

PRODUTO EDUCACIONAL



RPG COMO ESTRATÉGIA EDUCACIONAL PARA O ENSINO DE HISTÓRIA REGIONAL NO CAMPUS RIO BRANCO

GUIA DE APOIO



PRODUTO EDUCACIONAL

RPG COMO ESTRATÉGIA EDUCACIONAL PARA
O ENSINO DE HISTÓRIA REGIONAL NO
CAMPUS RIO BRANCO

FICHA CATALOGRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação - CIP

C117p

Cabral, João de Lima.

Produto educacional: RPG como estratégia educacional para o ensino de história regional no campus Rio Branco / João de Lima Cabral, José Julio Cesar Araújo. – Rio Branco, 2024. 39 p. : il. ; 39 0m.

ISBN 978-65-01-26858-3

Produto Educacional de natureza do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica – Instituto Federal do Acre, 2024.

1. Jogos - ensino. 2. História regional. 3. Crítica social. 4. Ludicidade. 5. Cultura. I. Título. II. Araújo, José Júlio César.

CDD 371.387

Ficha Catalográfica Elaborada pelo Bibliotecário Ueliton Araújo Trindade CRB 11/1049

RIO BRANCO - AC

2024

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO ACRE - IFAC
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA - PROFEPT

JOÃO DE LIMA CABRAL
JOSÉ JULIO CESAR ARAÚJO

PRODUTO EDUCACIONAL

RPG COMO ESTRATÉGIA EDUCACIONAL PARA O ENSINO DE HISTÓRIA REGIONAL NO CAMPUS RIO BRANCO

RIO BRANCO - AC

2024

APRESENTAÇÃO

Caro(a) Professor(a),

Este guia foi elaborado com o objetivo de apoiar sua prática docente, oferecendo estratégias inovadoras para tornar as aulas de História mais envolventes e eficazes. Estudos recentes mostram que os métodos tradicionais de ensino, baseados apenas na exposição oral, muitas vezes não são suficientes para captar o interesse e a participação ativa dos alunos. Por isso, é essencial que busquemos novas abordagens para alcançar melhores resultados.

Uma das metodologias que proponho neste guia é a gamificação, uma abordagem que utiliza elementos de jogos para tornar o aprendizado mais interativo e prazeroso. A ludicidade proporcionada pelos jogos pode transformar conceitos históricos complexos em experiências envolventes e significativas para os alunos.

A gamificação pode desempenhar um papel crucial na dinâmica da sala de aula. Ao integrar jogos no processo de ensino, você poderá promover maior interação entre os alunos, entre o professor e os alunos, e também entre os alunos e o conteúdo histórico estudado. Além disso, os jogos podem ajudar os alunos a desenvolver habilidades importantes, como seguir regras, trabalhar em equipe, aprender com os erros e manter um espírito de competição saudável.

Este guia tem a intenção de ser um recurso valioso para ajudá-lo a criar aulas de História mais dinâmicas e participativas. Espero que as estratégias apresentadas aqui contribuam para um ensino mais envolvente e eficaz.

Atenciosamente,

João de lima Cabral



SUMÁRIO

- **INTRODUÇÃO P. 01**
- **OBJETIVOS P. 02**
- **TELAS INICIAISP. 03**
- **MODO VERSÃO COMPLETA DE RPG DE MESA: REFERÊNCIASP. 04**
- **MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TELASP. 05**
- **MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - CARDSP. 06**
- **MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - LIVRO DE REGRASP. 08**
- **MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELASP. 16**
- **MODO VERSÃO MESTRE: CAMPANHA PARA PROFESSORP. 28**
- **MODO VERSÃO MESTRE: CAMPANHA PARA PROFESSOR - CAPÍTULOSP. 27**
- **RPG EM TURNOS: COMBATE SIMPLESP. 33**
- **RPG EM TURNOS: COMBATE SIMPLES - CARDS DE PERSONAGENSP. 34**
- **RPG EM TURNOS: COMBATE SIMPLES - MERCADOP. 35**

1 - INTRODUÇÃO

O jogo "A Lenda do Acre" é um RPG (Role-Playing Game) desenvolvido como produto educacional no âmbito do Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre (IFAC). Este jogo visa promover um ensino crítico da história regional acreana, engajando os alunos através de uma imersão profunda nas complexas interações sociais e políticas do final do século XIX e início do século XX.

A criação desse jogo teve como objetivo principal gerar um engajamento dos alunos frente à temática da história regional acreana, permitindo assim que eles conseguissem relacionar os eventos históricos com suas próprias interpretações e pesquisas. Este jogo incentiva os alunos a explorarem as complexas interações sociais e políticas do final do século XIX e início do século XX no território acreano.

A utilização de jogos no ensino de história pode ser uma ferramenta viável capaz de proporcionar uma aprendizagem significativa aos alunos. Surgem como uma possibilidade de oferecer um ganho significativo de qualidade ao processo de ensino e aprendizagem em história regional. Os jogos oportunizam o uso de ferramentas como narrativas interativas, resolução de problemas, cooperação e competição, além de potencializar o aspecto engajador da aprendizagem.

Assim, o produto educacional "A Lenda do Acre" busca amenizar as dificuldades encontradas no ensino e aprendizagem do conteúdo histórico, explorando os aspectos relacionados ao contexto histórico, interpretação de eventos, identificação de personagens históricos e resolução de conflitos narrativos.

2 - OBJETIVOS



OBJETIVOS DO JOGO

- Explorar de forma lúdica as interações sociais e políticas do final do século XIX e início do século XX no Acre;
- Demonstrar que a história regional pode ser ensinada através de um RPG;
- Estimular a curiosidade, o trabalho em equipe, a resolução de problemas e a elaboração de respostas críticas.

