aos objetivos desejados, ou criar suas próprias regras e ambientação.

A função do mestre é de observar e avaliar as decisões dos jogadores, informando-lhes o resultado de suas ações. Em situações em que há possibilidade de fracasso, são lançados dados para determinar o sucesso ou fracasso da ação, os quais existem em

diversos tipos multifacetados utilizados no RPG, sendo encontrados geralmente em lojas especializadas ou comprados pela internet. Para facilitar o acesso a eles por professores e estudantes, nosso sistema de regras utilizará apenas dados comuns de seis faces, a partir de agora referidos apenas como “d”. Portanto, se em alguma instrução for dito: “role 2d e some os resultados”, isso significa que se deve rolar dois dados de seis faces e somar os resultados obtidos.

Na Figura 01 vemos um exemplo de aventura de RPG com um mestre e três jogadores, João, Maria e Pedro.

Figura 01 – Exemplo de aventura de RPG

Mestre: *Vocês descem por uma passagem estreita e úmida até uma caverna. O local é muito escuro e vocês não conseguem enxergar muito bem o que tem à frente. O que vocês fazem?*

João: *Eu pego uma tocha que carrego em minha mochila e acendo.*

Maria: *Eu saco a minha espada e espero de prontidão tentando ouvir qualquer barulho estranho.*

Pedro: *Como meu personagem é de uma espécie que consegue enxergar no escuro, eu saco meu arco e avanço procurando por alguém escondido no fundo da caverna.*

Mestre: *Ok. João você consegue acender a tocha com um pouco de dificuldade e vê que a caverna é enorme e termina em um lago subterrâneo. Maria, role o dado para verificar a sua audição e ver se você ouve algo.*

(Maria rola os dados e fracassa na verificação)

Mestre: *Maria, a sua personagem não consegue ouvir nada de estranho na caverna, apenas o som de água pingando das estalactites no lago.*

Maria: *Então minha personagem diz: “-Vamos seguir em frente pessoal, parece que a caverna está vazia.”*

Mestre: *Pedro, teste a sua perícia Observar para procurar por algo.*

(Pedro rola os dados e tem sucesso na verificação)

Mestre: *Pedro, o seu personagem consegue perceber um monstro tentando se esconder por trás de algumas pedras próximas ao lago, o que você faz?*

Pedro: *Eu tento acertá-lo com uma flechada.*

Mestre: *Ok, então role o dado para verificar se consegue.*

(E assim a história segue. O mestre continuará descrevendo o que acontece com os heróis ao explorarem a caverna, que monstros, desafios ou tesouros encontrarão, e os jogadores irão definir o que seus personagens farão.)

Fonte: Silva, 2014.

O RPG PEDAGÓGICO

Os jogos de RPG têm se mostrado recursos pedagógicos interessantes e envolventes no contexto educacional. Graças aos seus elementos lúdicos e interativos, o RPG oferece uma abordagem estimulante para o aprendizado. Ao permitir que os estudantes assumam papéis de personagens e se envolvam em narrativas imersivas, o RPG pode promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais (Silva; Sant'Ana; Sant'Ana, 2024).

A aplicação do RPG em diferentes disciplinas oferece oportunidades para aprimorar a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas. Em consonância com a necessidade educacional de proporcionar uma aprendizagem cada vez mais integrada e contextualizada, o jogo se dá de forma essencialmente interdisciplinar, como afirma Marcatto (2004, p.162):

É interdisciplinar por natureza porque o RPG simula a vida. Ao jogarmos uma aventura de RPG, estamos simulando a vida, mesmo que seja uma vida fantasiosa, uma vida que se passa no planeta X, daqui a cinco mil anos, ou numa outra dimensão. De qualquer forma, estamos simulando gestos, modos de falar e hábitos que dizem respeito à nossa vida. E a vida é sempre interdisciplinar. A vida não é específica: ninguém consegue viver conhecendo só a matemática, ou só a geografia. A cada passo, temos de lidar com uma série de conhecimentos das mais variadas áreas. [...] E, ao criarmos uma aventura em sala de aula, precisamos estar sempre sintonizados a esse entorno, e não só para aquele conteúdo.

O que se convencionou chamar de RPG Pedagógico é uma categoria de jogo na qual o foco das resoluções de conflitos na aventura é direcionado para a solução de situações-problema utilizando conceitos científicos e matemáticos, ao contrário de muitos dos sistemas e ambientações tradicionais nos quais predomina o combate (Amaral, 2013). Além disso, busca-se por um sistema de regras mais simples e enxuto, visando agilidade no jogo e evitando que o professor precise dedicar muito tempo para aprender e ensinar as regras aos estudantes. Ao tornar a aprendizagem uma experiência leve e divertida, o RPG Pedagógico desperta o interesse dos estudantes e pode promover uma construção de conhecimento de forma dinâmica e participativa.

O SISTEMA DUO RPG

A mecânica básica do **DUO RPG** é simples, baseada na rolagem de dois dados e análise dos resultados para a resolução de conflitos durante o jogo. Este sistema é inspirado em um sistema minimalista de RPG chamado de *Lasers & Feelings*, de John Harper (2013).

CARACTERÍSTICAS

Todo personagem em **DUO RPG** possui duas características que o definem: O **CORPO** e a **MENTE**. Ao criar o seu personagem, você deve pensar em seu conceito: ele é um cavaleiro medieval? Um monge futurista com uma espada laser? Um arqueólogo aventureiro que roda o mundo com um chapéu e um chicote? Qualquer ideia é válida desde que de acordo com a proposta elaborada pelo narrador.

Partindo deste conceito inicial, você deve pensar se esse personagem usa mais o **CORPO** ou a **MENTE**. Cada personagem começa com um ponto em **CORPO** e um ponto em **MENTE** e possui mais quatro pontos que pode distribuir como julgar adequado. É a partir desta distribuição que os outros elementos do personagem serão decididos e sua Ficha de Personagem (Figura 02) será preenchida.

Figura 02 – Ficha de Personagem

A ficha de personagem é um formulário dividido em duas colunas principais. No topo, há campos para 'Nome' e 'Jogador'. Abaixo, há duas linhas de cinco círculos cada, representando os pontos de 'CORPO' e 'MENTE'. O primeiro círculo de 'CORPO' e o último de 'MENTE' estão preenchidos. Abaixo disso, há duas linhas de cinco quadrados cada, representando 'FERIMENTO' e 'FADIGA'. Em seguida, há duas áreas de texto para 'Aprimoramentos do CORPO' e 'Aprimoramentos da MENTE'. Na base, há uma seção para 'EQUIPAMENTOS' com duas sub-seções: 'peso' e 'carga', cada com um campo de entrada e um pequeno quadrado para marcar.

