



**CARTILHA PARA JOGADORES DE
PRIMEIRA VIAGEM - ROLE
PLAYING GAME E O ENSINO DE
GEOGRAFIA**

Autor:

Guilherme Strapasson dos Santos

SUMÁRIO

Apresentação	3
Introdução	4
O que é o RPG	5
Conteúdos Sugeridos Para o RPG .	6
Habilidades da BNCC	7
Criando a História	11
Sistema de Jogo	23
Testes de Habilidades	29
Sistema de Tempo	30
Materiais Utilizados	33
Personagens	34
Caracterização dos Personagens, Modificadores e Vantagens	35
Links Sugeridos	51

APRESENTAÇÃO

A "Cartilha Para Jogadores de Primeira Viagem - Role Play Game e o Ensino de Geografia" é um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) da licenciatura em Geografia da Universidade Federal do Paraná (UFPR).

Seu objetivo é trazer ideias para o desenvolvimento de uma aula interativa com os alunos, utilizando elementos das aulas já vistas ao longo do ano letivo, assim como uma pitada de elementos de Role Play Game (RPG).

O presente trabalho contou com a orientação do Prof. Ms. Alcione Luis Pereira Carvalho.

INTRODUÇÃO

A "Cartilha Para Jogadores de Primeira Viagem - Role Play Game e o Ensino de Geografia", tem como objetivo desenvolver uma aula interativa com os alunos através do Role Play Game (RPG), Mas o que é esse tal RPG?

Nada mais é do que um jogo de interpretação que contará com a participação do "mestre", sendo a pessoa responsável por contar a história (nesse caso, o professor) e os jogadores, que farão as ações dos personagens (os alunos).

A cartilha buscará trazer ideias de como realizar essa atividade dentro de sala de aula, tomando como base os conteúdos de nono ano. Vale destacar que o melhor momento para realização da atividade seria no final do bimestre/trimestre ou ao fim de uma unidade temática. Mais informações podem ser vistas nos links sugeridos.

O QUE É O RPG?



Existem diferentes tipos de RPG, mas iremos focar no tradicional RPG de mesa.

<https://www.d30rpg.com.br/2011/07/regras-vs-interpretacao/>

De modo geral, o RPG é jogado com um "mestre", sendo o responsável pela narrativa da história que será contada, e por jogadores que irão interpretar um personagem.

O jogo também possui um elemento de aleatoriedade, isso se dá devido a rolagem de dados que é definida pelo sistema adotado pelo "mestre". Vale destacar que o RPG é um jogo colaborativo e não possui um vencedor próprio.

CONTEÚDOS SUGERIDOS PARA O RPG

Esta cartilha trará exemplos para a criação de mundo com base nos conteúdos presentes na BNCC de nono ano, assim como conteúdo presente em alguns livros didáticos previamente selecionados. Sendo assim, serão necessárias mudanças caso o professor(a) utilize a dinâmica para outros anos.



Livros de Geografia (adaptado pelo autor)

Os principais conteúdos encontrados nos livros didáticos são: Europa, Ásia, Oceania, globalização, aspectos físicos e socioambientais, população e imigração, economia, corporações internacionais, blocos econômicos, capitalismo e socialismo [Guerra Fria].

HABILIDADES DA BNCC

Ao todo, são 18 habilidades presentes, mas vale destacar que não é preciso abordar todas elas, mas sim utilizá-las como base.

[EF09GEO1] - Analisar criticamente de que forma a hegemonia europeia foi exercida em várias regiões do planeta, notadamente em situações de conflito, intervenções militares e/ou influência cultural em diferentes tempos e lugares.

[EF09GEO2] - Analisar a atuação das corporações internacionais e das organizações econômicas mundiais na vida da população em relação ao consumo, à cultura e à mobilidade.

[EF09GEO3] - Identificar diferentes manifestações culturais de minorias étnicas como forma de compreender a multiplicidade cultural na escala mundial, defendendo o princípio do respeito às diferenças.

[EF09GEO4] - Relacionar diferenças de paisagens aos modos de viver de diferentes povos na Europa, Ásia e Oceania, valorizando identidades e interculturalidades regionais.

[EF09GEO5] - Analisar fatos e situações para compreender a integração mundial (econômica, política e cultural), comparando as diferentes interpretações: globalização e mundialização.

[EF09GEO6] - Associar o critério de divisão do mundo em Ocidente e Oriente com o Sistema Colonial implantado pelas potências europeias.