CAPACIDADES A SEREM TRABALHADAS

- Apropriar-se de conhecimentos referentes à história do Acre;
- Visualizar a relação entre a história regional e o lúdico;
- Perceber as conexões históricas com o seu cotidiano, compreendendo a importância dos eventos passados para a realidade atual.

3 - TELAS INICIAIS



fonte: Autor 2024



fonte: Autor 2024

O jogo "A Lenda do Acre" possui duas telas iniciais que buscam ambientar o jogador para os objetivos do jogo. Ao clicar no menu "iniciar o mesmo será levado a tela de opções do jogo, onde encontrará três opções para desenvolver a sua narrativa.

A tela "**versão completa: RPG de Mesa**" – possui todos os elementos necessários para se desenvolver uma campanha tradicional de mesa, pensada para jogadores mais experientes este modo apresenta a ficha de personagens, livro de regras completo, com introdução, conceitos básicos, descrição de atributos, sistema de jogo, ambientação, orientações ao mestre do jogo e regras para ação e tabelas com valores de referência.

A tela "**versão Mestre: Campanha para professor**" possui uma campanha completa jogável baseada em elementos da História Acreana do final do Sec. XIX e início do XX, com narrativa própria e a possibilidade de se jogar em capítulos. Nesse ambiente é possível encontrar os cards de personagens, a opção de início e jogo por capítulos.

"A tela **RPG em turnos: Combate simples**" oferece aos jogadores a opção de desfrutar de uma tela de combate ainda em desenvolvimento com dois modos de jogo: história e Explorar, dessa forma é possível criar narrativa própria e explorar os sistema de combate presente para otimizar as decisões.

4 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA: REFERÊNCIAS

Esta versão busca apresentar todas as regras e mecânicas de "A Lenda do Acre" que forma baseadas na adaptação de elementos de sistemas de RPG estabelecidos, garantindo um equilíbrio entre simplicidade, profundidade e versatilidade. temos como referencias:

- **Dungeons & Dragons (D&D)** introduziu o sistema d20 como uma de suas principais inovações, utilizando um dado de 20 lados para resolver ações e determinar o sucesso ou falha das mesmas.
- **Savage Worlds** é um sistema de RPG conhecido por sua simplicidade e velocidade de jogo.
- **GURPS (Generic Universal RolePlaying System)** é um sistema de RPG altamente versátil, capaz de ser adaptado a qualquer gênero ou cenário, com foco em um realismo detalhado e na criação de personagens profundos e multifacetados.
- **Call of Cthulhu** é um sistema de RPG focado em horror e investigação, baseado nas obras de H.P. Lovecraft, conhecido por sua ênfase em atmosfera, mistério e na fragilidade dos personagens humanos.
- **Fate Core** é um sistema de RPG que foca na narrativa colaborativa e no uso de aspectos para definir características dos personagens e do mundo. tais elementos estão dirimidos ao longo de todo o progresso

5 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA TELAS



fonte: Autor 2024

As telas dessa versão apresentam os elementos principais para a realização das partidas, embora não se apresentem introduzidas via sistema de jogo no aplicativo essa versão pode ser executada como RPG tradicional, uma vez que o jogador encontrara todos os elementos e explicações de execução necessários de forma clara e objetiva.

6 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - CARDS

The image displays four character cards for a tabletop RPG. Each card is a vertical rectangle with a colored border (blue for Miguel, yellow for Iara, green for Juan, and pink for Rosa). At the top of each card is a circular portrait icon and the character's name. Below the name is a box labeled 'Atributos 28'. The main body of each card is divided into three sections: 'HABILIDADES' (Skills), 'Equipamentos' (Equipment), and a descriptive paragraph. The 'HABILIDADES' section contains five rows for 'Força(FOR):', 'Destreza(DES):', 'Inteligência (INT):', 'Sabedoria (SAB):', and 'Carisma (CAR):', each followed by a small box for a value. The 'Equipamentos' section contains three empty boxes. The descriptive paragraph is at the bottom of each card. A small 'VOLTAAR' button is located at the very bottom of each card.

Nome	Atributos	Habilidades	Equipamentos	Descrição
Miguel	28	Força(FOR): Destreza(DES): Inteligência (INT): Sabedoria (SAB): Carisma (CAR):	Engenharia Persuasão	Seringueiro: um seringueiro envolvido por seu patrão nos conflitos do território Acreano.
Iara	28	Força(FOR): Destreza(DES): Inteligência (INT): Sabedoria (SAB): Carisma (CAR):	Conhecimento da Floresta Herbalismo	Nativa do povo que busca proteger sua terra e cultura.
JUAN	28	Força(FOR): Destreza(DES): Inteligência (INT): Sabedoria (SAB): Carisma (CAR):	Táticas militares Liderança	Um exilado boliviano que apoia a independência do Acre
ROSA	28	Força(FOR): Destreza(DES): Inteligência (INT): Sabedoria (SAB): Carisma (CAR):	Sobrevivência Combate corpo a corpo	Uma mulher forte e destemida do nordeste, que veio em busca de novas oportunidades.

fonte: Autor 2024

Para a construção dos personagens, foram idealizadas personalidades e aspectos sociais que remontam as pessoas que habitavam a região Acreana em meados do sec. XIX e início do Sec. XX, cada personagem possui 28 pontos de atributos que podem ser distribuídos em:

- **Força (FOR):** Representa a capacidade física e resistência.
- **Destreza (DES):** Reflete a agilidade e precisão.
- **Inteligência (INT):** Mede a capacidade de raciocínio e aprendizado.
- **Sabedoria (SAB):** Representa percepção e intuição.
- **Carisma (CAR):** Indica a habilidade de liderança e persuasão.

Distribua 28 pontos entre esses atributos, com um mínimo de 1 e máximo de 10 em cada atributo.