Fonte: elaborada pelos autores.

TESTES DE **CORPO** E **MENTE**

No decorrer da aventura, sempre que um personagem tentar algo com chances de falha, o Mestre determina se essa é uma tarefa do **CORPO** ou da **MENTE**. O jogador então monta a sua PILHA DE DADOS e rola. Caso pelo menos um dos dados mostre um resultado igual ou menor que o atributo testado, a tentativa é bem-sucedida.

Montando Sua PILHA DE DADOS

Em toda situação normal, a PILHA DE DADOS de um teste é sempre composta por dois dados (2d). Certos APRIMORAMENTOS e EQUIPAMENTOS aumentam a quantidade de dados na pilha. Além disso, em determinadas situações o mestre pode arbitrar que fatores ambientais podem facilitar ou dificultar esta tentativa. Por exemplo, caso um personagem esteja tentando passar escondido por um lugar, ele pode ganhar +1d caso este seja um lugar isolado e mal iluminado, ou então -1d se houverem muitas pessoas no local ou for um local muito bem iluminado.

FERIMENTOS e **FADIGA**

Sempre que o personagem sofre algum castigo físico ele ganha um ponto de **FERIMENTO**. Sempre que o personagem sofre algum castigo mental ele ganha um ponto de **FADIGA**. Um personagem só pode acumular pontos de **FERIMENTO** igual ao seu valor de **CORPO** e pontos de **FADIGA** igual ao seu valor de **MENTE**. Caso em algum momento da aventura um desses valores ultrapasse o limite o personagem é DERROTADO.

APRIMORAMENTOS

São as características secundárias que podem ajudar os personagens na realização de determinadas tarefas. Existem Aprimoramentos destinados ao **CORPO** e à **MENTE**. Cada ponto alocado em uma característica dá direito a escolher um Aprimoramento da sua respectiva lista. O mestre, ou os jogadores com a autorização do mestre, são livres para criar outros Aprimoramentos que sejam adequados à proposta da aventura jogada.

Aprimoramentos do **CORPO**

- **Acrobático:** +1d em testes que envolvam agilidade, velocidade e equilíbrio, como realizar rolamentos e acrobacias, passar por lugares escorregadios ou apertados, escalar e saltar grandes distâncias.
- **Artista Marcial:** +1d em TESTES de ATAQUE ou DEFESA físicos quando lutando desarmado.
- **Bom Piloto:** +1d em testes que envolvam guiar algum tipo de veículo como carroças, carros, aviões ou naves espaciais.
- **Esquivo:** +1d em TESTES DE DEFESA.
- **Fortão:** +1d em testes que envolvam força física, como empurrar ou quebrar coisas. +2 espaços de carga (veja regra de Equipamento abaixo).
- **Furtivo:** +1d em testes para se esconder, se mover silenciosamente e passar despercebido em situações.
- **Reflexos Rápidos:** Você é sempre o primeiro a agir na ordem de iniciativa. Se dois combatentes possuírem esse aprimoramento, eles resolvem sua iniciativa separadamente pela regra geral.
- **Resistente:** +1d em testes para resistir a doenças ou venenos. Pode sofrer um **FERIMENTO** a mais antes de ser derrotado.

Aprimoramentos da **MENTE**

- **Atento:** +1d em testes para encontrar objetos e pessoas perdidos ou escondidos e seguir rastros e pistas.
- **Bom de papo:** +1d em testes para lidar com as pessoas através de etiqueta e boas maneiras, falar em público, negociar ou enganar os outros.
- **Intimidador:** +1d em testes para assustar as pessoas, interrogá-las ou convencê-las através de ameaças.
- **Organizado:** Você utiliza sua **MENTE** no lugar do **CORPO** para o cálculo dos seus espaços de carga (veja regra de Equipamento abaixo).
- **Profissão (escolha uma):** +1d em testes relacionados a tarefas que você realiza na profissão escolhida ou a conhecimentos característicos.
- **Resiliente:** +1d para resistir ao cansaço ou situações de estresse. Pode sofrer uma **FADIGA** a mais antes de ser derrotado.

EQUIPAMENTO

Durante o processo de criação de personagens, mestre e jogadores podem decidir e escolher juntos quais itens cada um possuirá de acordo com sua história e papel na aventura. Cada personagem possui **CORPO** x 2 espaços de Carga.

Os Equipamentos são divididos entre pequenos, médios e grandes. Os pequenos ocupam 0,5 espaços de Carga, médios ocupam 1 espaço de Carga e grandes ocupam 2 espaços de Carga. Caso os personagens tentem carregar mais do que sua Carga máxima, isso atrapalha sua mobilidade e capacidade de realizar ações, fazendo com que recebam -1d em todos os testes de **CORPO** que realizarem durante a aventura.

Certos equipamentos somam dados à pilha em determinados testes, e outros são necessários para que ele possa fazer o teste. Assim como no caso dos Aprimoramentos, o mestre, ou os jogadores com a sua autorização, são livres para criar outros Equipamentos que sejam adequados à proposta da aventura jogada

Armas

Um ATACANTE empunhando uma arma em um Conflito Físico não sofre ferimentos se o resultado do DEFENSOR for maior que o seu durante um teste de ataque (veja as regras de Conflito abaixo).

- **Arma pessoal leve (médio):** Armas pessoais leves são armas de ataque pessoal que podem ser empunhadas com uma mão (como facas e bastões). Caso seja necessário, uma arma leve pode ser arremessada para atacar inimigos à distância.
- **Arma pessoal pesada (grande):** Armas pessoais pesadas são armas de ataque pessoal que devem ser empunhadas com as duas mãos (como grandes espadas, machados e marretas). Um ATACANTE em um Conflito Físico com uma arma pesada rola +1d em testes de ataque.
- **Arma de disparo leve (médio):** Armas de disparo leves são armas de ataque à distância que podem ser empunhadas com uma mão e recarregadas rapidamente (como arcos curtos e pistolas).

- **Arma de disparo pesada (grande):** Armas de disparo pesadas são armas de ataque à distância que devem ser empunhadas com as duas mãos e precisam de uma rodada para serem recarregadas (como arcos longos e espingardas). Um ATACANTE em um Conflito Físico com uma arma pesada rola +1d em seus testes de ataque.