[EF09GEO7] - Analisar os componentes físico-naturais da Eurásia e os determinantes histórico-geográficos de sua divisão em Europa e Ásia.

[EF09GEO8] - Analisar transformações territoriais, considerando o movimento de fronteiras, tensões, conflitos e múltiplas regionalidades na Europa, na Ásia e na Oceania.

[EF09GEO9] - Analisar características de países e grupos de países europeus, asiáticos e da Oceania em seus aspectos populacionais, urbanos, políticos e econômicos, e discutir suas desigualdades sociais e econômicas e pressões sobre seus ambientes físico-naturais.

[EF09GE10] - Analisar os impactos do processo de industrialização na produção e circulação de produtos e culturas na Europa, na Ásia e na Oceania.

[EF09GE11] - Relacionar as mudanças técnicas e científicas decorrentes do processo de industrialização com as transformações no trabalho em diferentes regiões do mundo e suas consequências no Brasil.

[EF09GE12] - Relacionar o processo de urbanização às transformações da produção agropecuária, à expansão do desemprego estrutural e ao papel crescente do capital financeiro em diferentes países, com destaque para o Brasil.

[EF09GE13] - Analisar a importância da produção agropecuária na sociedade urbano-industrial ante o problema da desigualdade mundial de acesso aos recursos alimentares e à matéria-prima.

[EF09GE14] - Elaborar e interpretar gráficos de barras e de setores, mapas temáticos e esquemáticos (croquis) e anamorfozes geográficas para analisar, sintetizar e apresentar dados e informações sobre diversidade, diferenças e desigualdades sociopolíticas e geopolíticas mundiais.

[EF09GE15] - Comparar e classificar diferentes regiões do mundo com base em informações populacionais, econômicas e socioambientais representadas em mapas temáticos e com diferentes projeções cartográficas.

[EF09GE16] - Identificar e comparar diferentes domínios morfoclimáticos da Europa, da Ásia e da Oceania.

[EF09GE17] - Explicar as características físico-naturais e a forma de ocupação e usos da terra em diferentes regiões da Europa, da Ásia e da Oceania.

[EF09GE18] - Identificar e analisar as cadeias industriais e de inovação e as consequências dos usos de recursos naturais e das diferentes fontes de energia (tais como termoelétrica, hidrelétrica, eólica e nuclear) em diferentes países.

CRIANDO A HISTÓRIA

Quando criamos uma história para o RPG, uma das primeiras coisas que devemos pensar é, em qual contexto ela está inserida? Ela se passará no passado, presente, futuro ou será um lugar fantástico? Qual a motivação do grupo de jogadores estarem reunidos? Quais locais os jogadores poderão acessar?



São muitas perguntas, mas nada que um bom planejamento não ajude. Vale destacar que a ideia dessa didática é de apenas duas aulas, então nada de criar histórias muito complexas que estendam para mais aulas.

A partir dos conteúdos presentes na BNCC e nos livros didáticos, é possível criar uma pequena base para a história.

A história acontecerá em alguns países dos continentes estudados durante o ano. Crie algo que os alunos se sintam familiarizados



<https://www.estudopratico.com.br/continentes-quais-sao-e-paises/> (Adaptado).

para que possam colocar em prática o que foi aprendido, assim como usar a imaginação, que é o ponto chave para um jogo de RPG.

Pense em um contexto em que as aulas aplicadas possam criar uma história ou elementos da vida real.

Por exemplo: Uma conferência climática está sendo realizada na Suíça. Nela estão muitos estudiosos de diversas áreas além de outras entidades.

Um determinado grupo foi montado para tentar solucionar alguns problemas e fazer com que a conferência termine com êxito.

O grupo precisará viajar por alguns países da Europa, Ásia e Oceania para coletar informações e/ou ajuda de outros países para que consigam realizar o relatório que será apresentado alguns dias após o fim da conferência.

A história começa com um morador de Tuvalu, uma pequena ilha localizada no Oceano Pacífico, que está protestando em frente ao local onde está sendo realizada a conferência climática. O cidadão reclama que devido ao aquecimento global, sua cidade natal pode desaparecer em questão de anos caso o nível do mar continue a subir. Por sofrer represália durante seu protesto, o caso ganhou mais força na mídia e foi necessário montar uma equipe para ver o que poderia ser feito para enfrentar os problemas causados pelo aquecimento global.