7 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - CARDS

Escolha de Habilidades

- Engenharia, Persuasão, Sobrevivência, Combate corpo a corpo, Conhecimento da Floresta, Herbalismo, Táticas Militares, Liderança.
- Escolha 5 habilidades principais e 3 secundárias. As principais começam com +3 e as secundárias com +1.

Histórico e Motivação

- Defina um breve histórico e a motivação do personagem, que guiará suas ações durante a campanha.

Equipamento Inicial

- Cada personagem começa com um conjunto básico de equipamentos relevantes para sua profissão e história (ferramentas de engenharia, armas, suprimentos de sobrevivência, etc.)

a Escolha de equipamentos deve ser dialogada junto ao mestre a fim de que sejam aceitas, aqui é importante a pesquisa a fim e se caracterizar corretamente os personagens com equipamentos condizentes com a época usos e costumes do período trabalhado.

8 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - LIVRO DE REGRAS

Escolha de Habilidades

- Engenharia, Persuasão, Sobrevivência, Combate corpo a corpo, Conhecimento da Floresta, Herbalismo, Táticas Militares, Liderança.
- Escolha 5 habilidades principais e 3 secundárias. As principais começam com +3 e as secundárias com +1.

Histórico e Motivação

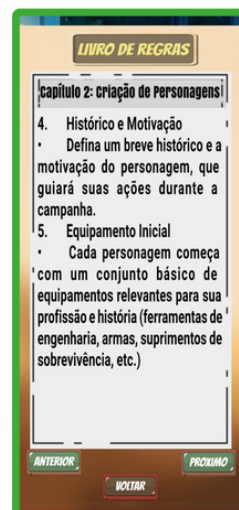
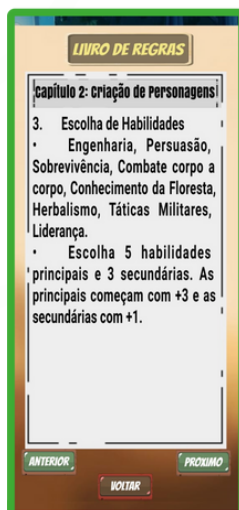
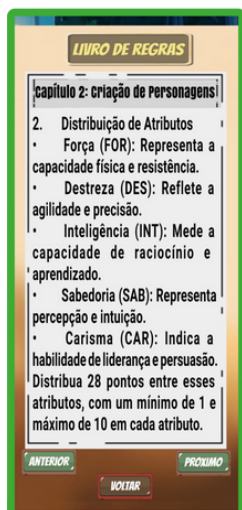
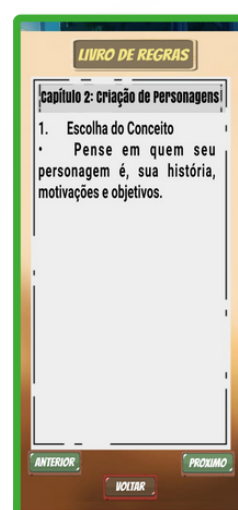
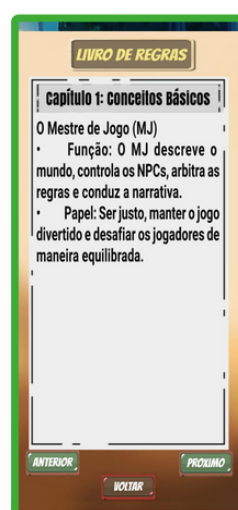
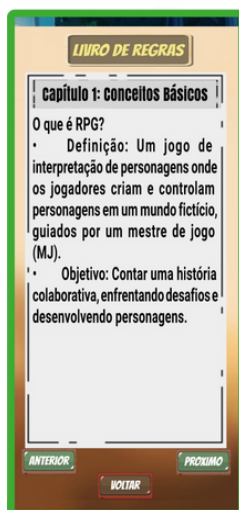
- Defina um breve histórico e a motivação do personagem, que guiará suas ações durante a campanha.

Equipamento Inicial

- Cada personagem começa com um conjunto básico de equipamentos relevantes para sua profissão e história (ferramentas de engenharia, armas, suprimentos de sobrevivência, etc.)