Itens De Proteção

Armaduras protegem o corpo de ataques, porém são pesadas e desconfortáveis, afetando a mobilidade de seus usuários. Qualquer personagem vestindo uma armadura rola -1d quando faz ações que envolvam acrobacias ou furtividade.

- **Armadura corporal (grande):** Armaduras corporais são equipamentos de proteção preparados para reduzir o dano de armas pessoais. Sempre que sofrer um ataque físico pessoal, o DEFENSOR utilizando uma armadura corporal joga +1d em seus testes de defesa.
- **Colete balístico (grande):** Coletes balísticos são equipamentos de proteção preparados para reduzir o dano de armas de disparo. Sempre que sofrer um ataque físico à distância, o DEFENSOR utilizando um colete balístico joga +1d em seus testes de defesa.

Equipamentos Diversos

- **Mala ou Mochila (médio):** Caso esteja sendo utilizada, uma mala ou mochila possui 2 espaços de Carga que podem ser preenchidos com equipamentos pequenos ou médios. Tirar um item da mala ou mochila demora uma rodada.
- **Roupas Pesadas (médio):** uma opção para quem não tem acesso a armaduras, roupas pesadas protegem de frio e reduzem impactos. Um personagem usando roupas pesadas ganha +1d para resistir a efeitos climáticos e sempre que fizer um teste de DEFESA, qualquer resultado 1 no dado automaticamente se torna 2.

- **Roupas formais (médio):** roupas formais podem ser ternos modernos ou roupas de nobreza. Um personagem usando roupas formais recebe +1d em testes de **MENTE** contra personagens que possam se sentir impressionados por estas roupas.
- **Traje Camuflado (médio):** Roupas camufladas podem ser pretas (como trajes ninja) ou com estampas para se esconder em ambientes selvagens. Um personagem usando um traje camuflado joga +1d em testes para se esconder em ambientes nos quais a sua camuflagem possa ajudar.
- **Kit de Primeiros Socorros (médio):** um kit de primeiros socorros contém itens básicos para tratar ferimentos rapidamente. Cada kit possui recursos para ser usado 5 vezes. Usar um kit de primeiros socorros exige um teste de **MENTE**. Cada sucesso elimina um ponto de **FERIMENTO** ou **FADIGA** no alvo.

CONFLITO

Durante uma aventura pedagógica podem acontecer situações de conflito, onde os personagens deverão enfrentar inimigos fisicamente ou mentalmente. Nestas situações, são usadas as regras:

Iniciativa

Para definir a ordem das ações durante o conflito, o mestre decide se será um conflito físico (do **CORPO**) ou mental (da **MENTE**). Feito isso, faz-se necessário comparar a característica utilizada pelos personagens. Aquele com maior atributo age primeiro. Caso haja empate, os jogadores empatados lançam um dado e o que obtiver o maior resultado toma a dianteira.

Testes de Ataque e Defesa

Testes de Ataque e Defesa são rolagens especiais utilizadas apenas em situações de Conflito. Ao contrário de verificações normais, onde busca-se rolar o menor valor possível nos dados, em um Conflito, o objetivo é alcançar o maior valor possível em suas rolagens. Nestes testes, o ATACANTE e o DEFENSOR rolam ambos 2d, e utilizam o maior valor rolado entre eles para somar com seu atributo e comparar os resultados.

Caso o resultado do DEFENSOR seja maior, ele conseguiu se defender e ferir o ATACANTE, que sofre uma **FADIGA** ou **FERIMENTO** (de acordo com o tipo de conflito). Caso os resultados sejam iguais, nada acontece. Caso o resultado do ATACANTE seja maior, o DEFENSOR sofre uma **FADIGA** ou **FERIMENTO** e o conflito continua.

Exemplo: Sir Alexander de Montclair, personagem de João, é um cavaleiro que prendeu um necromante maligno e o levou para ser julgado pelo rei. O rei então reúne a todos para um julgamento que decidirá o destino do vilão. A cena de julgamento, é um exemplo de Conflito

Mental, entre o cavaleiro, interpretado por João e o necromante controlado pela mestre do jogo, Maria.

João verifica que seu personagem tem **MENTE** 2, porém, como ele possui um Aprimoramento de **MENTE** chamado “Oratória”. Maria arbitra que com isso ele poderá rolar +1d em seus testes nesse conflito, e avisa aos jogadores que o necromante possui **MENTE** 4, mas não possui nenhum aprimoramento que o ajude na cena.

Como o atributo **MENTE** do necromante é maior, Maria tem a iniciativa e narra que o vilão inicia o julgamento afirmando ser inocente e acusando o cavaleiro de invadir a sua torre e atacá-lo sem motivo. Ela então faz o Teste de Ataque para o necromante, lançando dois dados e obtendo 1 e 3. Ela escolhe o maior resultado, 3, e soma ao seu valor de **MENTE**, obtendo um valor total de ATAQUE de 7. Em seguida, João lança três dados (graças ao seu aprimoramento de Oratória), e obtêm como resultado 2, 2 e 6. Seu maior resultado foi 6, que somado ao seu atributo resulta em um valor total de DEFESA de 8. Como a defesa foi maior que o ataque, o necromante sofre um ponto de **FADIGA**. João descreve o cavaleiro se defendendo, contando que estava em uma missão a pedido de habitantes de um vilarejo, e o rei parece estar inclinado a acreditar mais em suas palavras do que na do vilão.

A cena de conflito então continua, com João fazendo o Teste de Ataque para seu personagem e Maria rolando a Defesa, até que um dos dois receba uma quantidade de **FADIGA** igual ao seu valor de **MENTE** e seja derrotado.

PERSONALIZANDO SUAS REGRAS

Como dito, o **DUO RPG** se propõe a ser um sistema de regras simples e amplo o suficiente para ser utilizado em qualquer história pensada e elaborada pelo professor. De acordo com a temática e cenário imaginado, mestre e jogadores podem pensar em novos **APRIMORAMENTOS** e **EQUIPAMENTOS** para personalizar a experiência criada e abrir um maior leque de possibilidades de jogo. Abaixo, seguem alguns exemplos de Aprimoramentos e Equipamentos possíveis de serem utilizados em aventuras de super-heróis ou de fantasia medieval. Esta lista, longe de ser exaustiva, serve como exemplo para que os jogadores criem seus próprios elementos de jogo.