A equipe montada contém uma empresária, um historiador, uma engenheira mecânica, um geógrafo, uma piloto, um biólogo, uma diplomata e um agricultor agroecológico (os personagens serão escolhidos pelos alunos). A equipe foi escolhida para abranger diversas áreas distintas, desde áreas humanas, tecnológicas, mercadológica, agrícola e uma pessoa para transportar o grupo de maneira eficiente.

Mas nem tudo são flores, e o grupo terá que passar por diferentes desafios para conseguir concluir seu objetivo.

A rota sugerida será a seguinte: Alemanha (Berlim), Rússia (Moscou), China (Hotan), Índia (Gaziabad), Austrália (Camberra) e por último Tuvalu. Lembrando que os países selecionados podem ficar a critério do professor.

As cidades que correspondem à Europa e Ásia, foram escolhidas por serem algumas que mais poluem nos respectivos continentes. Em relação à Oceania, a cidade de Camberra é a capital da Austrália, e sofre com problemas de fumaça devido as queimadas que acontecem próximas da região. Por fim, o grupo irá conhecer a ilha de Tuvalu, cidade natal do ativista que fez sua ilha ganhar notoriedade durante a conferência do clima.

O grupo precisará encontrar soluções para combater os problemas de poluição das cidades citadas anteriormente. Podem ser debatidos temas como qualidade da água, o mundo predominantemente urbano e seus pontos negativos, recursos minerais e energéticos, como a economia impacta no meio ambiente, entre outros exemplos que o professor se sentir à vontade.



Exemplos de interações:

Em Berlim, o grupo precisa conversar com o primeiro-ministro sobre possíveis mudanças nas políticas ambientais, tais como pressionar empresas poluidoras, incentivar políticas públicas voltadas para o transporte coletivo, desincentivando o uso de automóveis, que são um dos grandes problemas de poluição no país ou até mesmo incentivar a produção de carros elétricos, que são menos poluentes.

Em Moscovo, o grupo se encontrará com o prefeito da cidade. O local está com problemas em relação a coleta de lixo, que vem se acumulando cada vez mais e a porcentagem de incineração ou até mesmo reciclagem são muito baixas, provocando mal odor e até mesmo problemas de saúde para a população.

Em Hotan, uma indústria fictícia que possui diversas filiais distribuídas pelo país, é responsável por boa parte dos gases poluentes do país.

O grupo precisa conversar com o CEO da empresa e convencer ele em reduzir a sua produção ou encontrar alternativas mais limpas para diminuir a poluição que está causando.

A cidade de Gaziabad, é uma cidade focada em indústrias. O grupo precisa conversar com o prefeito e donos de algumas empresas para entrarem em acordo e diminuir os danos que estão sendo causados no meio ambiente.

Em Camberra, na Austrália, muitas queimadas estão acontecendo de forma ilegal (através de ações humanas). O grupo precisa conversar com autoridades para encontrar maneiras de identificar os suspeitos de maneira rápida e modos de mitigação eficientes após novos incêndios acontecerem.

Por fim, a cidade de Tuvalu deve ser a última parada de forma obrigatória antes de voltarem para a conferência e realizarem um relatório. Na ilha, o grupo ouvira relatos dos estragos causados nos últimos anos devido ao aumento dos níveis do oceano.

Vale destacar que esses são apenas exemplos de interações, sendo possíveis o professor realizar da maneira que desejar.

Como o RPG é um jogo dinâmico, nem tudo o que você planejou pode acontecer, pois muitas vezes o grupo decide tomar outros caminhos.

Não se preocupe, isso é mais normal do que parece nesse tipo de jogo. Para isso, o "mestre" (no caso, o professor) precisará estar preparado para tomar decisões rápidas e contornar a situação.

Porém, como essa é uma didática com tempo muito curto, tente guiar o grupo (os alunos) para os locais desejados, mas de uma maneira sutil.

Ao final da dinâmica, faça os alunos refletirem sobre o que aprenderam, e se possível, tente realizar um questionário para avaliarem como foi a didática realizada. Busque entender quais foram os pontos positivos e negativos dessa atividade pela ótica dos alunos.

Algumas unidades temáticas sugeridas são: [EF09GEO2], [EF09GEO3], [EF09GEO10],[EF09GEO13], [EF09GEO14], [EF09GEO18]. O professor pode ficar a vontade na escolha das unidades temáticas, adicionando ou retirando algumas conforme achar apropriado.