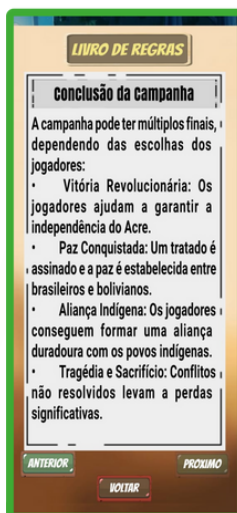
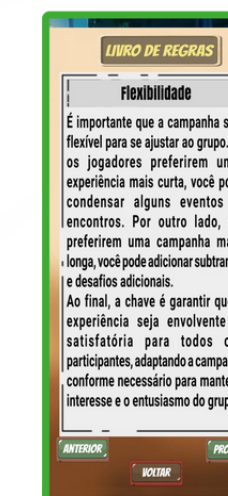
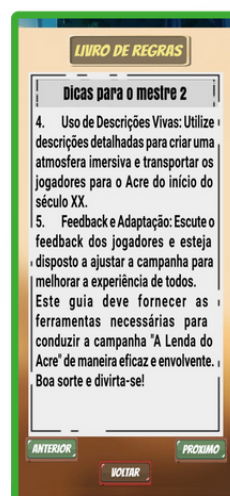
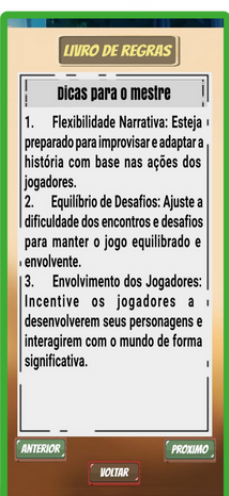
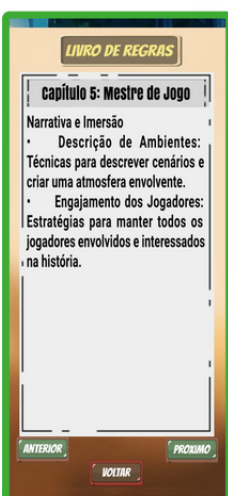
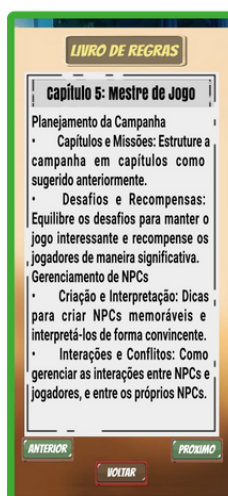
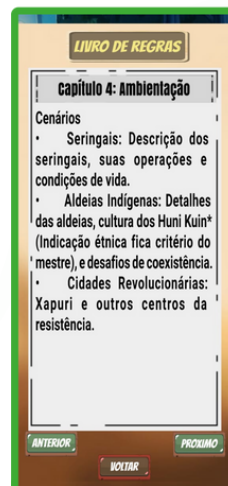
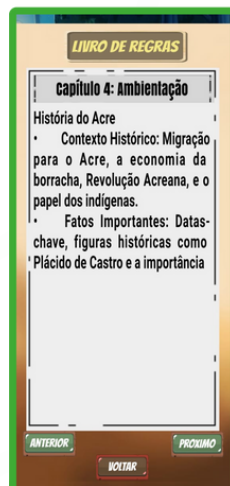
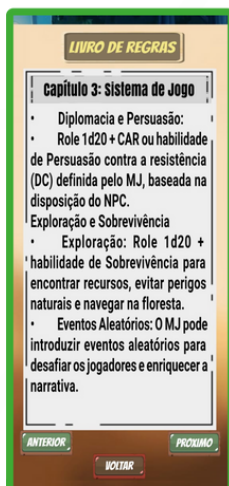
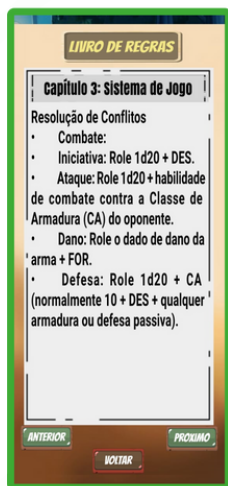
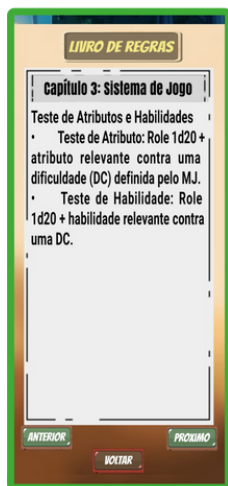
a Escolha de equipamentos deve ser dialogada junto ao mestre a fim de que sejam aceitas, aqui é importante a pesquisa a fim e se caracterizar corretamente os personagens com equipamentos condizentes com a época usos e costumes do período trabalhado.

8 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - LIVRO DE REGRAS



fonte: Autor 2024

8 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - LIVRO DE REGRAS



8 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - LIVRO DE REGRAS

Na opção de livros de regras, estão distribuídos os elementos fundamentais para a compreensão de mecânicas e estruturas do jogo, a concepção destes elementos é fundamental. A introdução do livro de regras fornece uma visão geral do cenário e do tema do RPG "A Lenda do Acre". Este capítulo é crucial para situar os jogadores no contexto histórico e cultural da campanha, explicando a importância da Revolução Acreana e as dinâmicas entre seringueiros, indígenas, revolucionários e forças estrangeiras.

REGRAS DE COMBATE

O combate é um elemento central em "A Lenda do Acre", envolvendo confrontos físicos entre personagens jogáveis (PJs) e inimigos, sejam eles mercenários, animais selvagens ou outros adversários. As regras de combate são importantes porque estruturam como esses conflitos são resolvidos, garantindo que sejam justos e emocionantes.

Iniciativa

A iniciativa: Define a ordem das ações no combate. Cada personagem rola um dado de iniciativa (geralmente um D20) para determinar quem age primeiro.

- Todos os personagens rolam $1d20 + DES$. A ordem de atuação é do maior para o menor resultado.

Ações em Combate

Ações e Movimentos: Cada turno de combate permite aos personagens realizar ações (como atacar, defender ou usar uma habilidade) e movimentos (deslocar-se pelo campo de batalha).

- Ataque: Role $1d20 + \text{habilidade de combate relevante (corpo a corpo ou à distância)}$ contra a CA do Oponente.
- Defesa: Role $1d20 + CA$ (normalmente $10 + DES + \text{qualquer armadura ou defesa passiva}$).
- Movimento: Os personagens podem se mover uma distância determinada por seu atributo de

Destreza.

- Usar Item: Os personagens podem usar um item de seu inventário, como poções ou ferramentas.
- Ações Especiais: Inclui desengajar, esquivar, usar habilidades especiais ou executar táticas militares.

8 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - LIVRO DE REGRAS

Rolagem de Dados para Ataque e Defesa:

Os jogadores rolam dados para determinar o sucesso dos ataques e das defesas. Modificadores baseados nas habilidades dos personagens e nas condições do combate podem influenciar os resultados.

Dano

- Dano e Cura: Regras para calcular o dano causado pelos ataques e como os personagens podem recuperar pontos de vida, seja através de descanso, tratamento médico ou uso de itens de cura.
- Role o dado de dano da arma + modificador de atributo relevante (FOR para corpo a corpo, DES para distância).