Aprimoramentos do **CORPO** para Super-Heróis

- **Ampliação:** O personagem pode ficar gigante. Quando estiver com tamanho aumentado recebe +1d em todos os testes envolvendo força física e resistência e -1d em testes para se esconder ou passar despercebido.
- **Arremessador de Escudos:** o personagem é capaz de arremessar escudos e fazê-los ricochetear para voltar para as suas mãos.
- **Bom de Mira:** O personagem é muito habilidoso com armas de ataque à distância, ganhando +1d em testes de ataque quando usando armas deste tipo.
- **Redução:** O personagem consegue ficar minúsculo. Quando estiver com tamanho reduzido recebe +1d em todos os testes envolvendo agilidade e +2d para tentar se esconder.
- **Saltador:** O personagem pode saltar longas distâncias e não se fere em quedas.
- **Supervelocidade:** o personagem pode correr rapidamente longas distâncias e é capaz de fazer duas ações por rodada.
- **Voo:** o personagem pode voar.

Aprimoramentos da **MENTE** para Super-Heróis

- **Piloto de Armadura:** O personagem é treinado em pilotar armaduras tecnológicas. Ele recebe +1d em todos os testes para ativar os poderes de qualquer armadura que esteja vestindo.
- **Raio:** O personagem pode soltar rajadas de energia, relâmpagos, bolas de fogo, ou outro efeito aprovado pelo mestre. Ele pode realizar ataques físicos à distância usando a **MENTE** no lugar do **CORPO**.
- **Telepatia:** o personagem pode conversar com os outros diretamente em sua mente ou tentar ler os pensamentos de alguém que esteja tocando. Para ler os pensamentos de um alvo involuntário é necessário realizar um Conflito Mental, cada **FADIGA** causada no alvo dá direito a uma informação obtida.

Equipamentos para Super-Heróis

- **Cinto de Utilidades (médio):** este cinto possui vários equipamentos pequenos que podem ser úteis em situações específicas. Sempre que o usuário precisar de um item simples para resolução de uma situação (uma corda ou lanterna por exemplo) ele pode fazer um teste de **MENTE**, em caso de sucesso encontra este item no cinto.
- **Escudo Indestrutível (médio):** Esse poderoso escudo pode ser usado para se proteger e para atacar. Caso esteja empunhando o escudo, ele conta como uma arma pessoal leve o personagem recebe +1d em testes de defesa.
- **Armadura tecnológica (grande):** Essa armadura protege completamente seu controlador concedendo +1d nos testes de defesa de seu usuário. Além disso, toda armadura é criada com alguns poderes (geralmente Voo e Raio, mas o mestre pode colocar outros), um personagem usando uma Armadura Tecnológica pode usar seus poderes fazendo um teste de **MENTE**.

Aprimoramentos Do **CORPO** para Fantasia Medieval

- **Raça - Anão:** O personagem é um anão medieval, forte e resistente. Ele enxerga no escuro e pode sofrer um **FERIMENTO** extra antes de ser derrotado. Porém é lento e desajeitado sofrendo -1d em testes de agilidade.
- **Cavaleiro:** o personagem é treinado em técnicas de cavalaria, sabendo lutar sobre sua montaria. Ele nunca cai do cavalo quando é ferido e recebe +1d nos testes de ataque quando luta montado.
- **Raça - Elfo:** o personagem é um elfo. Ele é ágil e gracioso, recebendo +1d em testes que envolvam agilidade e em testes de ataque com arco e flecha. Porém é frágil e pode receber um **FERIMENTO** a menos antes de ser derrotado.
- **Raça - Fada:** Fadas são pequenas criaturas mágicas. Elas podem voar e lançar uma magia extra da lista (veja Lista de Magias, abaixo). Porém são pequenas e fisicamente fracas, sofrendo -1d em testes que envolvam força física ou resistência.

Aprimoramentos da **MENTE** para Fantasia Medieval

- **Bardo:** o personagem sabe tocar músicas para inspirar seus companheiros. Ele pode fazer um teste de **MENTE**, em caso de sucesso todos os amigos recebem +1d em todos os testes enquanto o personagem continuar tocando.
- **Investigador:** o personagem é perito em encontrar armadilhas e portas secretas. Ele recebe +1d para procurar coisas escondidas e pode fazer um teste de **MENTE** para perceber uma passagem secreta quando passar em frente à uma.
- **Mago:** o personagem é capaz de lançar magias. Escolha na lista abaixo duas magias para o personagem ser capaz de lançar. Lançar uma magia exige um teste de **MENTE** e causa um ponto de **FADIGA** no personagem.
- **Mago profissional:** o personagem escolhe mais duas magias da lista para conhecer e lançar.

Equipamentos para Fantasia Medieval

- **Escudo Mágico (médio):** Esse poderoso escudo protege dos ataques inimigos concedendo +1d em testes de defesa do personagem que o estiver empunhando.
- **Espada Mágica (médio):** essa espada é uma arma pessoal leve. Quem a empunhar pode fazer um teste de **MENTE** e receber um ponto de **FADIGA** para cobri-la de chamas causando um ponto de **FERIMENTO** a mais em cada ataque bem-sucedido.
- **Cajado Mágico (grande):** este cajado deve ser empunhado com as duas mãos e aumenta o poder mágico do seu usuário. Quando lançar magias o personagem ganha +1d em seus testes de **MENTE**.
- **Poção de Cura (pequeno):** beber uma poção de cura menor elimina até dois pontos de **FERIMENTO** do personagem.
- **Poção de Mana (pequeno):** beber uma poção de mana menor elimina até dois pontos de **FADIGA** do personagem.

Lista De Magias

- **Arma Mágica:** o personagem encanta a arma de um aliado, fazendo ela ficar coberta de chamas e causar um ponto de **FERIMENTO** a mais em cada ataque bem-sucedido.
- **Aura de Paz:** o personagem fica protegido por uma aura que impede que seus inimigos ataquem. Qualquer um que tente fazer uma ação hostil contra ele deve antes ser bem-sucedido em um teste de **MENTE**, senão é incapaz de realizar a ação.
- **Bola de Fogo:** o personagem lança uma bola de fogo, acertando todos os inimigos (e aliados) na área e fazendo um ataque à distância usando **MENTE** com um bônus de +1d.
- **Campo de Força:** o personagem cria um campo de força ao redor de si ou de um aliado protegendo contra um **FERIMENTO** que seria causado.