Busque unidades nos livros didáticos que correspondam aos conteúdos propostos pela BNCC, sendo um guia para a criação de sua história.

Procure mostrar mapas, fotos e até mesmo gráficos para os alunos interpretarem, fazendo com que eles compreendam os impactos que essas empresas causam.

SISTEMA DE JOGO

Ao todo, foram desenvolvidas oito classes (personagens) distintas que podem ser escolhidas pelos grupos. Cada personagem apresenta vantagens específicas, que podem ajudar os jogadores a enfrentarem problemas com maior facilidade. O objetivo não é algum grupo se sobressair melhor que outro, e sim obter uma interação entre alunos e professor, além de fortalecer o trabalho de equipe entre todos.

Serão utilizados dados poliédricos de vinte faces, também chamados de “d20”, sendo utilizado um dado para jogadas normais e dois dados para jogadas com vantagens ou desvantagens.



<https://www.freeimages.com/pt/photo/twenty-sided-dice-detail-1547406>

Essa é uma oportunidade para realizar uma atividade interdisciplinar. Conversa com quem ministra as aulas de matemática, e veja a disponibilidade de confeccionar os dados com os alunos. Caso contrário, será necessário ter pelo menos um dado de vinte faces para realizar a atividade ou utilizar o link a seguir.

**Link dado online: shorturl.at/fhIM1
Ou escreva “d20” no Google.**



Mas o que são essas vantagens e desvantagens citadas anteriormente? Não se preocupe, não é nenhum bicho de sete cabeças.

<https://pt.vecteezy.com/>

arte-vetorial/9884901-pensamento

-personagem-homem

As rolagens de vantagens são realizadas quando um determinado personagem que possui proficiência [vantagem] realiza uma jogada [ex: a piloto tem vantagem em fazer viagens mais rápidas]. Serão jogados dois dados de vinte faces, e o resultado utilizado será o dado com maior valor somado com o modificador indicado pelo "mestre". Já as rolagens com desvantagem serão realizadas quando um determinado personagem que não possui nenhum conhecimento prévio sobre determinado assunto pretende realizar alguma tarefa [ex: Mecânico querer resolver problemas de botânica]. o resultado utilizado será o dado com o menor valor dentre os dois jogados.

“Mais um termo novo. O que é esse tal de modificador?”

Os modificadores são valores que dizem o quão bom você é em alguma característica. Ao todo, cada personagem possui seis características, sendo elas: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Os valores considerados medianos são 10 e 11, fazendo com que o personagem tenha valores considerados comuns, por outro lado, quando o valor é menor que 10, o personagem começa a sofrer penalidades devido a sua falta de proficiência em relação a determinado assunto.

A figura seguinte exemplifica quanto o personagem pode ganhar ou perder em relação aos seus pontos de características. Para o jogo em questão, decidiu-se padronizar os pontos distribuídos da seguinte maneira: 8, 10, 12, 13, 14 e 16.

VALORES E MODIFICADORES DE HABILIDADE

Valor	Modificador	Valor	Modificador
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

D&D 5ª edição - Livro do Jogador

Os modificadores de cada personagem poderão ser encontrados na sessão "Caracterização dos personagens, modificadores e vantagens".

Cada uma dessas características será utilizada da seguinte maneira:

Força: Força física. Pode ser usada para atividades atléticas ou movimentar objetos pesados.

Destreza: Agilidade e precisão. Melhor atributo para personagens como o piloto.

Constituição: Vigor. Pode ser utilizada para testes de resistência em áreas muito poluídas.

Inteligência: Capacidade de aprendizagem. Pode pensar em soluções práticas.

Sabedoria: Conhecimentos de senso comum. Facilitam lembranças de ocorrências e afins.

Carisma: Sociabilidade. Faz com que o personagem tenha boa lábia e seja capaz de influenciar pessoas com mais facilidade.