Recuperação

- Personagens recuperam 1d6 pontos de vida por noite de descanso completo.
- Uso de itens de cura ou habilidades específicas pode aumentar a recuperação.

Essas regras são essenciais para manter o combate organizado e emocionante, proporcionando desafios e oportunidades para os jogadores demonstrarem suas habilidades estratégicas.

8 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - LIVRO DE REGRAS

DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS

O desenvolvimento de personagens é o processo pelo qual os jogadores melhoram e evoluem seus PJs ao longo da campanha. Este elemento é vital porque incentiva o investimento emocional dos jogadores em seus personagens e cria um senso de progresso.

Experiência (XP) e Subida de Nível

- Personagens ganham XP completando missões, superando desafios e realizando interações significativas.
- Marcos de XP para subir de nível podem ser definidos pelo MJ. Exemplo: 100 XP para o nível 2, 300 XP para o nível 3, etc.
- Ao subir de nível, personagens podem melhorar seus atributos, adquirir novas habilidades e **talentos**.

Talentos e Perícias

Exemplos de Talentos:

- Resistência: +2 PV por nível.
- Mestre em Herbalismo: +2 em todos os testes de Herbalismo.
- Líder Nato: +2 em todos os testes de Liderança.
- Guerreiro Experiente: +1 em todas as jogadas de ataque.
- Exemplos de Perícias:
- Herbalismo Avançado: Permite criar poções mais potentes.
- Explorador da Floresta: Bônus +2 em testes de navegação e sobrevivência na floresta.
- Estrategista: Bônus +2 em testes de Táticas Militares.

8. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - LIVRO DE REGRAS

INTERAÇÃO SOCIAL

- Interação social refere-se às trocas e diálogos entre os personagens jogáveis e os personagens não jogáveis (NPCs), assim como entre os próprios PJs. Este elemento é crucial para a construção da narrativa e a resolução de conflitos sem o uso de violência.
- **Diálogos e Negociações:** Os jogadores usam suas habilidades de persuasão, intimidação e diplomacia para interagir com NPCs, obter informações, negociar acordos e evitar confrontos.
- **Relacionamentos:** As relações formadas durante o jogo, tanto positivas quanto negativas, podem influenciar a narrativa e as missões futuras.
- **Tomada de Decisões:** As escolhas feitas durante as interações sociais podem ter consequências de longo prazo, afetando a história e o desenvolvimento dos personagens.
- A interação social enriquece a narrativa, proporcionando profundidade e complexidade ao jogo.

Reputação e Influência

- **Sistema de Reputação:** As ações dos personagens influenciam como são vistos pelas diferentes facções.

Exemplo: Ajudar os indígenas pode aumentar a reputação com eles, mas reduzir com os seringueiros.

- **Testes de Carisma e Diplomacia:** Role 1d20 + CAR ou habilidade de Persuasão contra a resistência (DC) definida pelo MJ.

8. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - LIVRO DE REGRAS

ECONOMIA E RECURSOS

Sistema Econômico

- **Moeda:** Defina uma moeda simples para transações (Ex: Cruzeiros).
- **Valores de Itens:**
- **Itens Comuns:** Comida (5 Cruzeiros), Água (2 Cruzeiros), Rede de Dormir (10 Cruzeiros).
- **Itens Raros:** Armas (20-50 Cruzeiros), Ferramentas de Engenharia (30 Cruzeiros), Poções de Cura Avançada (50 Cruzeiros).

Gestão de Recursos

Suprimentos Essenciais: Acompanhe comida, água e munição.

Falta de recursos pode causar penalidades (Ex: -2 em todos os testes se faltar comida por mais de 2 dias).

CONSEQUÊNCIAS E MORALIDADE

Sistema de Consequências

O sistema de consequências refere-se à maneira como as ações e decisões dos jogadores afetam a narrativa e o mundo do jogo. Este elemento é fundamental para criar uma sensação de impacto e responsabilidade.

- **Moralidade:** As ações dos personagens têm consequências morais, afetando suas relações e a narrativa.

Exemplo: Escolhas de salvar ou explorar uma aldeia indígena afetam futuras interações com aquele grupo.

- **Impacto a Longo Prazo:** Decisões importantes alteram o curso da campanha.

Exemplo: Ajudar a revolução pode trazer benefícios imediatos, mas também atrair a ira de forças opostas no futuro.

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

As tabelas de referência são ferramentas cruciais em um livro de regras de RPG, servindo como recursos rápidos e organizados que facilitam o fluxo do jogo. Essas tabelas compilam informações essenciais de forma condensada e acessível, permitindo que jogadores e Mestres do Jogo (MJ) encontrem rapidamente os dados de que precisam sem interromper a narrativa.

As tabelas de referência são indispensáveis para qualquer RPG de mesa, pois:

- **Agilizam o Jogo:** Reduzem o tempo gasto em consultas de regras e dados, permitindo que o jogo flua sem interrupções desnecessárias.
- **Aumentam a Acessibilidade:** Facilitam o acesso a informações críticas, tornando o jogo mais acessível tanto para veteranos quanto para novatos.
- **Mantêm a Consistência:** Garantem que regras e mecânicas sejam aplicadas de maneira consistente e justa, melhorando a experiência geral do jogo.
- **Enriquecem a Narrativa:** Fornecem ao MJ ferramentas para criar uma narrativa envolvente e dinâmica, adicionando complexidade e profundidade à campanha.