- **Controlar Plantas:** o personagem faz a vegetação em um local crescer e se prender nas pernas dos inimigos, obrigando-os a fazer um teste de **CORPO** para não ficarem presos no local, impossibilitados de se movimentar.
- **Cura:** o personagem cura a si mesmo ou a um aliado tocado, eliminando dois pontos de **FERIMENTO** ou um ponto de **FADIGA** do alvo.
- **Enfeitiçar:** o personagem é capaz de enfeitiçar alguém que falhe num teste de **MENTE**, fazendo com que ele se torne um aliado.
- **Falar com Animais:** durante a cena, o personagem é capaz de entender e se comunicar com todos os tipos de animais, naturais ou mágicos.
- **Ilusão:** o personagem é capaz de criar uma ilusão visual e sonora de algo que imagine, enganando as pessoas que falharem em um teste de **MENTE**.
- **Invisibilidade:** o personagem fica invisível, mas não ainda pode ser percebido de outras formas. Se ele fizer algum ataque ou magia a invisibilidade é cancelada.
- **Mísseis Mágicos:** o personagem atira um projétil de energia mágica que sai de seus dedos e atinge um alvo escolhido. O projétil sempre acerta o alvo e causa automaticamente um ponto de **FERIMENTO**.

A AVENTURA PEDAGÓGICA

O que diferencia o RPG Pedagógico de um jogo de RPG tradicional é justamente a possibilidade de trabalhar conteúdos curriculares em situações-problema dentro das suas aventuras. Assim, ao elaborar suas aventuras, é importante definir quais conteúdos serão abordados em sua história. É possível utilizar as situações-problema da aventura para introduzi-los, revisar aqueles já aplicados, ou apresentar novas abordagens para conteúdos que estejam sendo trabalhados com as turmas.

Durante o planejamento da história, é importante listar os conteúdos que serão trabalhados, e a partir daí, pensar em cenas nas quais estes possam estar inseridos no cenário sugerido pelos estudantes. Por exemplo, se o objetivo for abordar o tema **“Sistemas de equações polinomiais do 1º grau”** em uma história de faroeste, pode-se pensar em uma cena em que um cowboy persegue um trem para interceptá-lo, e então conduzir os seus estudantes a modelar (ou, dependendo do nível da turma, já apresentá-las prontas para resolução) equações em um plano cartesiano que representem as trajetórias do cowboy e do trem, para que eles encontrem em seu ponto de interseção.

Sugere-se que cada sessão de jogo tenha apenas uma situação-problema nesse formato, para não atrapalhar a fluidez da história. Após definir as duas ou três cenas da aventura, basta “costurá-las” em um enredo com começo, meio e fim.

EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE AVENTURA

Tomando como exemplo a história de faroeste, digamos que ela será aplicada para uma turma de 1º ano do Ensino Médio, onde se pretende contar uma história em três encontros (ou seja, com três situações-problema). Os conteúdos a se trabalhar são: **Sistema de equações polinomiais do 1º grau**, **Relações trigonométricas** e **Equação exponencial**. As situações-problemas pensadas são: *“um mapa indica uma localização no meio do deserto, mas este mapa não indica distâncias entre os pontos, e sim medidas de ângulos para que as distâncias sejam calculadas com relações trigonométricas”*; *“um cofre ou sala secreta cuja senha para entrada seja dada por valores exponenciais”*; e a perseguição ao

trem já discutida anteriormente. Costurando essas situações, podemos pensar na seguinte história:

Primeira cena

“Os heróis estão vivendo sua vida normal em sua cidadezinha quando acabam encontrando um mapa que indica uma mina abandonada no deserto, cujas lendas dizem que foram seladas com muitas pepitas de ouro dentro, por ser assombrada. Para encontrar a mina, eles precisam sobreviver às ameaças que podem aparecer no deserto e decifrar o mapa para alcançar a mina.”

Segunda cena

“Descendo a mina, os heróis vão investigando e descobrem indícios que outros já estiveram por lá recentemente. Eles têm que evitar desabamentos e se localizar no local escuro até encontrar uma câmara final, selada com uma grande porta metálica de cofre. Para destrancá-lo, eles precisam decifrar um desafio que utiliza exponenciais. Ao abri-lo, descobrem que o tesouro foi roubado, e encontram no chão um bilhete com a indicação de um trem e um horário.”

Terceira cena

“Agora os heróis devem correr contra o tempo. Após descobrir em qual trem os bandidos estão, eles devem persegui-lo para interceptá-lo. Ao invadir o trem, os heróis descobrem que os bandidos amarraram seus funcionários e estão sequestrando o trem junto com o tesouro da mina. Eles então devem derrotá-los e prendê-los, salvando as pessoas no trem e sendo recebidos como heróis (e novos milionários) em sua cidade.”

DICAS ÚTEIS PARA DESENVOLVER SUAS PRÓPRIAS HISTÓRIAS

No início o professor pode encontrar alguma dificuldade para elaborar situações-problema adequadas ao cenário onde ocorrerá a aventura. Com o tempo e decorrer do repertório de histórias já criadas, esse processo vai se tornando bem mais simples que parecia a uma primeira vista. De qualquer forma, algumas dicas simples podem ajudar neste início:

- Caso algum conteúdo seja de muito difícil adaptação, em quase qualquer cenário sempre existe a possibilidade de um desafio mais direto, como um cofre trancado que exige a resolução de um problema de exponenciais, como na nossa aventura de faroeste, ou talvez um supervilão que deixa pistas na forma de problemas matemáticos;
- Problemas matemáticos encontrados em livros didáticos ou até questões do ENEM podem dar boas ideias para situações-problema também. Tomando como exemplo a Questão 146 do caderno amarelo da prova do ENEM 2022 (Figura 03), temos:

Figura 03 – Questão ENEM 2022

QUESTÃO 146

Uma pessoa precisa contratar um operário para fazer um serviço em sua casa. Para isso, ela postou um anúncio em uma rede social.

Cinco pessoas responderam informando preços por hora trabalhada, gasto diário com transporte e tempo necessário para conclusão do serviço, conforme valores apresentados no quadro.

Operário	Preço por hora (real)	Preço do transporte (real)	Tempo até conclusão (hora)
I	120	0,00	8
II	180	0,00	6
III	170	20,00	6
IV	110	10,00	9
V	110	0,00	10

Se a pessoa pretende gastar o mínimo possível com essa contratação, irá contratar o operário

Fonte: ENEM 2022

Em um cenário de ficção científica, pode-se usar essa tabela e proposta de situação problema para indicar, por exemplo, os preços para contratar alguém para consertar sua nave;

- Não hesite em reaproveitar ideias já utilizadas simplesmente mudando a “roupagem” do problema para se adequar ao cenário proposto. Por exemplo, seu grupo quer uma história de ficção científica? Use a situação-problema da nossa história de faroeste simplesmente trocando “perseguição ao trem” por uma “perseguição de naves espaciais”;
- Use recursos digitais. É possível encontrar na internet muitas aventuras prontas nos mais diversos cenários, apenas utilizando outros sistemas. Utilize uma história da aventura e adapte-a às regras de **DUO**. Elas são simples o suficiente para que, na

maior parte dos casos, a adaptação fique mais simples que a aventura original. Outra excelente opção de recurso digital que pode ajudar com a elaboração de situações-problema e aventuras são os as Inteligências Artificiais de chat, como o ChatGPT¹.