TESTES DE HABILIDADES

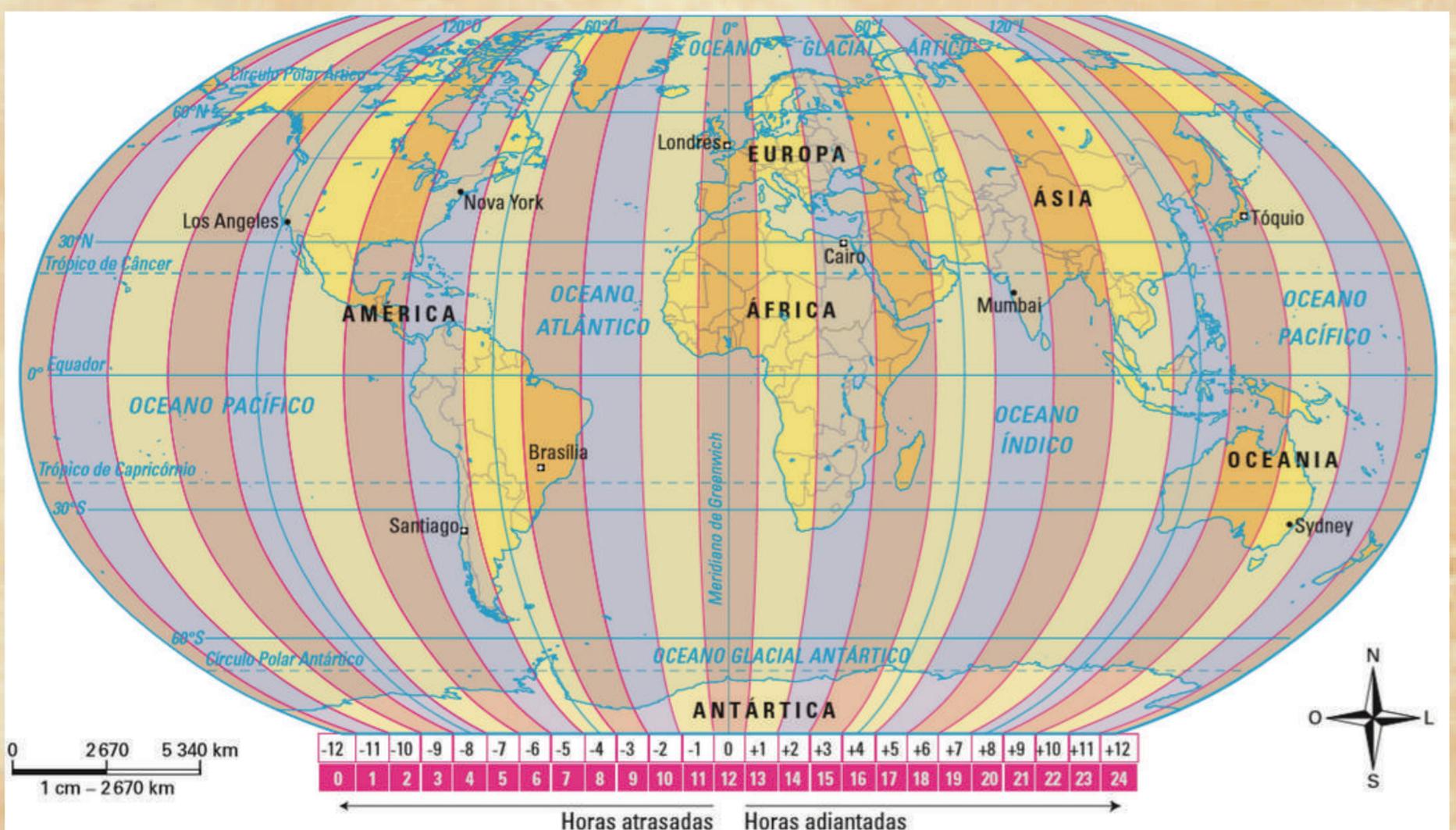
Os testes de habilidades possuem classes de dificuldades, ou também chamado de “CD”. A escolha dessa dificuldade é definida pelo “mestre”, variando de muito fácil, fácil, moderada, difícil, muito difícil e quase impossível. Para superar o desafio, o jogador precisará tirar um valor igual ou superior ao da classe de dificuldade [CD]. Vale destacar que a dificuldade de um desafio nunca é divulgada pelo “mestre”, sendo possível saber se obteve ou não êxito apenas após a rolagem dos dados e a soma ou subtração dos valores de “modificador de habilidade”.

CLASSES DE DIFICULDADE TÍPICAS

Dificuldade da Tarefa	CD
Muito fácil	5
Fácil	10
Moderada	15
Difícil	20
Muito difícil	25
Quase impossível	30

SISTEMA DE TEMPO

Para a aventura apresentar um desafio maior, o professor pode utilizar um sistema de tempo, utilizando fusos horários, sendo necessário que o grupo termine todo o percurso proposto na cartilha em até 14 dias. Esse sistema pode ser realizado de forma manual, onde o professor leva um mapa-múndi com fuso horário; através de aplicativos ou simplesmente pesquisas na internet; ou algum outro sistema de tempo que o professor achar mais oportuno para a atividade.



https://www.geografiaescolar.com.br/2019/10/fuso-horario_27.html

O jogo começa meio dia na Suíça, sendo assim, os jogadores terão que voltar para a conferência do clima com prazo de até 14 dias após a sua partida.