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

9.1 ATRIBUTOS E MODIFICADORES

Atributos são características fundamentais que descrevem as capacidades inatas dos personagens. Eles são essenciais para determinar o sucesso ou fracasso de várias ações durante o jogo. Os principais atributos podem incluir:

- **Força (FOR):** Mede a potência física do personagem. Influencia o dano em combate corpo a corpo e a capacidade de carregar peso.
- **Destreza (DES):** Refere-se à agilidade e coordenação. Afeta a precisão de ataques à distância e a habilidade de esquivar-se.
- **Constituição (CON):** Indica a resistência física e saúde geral. Determina pontos de vida e resistência a venenos e doenças.
- **Inteligência (INT):** Representa a capacidade de raciocínio e conhecimento. Importante para habilidades técnicas e resolução de problemas.
- **Sabedoria (SAB):** Relaciona-se à percepção e julgamento. Crucial para habilidades de sobrevivência e percepção.
- **Carisma (CAR):** Mede a capacidade de influenciar os outros. Essencial para persuasão, liderança e interações sociais.

Modificadores são ajustes aplicados aos testes de habilidade baseados nos atributos do personagem. Por exemplo, um personagem com alta força terá um modificador positivo em testes que envolvem levantar objetos pesados ou lutar corpo a corpo. Esses modificadores garantem que os atributos influenciem diretamente o desempenho dos personagens nas suas ações.

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

TABELA DE ATRIBUTOS E MODIFICADORES

ATRIBUTO	PONTOS	MODIFICADOR
1	-5	-5
2-3	-4	-4
4-5	-3	-3
6-7	-2	-2
8-9	-1	-1
10-11	0	0
12-13	+1	+1
14-15	+2	+2
16-17	+3	+3
18-19	+4	+4
20	+5	+5

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

9.2 DIFICULDADES COMUNS

As dificuldades comuns (DC) são valores-alvo que os jogadores precisam atingir ou superar em testes de habilidade para realizar com sucesso uma ação. Essas dificuldades são determinadas pelo Mestre do Jogo (MJ) e refletem a complexidade ou desafio da tarefa em questão.

- **Fácil (DC 10):** Ações triviais ou de baixa complexidade, como acender uma fogueira.
- **Moderado (DC 15):** Tarefas com alguma dificuldade, como escalar uma árvore média.
- **Difícil (DC 20):** Desafios significativos, como nadar contra uma correnteza forte.
- **Muito Difícil (DC 25):** Tarefas extremamente desafiadoras, como desarmar uma armadilha complexa.
- **Quase Impossível (DC 30):** Ações que exigem habilidades extraordinárias ou sorte, como convencer um inimigo jurado a se render.

As dificuldades comuns ajudam a estruturar o jogo, dando ao MJ uma referência para determinar quão exigente é uma ação e aos jogadores uma ideia do que esperar.

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

TABELA DE DIFICULDADES COMUNS

TAREFA	DIFICULDADES COMUNS
Tarefa muito fácil	5
Tarefa fácil	10
Tarefa moderada	15
Tarefa difícil	20
Tarefa muito difícil	25
Tarefa quase impossível	30

fonte: Autor 2024

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

9.3 EQUIPAMENTOS E SEUS EFEITOS

Equipamentos são itens que os personagens podem adquirir e usar durante a campanha. Eles são fundamentais para a sobrevivência, combate e resolução de problemas. Os equipamentos são categorizados em várias classes, como armas, armaduras, ferramentas e itens utilitários.

- **Armas:** Cada tipo de arma possui características específicas, como dano, alcance e propriedades especiais. Por exemplo, um facão pode causar 1d6 de dano e ser eficaz em combate corpo a corpo, enquanto um arco pode causar 1d8 de dano à distância.
- **Armaduras:** Oferecem proteção contra ataques, aumentando a Classe de Armadura (CA) do personagem. Uma armadura de couro leve pode adicionar +2 à CA, enquanto uma cota de malha pode oferecer +4.
- **Ferramentas:** Incluem itens como kits de primeiros socorros, ferramentas de engenharia e
- **kits de herbalismo.** Esses itens permitem aos personagens realizar tarefas específicas com maior eficácia.
- **Itens Utilitários:** Podem incluir lanternas, cordas, pederneiras e cantis. Esses itens são essenciais para a sobrevivência e exploração.

Os equipamentos e seus efeitos são cruciais para que os personagens possam enfrentar os desafios da campanha de forma eficaz, oferecendo vantagens específicas em situações diversas.

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

TABELA DE EQUIPAMENTOS E EFEITOS

EQUIPAMENTO	EFEITO
Facão	Dano 1d6 + FOR (corpo a corpo)
Revólver	Dano 1d8 + DES (distância)
Arco e Flecha	Dano 1d6 + DES (distância)
Bolsa de Ervas	Cura 1d4 pontos de vida
Ferramentas de Engenharia	Bônus +2 em testes de Engenharia
Kit de Primeiros Socorros	Cura 1d6 pontos de vida
Mapa da Região	Bônus +2 em testes de Navegação
Rede de Dormir	Evita penalidades de sono na floresta
Cordas e Ganchos	Bônus +2 em testes de Escalada
Amuleto Protetor	Bônus +1 em todas as jogadas de defesa
Poção de Cura Avançada	Cura 2d6 pontos de vida

fonte: Autor 2024

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

EVENTOS ALEATÓRIOS

são acontecimentos inesperados que podem ocorrer durante a campanha, adicionando um elemento de surpresa e imprevisibilidade ao jogo. Esses eventos são determinados pelo MJ e podem incluir:

- **Encontros com Animais Selvagens:** Uma onça pode surgir no caminho, exigindo que os personagens lidem com a ameaça.
- **Descoberta de Recursos:** Os personagens podem encontrar uma fonte de água ou uma planta medicinal valiosa.
- **Interações com NPCs:** Um viajante perdido pode cruzar o caminho dos personagens, pedindo ajuda ou oferecendo informações.

Esses eventos mantêm o jogo dinâmico e excitante, forçando os jogadores a adaptarem suas estratégias e reagirem a novas situações.