AVENTURA: O TESOURO DA MINA ABANDONADA

Aqui, ampliaremos o exemplo apresentado anteriormente, transformando o esqueleto de aventura desenvolvido em uma aventura completa com início, meio e fim.

AMBIENTAÇÃO E PÚBLICO-ALVO

A aventura “O tesouro da Mina Abandonada” utiliza como pano de fundo um cenário de faroeste, e foi elaborada para ser aplicada para estudantes do 1º ano do Ensino Médio. Ela aborda conceitos de:

- Equações exponenciais;
- Relações trigonométricas;
- Sistema de equações polinomiais do 1º Grau.

SINOPSE DA AVENTURA

É apenas mais um dia comum em Ponta do Rio Bravo, quando um cavalo chega ao centro da cidade trazendo um homem baleado preso em sua cela. Agarrado a uma de suas mãos, os personagens encontram um mapa marcado de sangue com uma indicação “Mina das Lamentações”.

Todos conhecem a lenda da mina que foi selada há décadas, pois diziam ser mal-assombrada, porém, em seu interior foi selado junto um tesouro na forma de pepitas de ouro, capaz de tornar ricos aqueles corajosos o suficiente para encontrá-lo. Muitos já tentaram, mas a localização da mina estava perdida há muito tempo.

¹ Disponível em: <https://chat.openai.com/>. Acesso em: 22 set. 2023.

Porém, os personagens não são os únicos que descobriram a localização da mina abandonada e agora estão em uma corrida contra o tempo para encontrar o tesouro.

CENA 1: O MAPA DA MINA

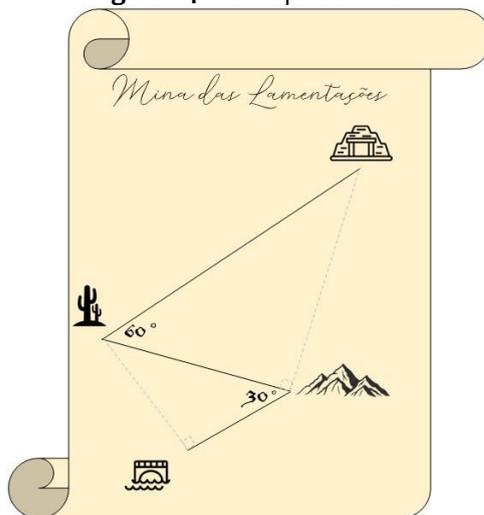
A aventura começa com os heróis vivendo sua vida normal em Ponta do Rio Bravo. Eles podem ser habitantes da cidade ou então estar apenas de passagem. Pergunte a eles o que eles estão fazendo naquele momento, e peça que falem um pouco sobre seus personagens. Utilize esse momento para fazer algumas interações sociais entre eles e os PdM (sigla para ‘personagens do mestre’, os coadjuvantes da história, controlados pelo narrador). Após essa interação inicial, leia para eles:

“A tranquilidade da vida em Ponta do Rio Bravo é interrompida quando todos vocês ouvem cascos de cavalo correndo em direção à rua principal. Conforme ele se aproxima, levantando poeira atrás de si, vocês percebem um homem caído, preso à cela.

O cavalo para próximo de vocês, e todos veem um homem baleado, caído sobre o cavalo, com uma das mãos agarrada aos arreios e a outra segurando forte um papel amarelado enrolado.”

O homem infelizmente está morto e nada pode ser feito em relação a isso, mas o papel em sua mão (Figura 04), ao ser desenrolado, revela um grande segredo.

Figura 04 – O Mapa da Mina



Fonte: elaborado pelos autores.

Situação-Problema 1: O Mapa Da Mina

Olhando o mapa encontrado com o homem, os personagens percebem alguns pontos de referência ligados por segmentos de reta sem marcação de comprimento, mas com marcação de ângulos entre eles. O ícone inferior é facilmente identificável como a ponte sobre o Rio Bravo, na entrada da cidade, e o segundo, ligado a ela, se trata da Serra da Codorna, que os personagens sabem estar à 20 km da cidade. Munidos dessa informação, os personagens precisam se calcular a distância que deverão se deslocar noroeste em direção aos cactos, para encontrar os cactos gêmeos indicados no mapa, e depois, novamente a distância que se deslocarão a nordeste para encontrar a mina (para tal, considere $\sqrt{3} \cong 1,7$).

Após resolver o desafio, os personagens já sabem o caminho que deverão percorrer e podem comprar provisões e equipamento necessário para a viagem.

Durante a viagem, peça que aquele que estiver à frente, guiando o grupo, faça três testes de **MENTE**. Cada teste representa algumas horas de viagem pelo deserto. Em caso de sucesso nos três testes, eles chegam à mina no fim da tarde, encontrando dois bandoleiros vigiando sua entrada. Caso algum dos testes falhe, eles não conseguem encontrar a mina naquele dia e precisam armar um acampamento para passar a noite. Peça testes de **MENTE** para montar o acampamento e verifique quem fica de vigia. Durante a noite eles serão emboscados por três coiotes selvagens e ocorrerá um Conflito Físico. Após dormirem, deixe que recuperem os pontos de **FADIGA** ou **FERIMENTO** sofridos durante o dia. No dia seguinte podem voltar a fazer os testes de **MENTE** para encontrar a mina e enfrentar os bandoleiros. Finalizando a batalha, eles finalmente entram na mina e poderão explorá-la na próxima sessão.

CENA 2: A MINA DAS LAMENTAÇÕES

Antes de começar a aventura, faça uma recapitulação rápida das situações ocorridas na sessão anterior, ou peça a um dos jogadores para fazê-la. Você pode premiar os jogadores que se interessarem em fazer a recapitulação, ou que tenham preparado algo

sobre o personagem ou a história da aventura (como um diário ou um desenho do personagem ou das situações vivenciadas) com um DADO DE SORTE, um dado extra que ele poderá somar em um único teste durante a sessão.