O critério de tempo que os jogadores ficarão em um determinado país dependerá da rolagem dos dados conforme a tabela de classes de dificuldades.

Quando a rolagem do dado em conjunto com o modificador de habilidade for igual ou superior ao valor de dificuldade da tarefa, os jogadores ganharão tempo e poderão chegar com antecedência na Suíça. Caso o valor do dado em conjunto com o modificador de habilidade seja inferior à dificuldade da tarefa, os jogadores terão uma penalidade de 1 dia naquele país, sendo necessário tentar resolver o problema proposto novamente no dia seguinte.

Normalmente, os testes pedidos para os jogadores quando forem discutir com donos de empresas e políticos será CARISMA ou INTELIGÊNCIA.

Esse tempo pode se agravar dependendo do valor do teste realizado pelo jogador que estiver pilotando o avião ou carro (DESTREZA). Quando o número for inferior ao teste solicitado, o veículo será considerado “quebrado”, sendo necessário repará-lo.

No caso do avião, quando o reparo (FORÇA) for bem sucedido, será preciso 1 dia inteiro para consertá-lo, e em caso de falha, serão 2 dias inteiros. Em relação a carros, 2 horas de reparo em casos de testes bem sucedidos e 6 horas em testes mal sucedidos.

MATERIAIS UTILIZADOS

Você não precisará de muito para jogar RPG. Os únicos itens que serão utilizados será dado(s) de vinte faces (d20), um mapa-múndi político, papel, lápis, borracha e o mais importante, a imaginação.

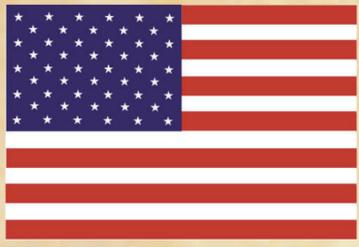


PERSONAGENS

Em jogos de RPG, normalmente o jogador cria o seu próprio personagem, porém, como essa dinâmica será realizada em sala de aula, ela poderá contemplar em média mais de 30 alunos por turma, sendo inviável cada pessoa criar seu próprio personagem. Sendo assim, foram criados 8 personagens, onde cada fileira ou grupo escolhido pelo professor, escolherá um para ser jogado. Dessa maneira, cada fileira ou grupo terá que tomar decisões em conjunto, sendo necessário um ou dois "porta-vozes" por fileira, sendo a pessoa responsável para interpretar o personagem e comandar as suas ações.

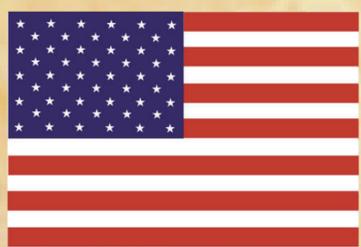


CARACTERIZAÇÃO DOS PERSONAGENS, MODIFICADORES E VANTAGENS



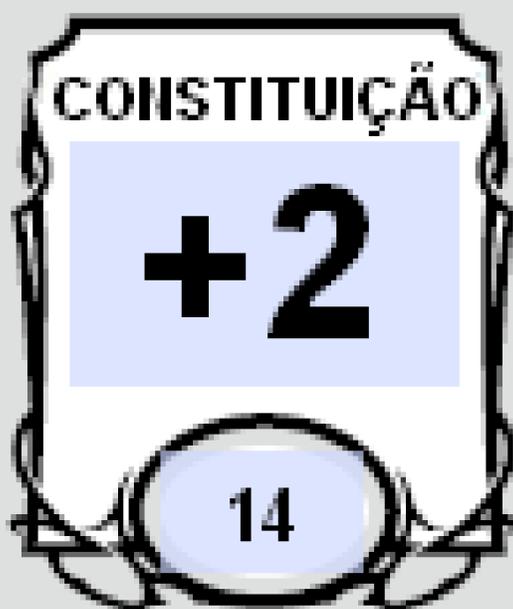
Daphne - Empresária

Daphne é uma grande empresária dos Estados Unidos dona de uma empresa focada em tecnologia com sede no Vale do Silício, conhecida por ser um grande polo de inovação e tecnologia. Por ser uma mulher mundialmente conhecida, possui muita influência entre o meio político e entre pessoas da alta sociedade. Mesmo estando entre as pessoas mais ricas do mundo, seu objetivo ainda é estar realmente no topo, e ela não medirá esforços para que isso aconteça.