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

TABELA DE EVENTOS ALEATÓRIOS

EVENTO	EFEITO
Tempestade Tropical	Movimentação reduzida pela metade por 1d4 horas
Encontro com Animais	Batalha contra um grupo de onças (1d4+1)
Grupo de Exploradores	Encontro com outro grupo, pode ser aliado ou inimigo
Aldeia Desconhecida	Descoberta de uma nova aldeia indígena
Seringueiros Hostis	Confronto com seringueiros que não querem concorrência

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

9.4 EVENTOS CLIMÁTICOS

refletem as condições meteorológicas variáveis que podem afetar a campanha, criando desafios ou oportunidades para os personagens. Exemplos de eventos climáticos incluem:

- **Tempestades Tropicais:** Fortes chuvas e ventos dificultam a visibilidade e os movimentos, tornando a travessia da floresta mais perigosa.
- **Secas:** A falta de água pode forçar os personagens a buscarem fontes alternativas de hidratação e alimentação.
- **Nevoeiro Denso:** Reduz a visibilidade, complicando a navegação e aumentando o risco de encontros inesperados.
- **Calor Extremo:** Exige que os personagens gerenciem cuidadosamente seus recursos de água e evitem a exaustão.

Eventos climáticos adicionam uma camada de realismo e dificuldade ao jogo, exigindo que os personagens se adaptem às condições mutáveis do ambiente.

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

TABELA DE EVENTOS CLIMÁTICOS

EVENTO	EFEITO
Chuva Forte	Penalidade de -2 em testes de Percepção e Movimentação
Sol Escaldante	Personagens sem proteção sofrem 1d4 de dano por desidratação
Cheia dos Rios	Áreas próximas aos rios ficam inacessíveis por 1d6 dias

fonte: Autor 2024

10. MODO VERSÃO MESTRE: CAMPANHA PARA PROFESSOR

Esta versão busca apresentar todas as regras e mecânicas de "A Lenda do Acre" que forma baseadas na adaptação de elementos de sistemas de RPG estabelecidos presentes na versão completa. ademais a proposta apresenta campanha otimizada para ser totalmente jogada via aplicativo. contendo regras simplificadas e campanha composta por 04 capítulos. A campanha é concebida como um guia extremamente flexível, permitindo que o professor utilize e adapte os conteúdos ministrados ou que pretende pesquisar nas aulas sobre a história do Acre. A história apresentada serve como um roteiro inicial, onde tanto os personagens quanto os elementos narrativos são utilizados para incentivar a pesquisa e o aprofundamento na história acreana. o RPG conta com os seguinte elementos narrativos:

- **Tema:** A migração para a região do Acre, a Revolução Acreana e os indígenas locais.
- **Resumo:** Os jogadores são um grupo heterogêneo de migrantes, revolucionários e indígenas que devem navegar pelas complexas interações sociais e políticas do final do século XIX e início do século XX. Juntos, eles enfrentarão desafios relacionados à colonização, conflitos armados e a luta pela preservação das culturas indígenas

10. MODO VERSÃO MESTRE: CAMPANHA PARA PROFESSOR

A campanha de "A Lenda do Acre" possui regras simples e intuitivas, baseadas na engine do jogo. **Uma das principais mecânicas é a rolagem randômica de um dado de 20 lados (d20).** Cada ação realizada pelos jogadores é influenciada pelo valor apresentado após a rolagem do dado. **Esse valor determina os caminhos que a narrativa pode seguir, proporcionando uma experiência única a cada jogo.**

A experiência narrativa foi cuidadosamente planejada para servir como um **guia flexível.** **O professor tem a liberdade de incluir elementos adicionais,** como fatos históricos, datas importantes, aspectos geográficos e características do relevo, conforme suas pesquisas e interesses. Isso permite um aprofundamento da experiência, tornando o jogo não apenas uma ferramenta de ensino, mas também um meio de enriquecer o conhecimento dos alunos sobre a história do Acre.

Implementação na Sala de Aula

A flexibilidade do jogo possibilita sua adaptação a diferentes contextos educacionais. O professor pode utilizar o jogo para abordar diversos temas históricos de maneira interativa e engajadora. **A narrativa do jogo pode ser expandida ou ajustada conforme necessário,** permitindo a inclusão de novos desafios e eventos históricos relevantes.

Essa abordagem dinâmica visa não apenas a transmissão de conhecimentos históricos, mas também o **desenvolvimento de habilidades cruciais, como o pensamento crítico, a colaboração e a capacidade de resolver problemas complexos.** Ao vivenciarem os eventos históricos de forma interativa, os alunos têm a oportunidade de aprofundar seu entendimento sobre o passado e refletir sobre suas implicações no presente.

11. MODO VERSÃO MESTRE: CAMPANHA PARA PROFESSOR CAPITULOS

11,1 - CAPÍTULO I: A CHEGADA

Objetivo: Introduzir os jogadores ao ambiente do Acre e estabelecer seus personagens.

Cenário: Final do século XIX. Os personagens chegam ao Acre, vindos de diferentes partes do Brasil e do mundo, atraídos pela promessa de riqueza com a extração de borracha.

Personagens Jogadores (PJs):

1. **Miguel**, seringueiro envolvido por seu patrão nos conflitos do território Acriano.
2. **Rosa**, a Aventureira: Uma mulher forte e destemida do nordeste, que veio em busca de novas oportunidades. Habilidades: Sobrevivência, Combate corpo a corpo.
3. **Iara**, a Indígena: Nativa do povo Huni Kuin* (indicação étnica fica a critério do mestre), que busca proteger sua terra e cultura. Habilidades: Conhecimento da Floresta, Herbalismo.
4. **Juan**, o Revolucionário: Um exilado boliviano que apoia a independência do Acre. Habilidades: Táticas Militares, Liderança.