A cena tem início com os personagens entrando na mina. Conforme eles descem, o local se abre em uma caverna escura e abandonada. Pergunte aos personagens como pretendem enxergar e se guiar no local. Para chegar até o fim da mina, os heróis precisam ter sucesso em três testes de **MENTE**. A cada teste, bem-sucedido ou não, role 1d e confira na Tabela 01 o que acontece.

Tabela 01 – Eventos na Mina

Resultado	Evento
1	Nada acontece
2	Revoada de Morcegos
3	Área Inundada
4	Estreitamento da passagem
5	Ninho de cobras
6	Desmoronamento

Fonte: elaborado pelos autores

Revoada de Morcegos: Passando por uma câmara, os personagens acabam despertando um bando de morcegos que vivia no local, que passa dando um rasante sobre eles para fugir. Todos devem fazer um teste de **CORPO**. Aqueles que falharem sofrem uma **FADIGA**, pelo estresse do susto, e um **FERIMENTO** por cortes feitos em seu rosto pelos morcegos.

Área Inundada: Os personagens chegam a uma câmara parcialmente inundada por algum rio subterrâneo que passa pelo local. Para atravessar a área e seguir em frente devem fazer um teste de **CORPO**. Falha no teste indica que o personagem conseguiu atravessar, mas com muita dificuldade, sofrendo uma **FADIGA**.

Estreitamento da Passagem: Os personagens chegam a um trecho de passagem muito estreita. Eles podem se espremer para passar (com um teste de **CORPO**) ou então

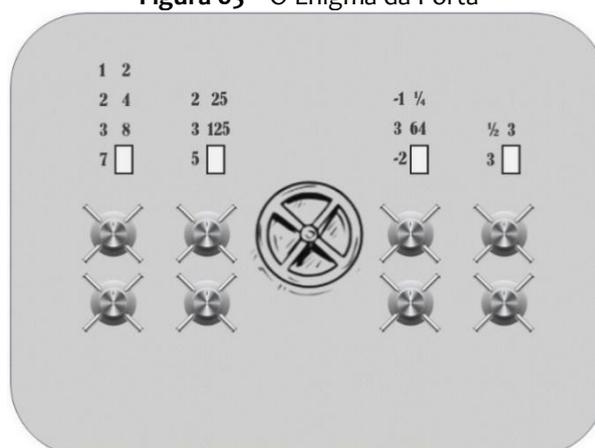
localizar pontos mais favoráveis e passar (com um teste de **MENTE**). Falha no teste causa um **FERIMENTO** e exige que o personagem tente novamente.

Ninho de Cobras: Os personagens chegam em uma câmara com folhas secas, lodo e cordames velhos pelo chão. Ao se aproximar para passar pelo local percebem que o entulho é na verdade um ninho de cobras. Eles são atacados por 4 cobras (role um Conflito Físico).

Desmoronamento: Quando os personagens estão atravessando um corredor um pouco mais largo, parte de uma parede desaba sobre eles. Permita que todos façam um teste de **MENTE** para perceber as pedras caindo. Sucesso permite que possam tentar evitar as pedras com um teste de **CORPO** ou **MENTE**, peça que justifiquem o que pretendem fazer, como por exemplo, sair correndo do local (**CORPO**), olhar onde as pedras estão caindo e procurar um lugar protegido (**MENTE**). Aqueles que não perceberem o desmoronamento não conseguem fugir. Peça um teste de **CORPO** para tentar proteger seus pontos vitais. Em caso de sucesso sofrem um **FERIMENTO**, em caso de falha, sofrem dois.

Após finalmente chegarem ao fim da mina, os heróis encontram uma porta metálica pesada, com um dispositivo com engrenagens e números na sua frente (Figura 05).

Figura 05 – O Enigma da Porta



Fonte: elaborado pelos autores

Situação-Problema 2: O Enigma Da Porta

A porta metálica possui alguns números gravados em sua superfície e uma engrenagem que permite mudar alguns números dessas sequências. Os personagens precisam analisar os padrões e descobrir quais são os valores que solucionam o enigma.

Após resolver o desafio, os personagens conseguem abrir a porta, apenas para descobrir que o tesouro não está mais lá. Marcas recentes pelo chão mostram que um bando esteve ali antes e arrastou tudo por um túnel. No chão apenas um papel com uma indicação:

“2587-Riacho Prateado, 18:35”

CENA 3: PERSEGUIÇÃO AO EXPRESSO 2587

Novamente, antes de iniciar a sessão faça uma rápida recapitulação das sessões anteriores ou peça a um dos jogadores que o faça.

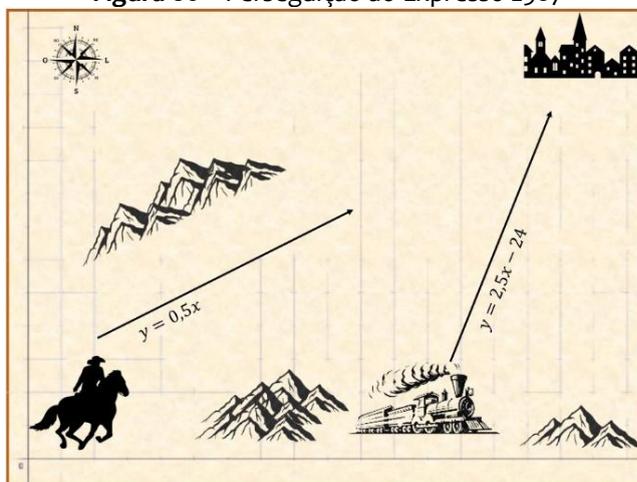
A cena se inicia exatamente onde a última sessão terminou, com os personagens finalmente chegando ao fim da Mina das Lamentações simplesmente para descobrir que alguém chegou lá antes deles. Porém, graças ao papel encontrado no chão, ainda resta uma esperança. Os bandidos pretendem pegar o expresso 2587 que vai para Riacho Prateado. Ele passa na estação de Ponta do Rio Bravo às 18:35, então se partirem rápidos o suficiente, talvez sejam capazes de interceptar o trem pelo caminho.

Situação-Problema 3: Perseguição Ao Expresso 2587

Os personagens estão a cavalo e precisam interceptar o trem pelo caminho, mas para isso, precisam saber a direção para onde devem correr para encontrá-lo. Em um plano cartesiano (Figura 06) em que cada unidade nos eixos representa 10 km, e onde os heróis estão exatamente na origem, a posição $(0,0)$, as funções que representam o movimento dos heróis e o movimento do trem são respectivamente $y = 0,5x$, e $y = 2,5x - 24$. Qual será o ponto

de encontro dos heróis com o trem? Quantos quilômetros eles terão que se deslocar a Norte e a Leste?