Daphne - Empresária

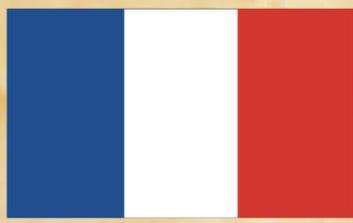
- Capaz de financiar projetos (veículos/equipamentos/laboratórios /etc)
- Influência com outras corporações
- Possíveis contatos com políticos





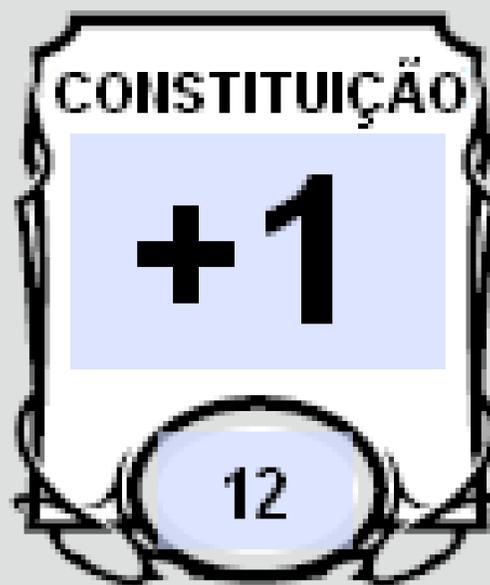
Henry - Historiador

Henry sempre adorou entender o que motivou determinados acontecimentos ao longo da história. Motivações de guerras, crises econômicas, como ditadores chegaram ao poder, revoltas e revoluções, civilizações antigas, entre tantas outras informações do passado. Sabe muito bem que é importante buscar informação em fontes confiáveis para compreender de forma correta e saber exatamente o que aconteceu.



Henry - Historiador

- **Vantagem em lembrar de acontecimentos/informações importantes**
- **Vantagem em identificar itens antigos**
- **Visão crítica aos acontecimentos do passado**





Birgit - Engenheira Mecânica

Birgit desde muito jovem adorava ajudar seu pai na reforma do carro da família que sempre dava problema. O que começou como um hobby junto a seu pai acabou se tornando sua profissão. Quando estava no colégio ganhou uma bolsa de estudos para fazer parte da equipe de robótica, onde acabou ganhando alguns prêmios ao longo dos anos. Na faculdade acabou se destacando em sua turma de Engenharia Mecânica, sendo sempre a melhor da turma. Anos depois acabou se tornando uma referência na área, sendo considerada uma das melhores no que fazia, e foi contratada pela NASA. Birgit sempre adorou construir novos equipamentos e acaba sendo viciada em finalizar novos projetos, porém acaba deixando o lado social de lado, se tornando meio fria boa parte do tempo.



Birgit - Engenheira Mecânica

- **Vantagem no conserto de veículos**
 - **Reduz pela metade o tempo dos consertos**
- **Vantagem na construção de equipamentos/planta dos projetos**





Milton - Geógrafo

Milton era um garoto de periferia filho de pais professores, isso sempre foi um grande incentivo para continuar seus estudos.

Sempre adorou fazer trilhas com seus amigos, pois ficava observando as formas de relevo

da região, quais os tipos de rochas encontradas, a hidrografia e como ela pode ter moldado o seu entorno, entre outras

coisas. Na faculdade, se especializou em geografia física, que está relacionada aos aspectos naturais do planeta Terra, porém

também se interessa em pautas sociais, devido às suas origens. Vindo de uma família