NPCs Importantes:

- **Coronel Plácido de Castro**: Líder dos revolucionários acreanos.
- **José, o Seringalista**: Um poderoso barão da borracha com interesses próprios.
- **Cacique Aramã**: Líder dos Huni Kuin*(indicação étnica fica a critério do mestre), sábio e respeitado.

Encontro Inicial: Os personagens se encontram em uma balsa improvisada cruzando o rio Acre, cada um com seus próprios motivos para estar ali. Durante a travessia, são atacados por um grupo de capangas contratados por seringalistas que não querem concorrência.

Desafio: Os jogadores devem cooperar para repelir o ataque e, assim, começam a formar laços entre si.

11. MODO VERSÃO MESTRE: CAMPANHA PARA PROFESSOR CAPÍTULOS

11.2 - CAPÍTULO II: O SERINGAL

- **Objetivo:** Estabelecer a tensão entre seringalistas e os recém-chegados.
- **Cenário:** Um seringal em plena produção, rodeado por densas florestas.
- **Missão:** Os personagens são contratados para trabalhar no seringal, onde descobrem condições de trabalho análogas à escravidão e a exploração brutal dos trabalhadores.
- **Desafio:** Planejar e executar uma revolta dos trabalhadores do seringal. Eles devem convencer os trabalhadores a se unirem, enfrentar os capatazes e tomar controle do seringal.
- **Recompensa:** Conquistando o seringal, ganham recursos e apoio para as próximas etapas da campanha.

11. MODO VERSÃO MESTRE: CAMPANHA PARA PROFESSOR CAPÍTULOS

11.3 CAPÍTULO III: A REVOLUÇÃO

- **Objetivo:** Participar ativamente da Revolução Acreana.
- **Cenário:** Cidade de Xapuri, centro da resistência acreana.
- **Missão:** Auxiliar Plácido de Castro em várias operações militares contra as forças bolivianas. Os jogadores devem executar missões de sabotagem, espionagem e batalhas campais.
- **Desafio:** Coordenar ataques estratégicos enquanto enfrentam traições internas e a crescente tensão entre os indígenas e os migrantes.
- **Evento Chave:** Um confronto direto com as forças bolivianas na Batalha de Acre. Os jogadores desempenham papéis cruciais, suas decisões influenciarão o resultado da batalha.

11. MODO VERSÃO MESTRE: CAMPANHA PARA PROFESSOR CAPÍTULOS

11.4 CAPÍTULO IV: PAZ E CONFLITO

- **Objetivo:** Resolver a tensão entre os indígenas e os colonizadores após a revolução.
- **Cenário:** Aldeia Huni Kuin* (indicação étnica fica a critério do mestre) e áreas circunvizinhas.
- **Missão:** Mediar a paz entre os seringueiros e os povos indígenas. Enfrentar ameaças externas de seringalistas e novos colonos que chegam após a vitória revolucionária.
- **Desafio:** Os personagens devem resolver conflitos através de diplomacia, combates e alianças. A relação entre Iara e seu povo será central para decidir o destino das negociações.
- **Evento Final:** Uma grande reunião entre líderes indígenas, seringueiros e os revolucionários. Um ataque inesperado de seringalistas descontentes obriga os jogadores a unir todas as facções para defender a terra que agora todos chamam de lar.
- **Conclusão:** Dependendo das ações dos jogadores, o Acre pode se tornar um exemplo de coexistência pacífica e próspera ou um campo de batalha contínuo por recursos e poder.

12. RPG EM TURNOS: COMBATE SIMPLES



Essa versão foi desenvolvida para que os jogadores possam criar suas próprias campanhas e regras, com foco na história regional. Dessa forma, eles podem aproveitar o sistema de combate disponível no aplicativo, que inclui um sistema randômico de rolagem de dados (baseado no sistema d20), inventário ilustrativo, mercado, e cartas de personagens. Diferentemente das outras opções, nesta versão não há regras fixas ou um sistema detalhado de elementos, proporcionando total liberdade criativa para que tanto o mestre quanto os jogadores possam elaborar esses aspectos conforme desejarem.

13. RPG EM TURNOS: COMBATE SIMPLES CARDS DE PERSONAGENS



PERSONAGENS JOGADORES (PJS) – SUGESTÕES ILUSTRATIVAS:

- **Miguel, o Seringueiro:** Um trabalhador da floresta envolvido por seu patrão nos conflitos do território acreano.
- **Rosa, a Aventureira:** Uma mulher forte e destemida do Nordeste, que veio em busca de novas oportunidades.
- **Habilidades:** Sobrevivência, Combate corpo a corpo.
- **Iara, a Indígena:** Nativa do povo Huni Kuin* (a escolha étnica pode ser adaptada conforme o critério do mestre), que busca proteger sua terra e cultura.
- **Habilidades:** Conhecimento da Floresta, Herbalismo.
- **Juan, o Revolucionário:** Um exilado boliviano que apoia a independência do Acre.
- **Habilidades:** Táticas Militares, Liderança.
- **Essas sugestões são ilustrativas**, servindo como ponto de partida para que mestres e jogadores possam desenvolver e personalizar seus próprios personagens conforme desejarem.

14. RPG EM TURNOS: COMBATE SIMPLES MERCADO

O mercado ilustrativo é apresentado como uma sugestão, visando enriquecer a narrativa e adicionar elementos ao jogo. Ele oferece aos jogadores uma variedade de itens e recursos que podem ser integrados na história, ajudando a criar um ambiente mais imersivo e dinâmico. As opções disponíveis no mercado são flexíveis, permitindo que mestres e jogadores adaptem e expandam os elementos conforme suas necessidades e a progressão da campanha.