Figura 06 – Perseguição ao Expresso 2587



Fonte: elaborado pelos autores

Após resolver o desafio, os personagens conseguem chegar até o trem. Peça que façam testes de **CORPO** para emparelhar os cavalos, saltar e agarrar o trem em movimento.

Os heróis embarcam no trem no vagão traseiro, de observação, seguindo em frente, o vagão termina em uma portinhola com uma janela de vidro indicando que o próximo vagão é o restaurante, e nele é possível perceber quatro bandidos se servindo de bebidas no bar. Com testes de **CORPO** os heróis podem abrir a portinhola e entrar no vagão-restaurante sem chamar a atenção, já que os vilões estão conversando alto e distraídos. Caso consigam, eles ouvem os bandidos conversando, dizendo:

“ainda bem que o chefe sabe operar a máquina, assim a gente vai conseguir fugir desse buraco e ainda levar o tesouro e a grana desse bando de engomadinho!”

Após serem derrotados, se interrogados, eles contam que o chefe, “Blackjack” Morgan, prendeu o maquinista e os passageiros no vagão de bagagem, que está sendo vigiado pelo resto do bando, enquanto ele está na locomotiva, operando o trem.

No vagão de bagagem, os personagens precisam enfrentar mais quatro bandidos, que estão mantendo os passageiros e funcionários do trem presos. Esteja aberto a ideias criativas, como tentar derrubar uma pilha enorme de malas sobre alguns dos bandidos, mantendo-os ocupados por algumas rodadas, ou tentar libertar os dois oficiais de segurança para conseguir ajuda no tiroteio. Cada oficial de segurança pode ser usado para ajudar um dos personagens no combate, concedendo +1d em seus testes de ataque.

Por fim, após libertar os prisioneiros, só resta aos jogadores avançarem até a locomotiva e deter o chefe dos bandidos. Eles passam pelo vagão-tanque, contendo grandes peças de carvão, e de lá conseguem perceber “Blackjack” Morgan operando a máquina enquanto um outro bandido alimenta a fornalha. Ao perceberem os heróis, o último tiroteio começa.

Derrotados os vilões, o maquinista toma controle do trem e o leva até Riacho Prateado, onde os bandidos são presos pelo xerife e os personagens são recebidos como heróis pela população. Agora, eles são livres para desfrutar de seu tesouro ou para partir em suas próximas aventuras!

FICHAS DOS NPCS DA AVENTURA

Figura 07 – Fichas dos NPCs da aventura

The image shows a template for an NPC card. It is a rounded rectangle divided into several sections:

- Nome:** A text box containing "Coioete Selvagem".
- Jogador:** A text box containing "NPC".
- CORPO:** A row of five circles. The first three are filled black, and the last two are empty.
- MENTE:** A row of five circles. The first four are empty, and the last one is filled black.
- FERIMENTO:** Three empty square boxes.
- FADIGA:** One empty square box.
- Aprimoramentos da MENTE:** A text box containing "Faro (+1d de MENTE para rastrear)".

Nome Bandeiro	Jogador NPC
CORPO ●●●○○○	○○○○●● MENTE
FERIMENTO □□□	□□ FADIGA
EQUIPAMENTO Arma de disparo leve (Revólver)	

Nome Cobra	Jogador NPC
CORPO ●●○○○○	○○○○●● MENTE
FERIMENTO □□□	□ FADIGA
Aprimoramento do CORPO Veneno (personagens que sofram FERIMENTO pelo ataque da cobra devem fazer um teste de CORPO , em caso de falha ficam "envenenados", recebendo -1d em todos os testes realizados até o fim da cena ou até serem curados)	

Nome Chefe dos Bandidos	Jogador NPC
CORPO ●●●●○○	○○●●●● MENTE
FERIMENTO □□□□□	□□□ FADIGA
Aprimoramentos do CORPO Resistente (pode sofrer um FERIMENTO a mais antes de ser derrotado)	
EQUIPAMENTOS Arma de disparo leve (Revólver) Colete Balístico (Placa de metal sob as roupas)	

Fonte: elaborado pelos autores

REFERÊNCIAS

AMARAL, R. R. **RPG na escola: aventuras pedagógicas**. Recife: Editora Universitária da UFPE, 2013. 159 p. ISBN 978-85-4150228-3.

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. Gamificação na Educação: revisão sistemática de estudos empíricos disponíveis na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações. **Temática**, João Pessoa, v. 16, ed. 3, p. 285-301, Mar. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica/article/view/50871>. Acesso em: 23 abr. 2023.

ENEM – Exame Nacional do Ensino Médio. **INEP - Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira**. Ministério da Educação, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/avaliacao-e-exames-educacionais/enem/provas-e-gabaritos/2022>. Acesso em: 20 mar. 2023.

HARPER, J. **Lasers & Feelings: the doubleclicks tribute RPG**. 2013. 1 p. v. 1.4. Disponível em: http://onesevendesign.com/lasers_and_feelings_rpg.pdf. Acesso em: 01 dez. 2022.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p. ISBN 85-273-0075-3.

MARCATTO, A. RPG como instrumento de ensino e aprendizagem: uma abordagem psicológica. In: ZANINI, Maria do Carmo (org.). **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. ISBN 85-753-2117-X.

SILVA, F. Q. **Usando RPG no ensino da Matemática**. Orientador: Sandro Rodrigues Mazorche. 76 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática) - Instituto de Ciências Exatas, UFJF, Juiz de Fora, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/746>. Acesso em: 1 dez. 2022.

SILVA, F. Q.; MAZORCHE, S. R.; SANT'ANA, C. C.; SANT'ANA, I. P. Um relato de experiência da utilização de RPG Pedagógico no Ensino de Matemática. **Com a Palavra, o Professor**, v. 7, n. 19, p. 122–134, 2022. DOI: 10.23864/cpp.v7i19.897. Disponível em: <http://revista.geem.mat.br/index.php/PPP/article/view/897>. Acesso em: 2 jun. 2023.

SILVA, F. Q.; SANT'ANA, I. P.; SANT'ANA, C. de C. RPG no Ensino de Matemática: revisão sistemática de literatura. **Linguagens, Educação e Sociedade**, [S. l.], v. 28, n. 58, p. 1–30, 2024. DOI: 10.26694/rles.v28i58.5342. Disponível em: <https://periodicos.ufpi.br/index.php/lingedusoc/article/view/5342>. Acesso em: 03 out. 2024.