humilde, já tendo morado em áreas periféricas e sendo bissexual, sabe que todo

direito que já foi adquirido e que possui chances de retrocessos podem ser algo

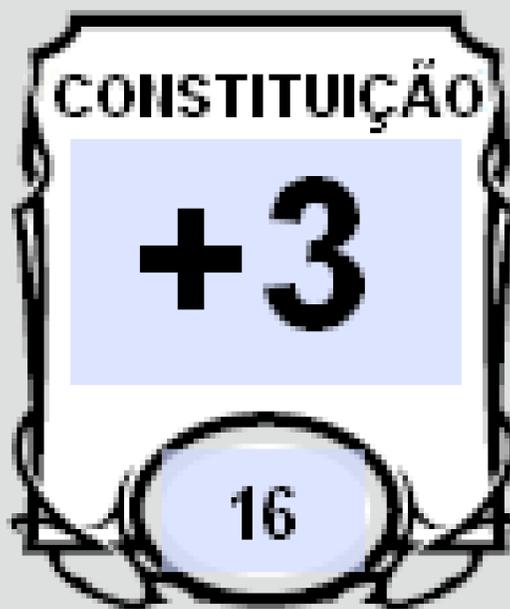
terrível para a sociedade a curto/longo prazo, sendo necessário lutar por esses

direitos quando necessário.



Milton - Geógrafo

- **Vantagem na leitura de mapas mais complexos**
- **Vantagem na informação de tipos de rochas/relevos/hidrografia**
 - **Vantagem em discursos relacionados a pautas sociais**





Ayane - Piloto

Ayane sempre gostou de adrenalina, e foi com seu irmão mais velho Yuta com quem aprendeu a dirigir e praticar manobras com o carro nas colinas tortuosas de sua cidade. Assim que foi possível, ela se alistou na aeronáutica de seu país, pois tinha o desejo de ser piloto de caça. Por ser a única mulher de sua turma, muitas vezes acabava sofrendo comentários machistas tais como “você não deveria estar aqui”, “o que uma mulher vai fazer pilotando um avião”. Ela usou esse tipo de comentário como força para realizar seu sonho. Ayane é uma piloto habilidosa e sabe pilotar diversos tipos de veículos, sendo precisa nos momentos mais delicados.



Ayane - Piloto

- Dirige qualquer tipo de veículo
- Realiza viagens mais rápidas
- Vantagem em dirigir sob pressão

FORÇA +2 14	CONSTITUIÇÃO +1 13	SABEDORIA -1 8
DESTREZA +3 16	INTELIGÊNCIA +1 12	CARISMA 0 10



Moses - Biólogo

Moses é um dos principais virologistas do continente africano, mas teve um longo percurso até chegar aonde está.

Vindo de família humilde, foi na escola através de sua professora de biologia o interesse pela área, sempre incentivando e instigando o seu conhecimento. Como o continente africano sofre com diversos tipos de vírus anualmente, foi algo que interessou o jovem Moses a pesquisar mais sobre o assunto e posteriormente se tornar uma referência.



Moses - Biólogo

- **Vantagem em identificar os tipos de espécies do local**
 - **Realizar exames laboratoriais (identificação de doenças e toxinas encontradas)**
- **Vantagem em discursos voltados ao meio ambiente**





Ursula - Diplomata

Ursula é uma pessoa de gênero não-binário, vem de uma família renomada no mundo da diplomacia, e conseqüentemente decidiu seguir os mesmos passos. Desde muito jovem estudou nas melhores escolas do país. Tornou-se uma pessoa muito comunicativa e culta, assim como preza pelo diálogo ao invés da violência.



Ursula - Diplomata

- Vantagem em evitar conflitos desnecessários**
- Poder de convencimento maior**
- Boa relação com políticos e embaixadores de outros países**





Zhuo - Agricultor Agroecológico

Zhuo é um agricultor agroecológico na aldeia de Hongguang, localizada na cidade de Changchun. Se tornou mundialmente conhecido por desenvolver técnicas de manejo que foram capazes de revolucionar como usamos o solo, além de buscar sempre um equilíbrio com a natureza e suas proximidades. Sua técnica não utiliza produtos poluentes e consegue ótimos resultados, sendo exemplo mundial e copiada por diversos outros países que também aderiram a agricultura agroecológica como forma de renda e consumo próprio.



Zhuo - Agricultor Agroecológico

- Especialista em técnicas de manejo sustentável
- Conscientização do uso do solo
 - Vantagem em debates relacionados à agrotóxicos

FORÇA 0 10	CONSTITUIÇÃO +1 13	SABEDORIA +2 14
DESTREZA +1 12	INTELIGÊNCIA +3 16	CARISMA -1 8

LINKS SUGERIDOS

**TCC Completo:
shorturl.at/fBI01**

**Dado online:
shorturl.at/fhIM1**

Ou escreva "d20" no Google.

**Para dúvidas e sugestões,
mande um email para:
strapa26@gmail.com**