



UNIVERSIDADE
FEDERAL
DE PERNAMBUCO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS E
MATEMÁTICA

PÂMELA MACIEL SOBRAL

**ROLE PLAYING GAME (RPG) COMO MÉTODO AVALIATIVO NO PROCESSO
DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE SABERES MATEMÁTICOS DE FORMA
LÚDICA**

Caruaru

2018

PÂMELA MACIEL SOBRAL

**ROLE PLAYING GAME (RPG) COMO MÉTODO AVALIATIVO NO PROCESSO
DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE SABERES MATEMÁTICOS DE FORMA
LÚDICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Matemática da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Educação em Ciências e Matemática.

Área de concentração: Educação em Ciências e Matemática.

Orientador: Prof. Dr. Marcus Bessa de Menezes

Coorientadora: Prof^a. Dr^a. Kilma da Silva Lima Viana

Caruaru

2018

Catálogo na fonte:
Bibliotecária – Paula Silva - CRB/4 - 1223

S677r Sobral, Pâmela Maciel.
 Role Playing Game (RPG) como método avaliativo no processo de ensino e
 aprendizagem de saberes matemáticos de forma lúdica. / Pâmela Maciel Sobral. – 2018.
 372f.; il.: 30 cm.

 Orientador: Marcus Bessa de Menezes.
 Coorientadora: Kilma da Silva Lima Viana.
 Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Programa
 de Pós-Graduação em Educação em Ciência e Matemática, 2018.
 Inclui Referências.

 1. Avaliação educacional (Pernambuco). 2. Jogos educativos (Pernambuco). 3.
 Jogos no ensino de matemática (Pernambuco). 4. Matemática (Ensino médio). I.
 Menezes, Marcus Bessa de (Orientador). II. Viana, Kilma da Silva Lima (Coorientadora).
 III. Título.

CDD 371.12 (23. ed.)

UFPE (CAA 2018-358)

PÂMELA MACIEL SOBRAL

**ROLE PLAYING GAME (RPG) COMO MÉTODO AVALIATIVO NO PROCESSO
DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE SABERES MATEMÁTICOS DE FORMA
LÚDICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Matemática da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Educação em Ciências e Matemática.

Aprovada em: 24 / 08 / 2018.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcus Bessa de Menezes (Orientador)
Universidade Federal de Campina Grande

Prof^a. Dr^a. Kilma da Silva Lima Viana (Examinadora Interna)
Instituto Federal de Pernambuco

Prof. Dr. José Ayron Lira dos Anjos (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Willames de Albuquerque Soares (Examinador Externo)
Universidade de Pernambuco

A Layla por ter me apresentado o RPG, afinal de contas esse trabalho só foi possível graças a você. Dedico este trabalho...!

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus, pois sei que tudo que tenho ou que sou dependo d'Ele. Tem sido minha fortaleza, meu refúgio, um guia para todos os momentos da vida.

Agradeço aos meus pais pela dedicação, ensinamentos, todo amor, pela vida, pelo orgulho que é ter nascido e sido educada por vocês! Obrigada as minhas lindas irmãs, pelo companheirismo, pela amizade, pela diversão. Ao meu esposo, pela compreensão nos momentos ausentes. Obrigada Luís Miguel por ser essa criança tão meiga, amável e deliciosa de curtir. Enfim, Agradeço, a minha família, pelo apoio, pelas horas incríveis que doam para mim, por serem tão perfeitos!

Ao professor Dr. Marcus Bessa de Menezes, meu orientador... Alguém cuja dedicação, sinceridade e comprometimento com minha pesquisa me fizeram compreender o verdadeiro sentido da palavra 'orientar', pois quando nada mais faz sentido, alguém, tem de dar rumo! Além, de tê-lo, como modelo de profissional o levarei como amigo para toda a vida. Muito obrigada!

A minha coorientadora, Dra. Kilma da Silva Lima Viana, pelo auxílio em temas complexos, compreendo as diferentes formas de avaliações, as reflexões que enriqueceram este trabalho.

A todos que compõem o Programa de Pós-graduação Strictu Senso em Ensino de Ciências e Matemática, pelo aprendizado proporcionado em tão curto espaço de tempo. E, em especial a Kátia Calligaris Rodrigues, coordenadora do programa, pelo apoio, incentivo, ajuda e constante dedicação. Nada disto, seria possível sem você.

Ao professor Dr. Willames de Albuquerque Soares, pela incrível disponibilidade, companheirismo e credibilidade em meu potencial, fazendo-me acreditar que o sonho do mestrado era possível. Aos amigos, novos e velhos, estes, que tornam a vida mais agradável ao paladar. Obrigada!

Se não fossem as minhas malas cheias de memórias.
Ou aquela história que faz mais de um ano.
Não fossem os danos não seria eu.
Se não fossem as minhas tias com todos os mimos.
Ou se eu menino fosse mais amado.
Se não desse errado não seria eu.
Se o fato é que eu sou muito do seu desagrado.
Eu não quero ser chato.
Mas vou ser honesto.
Eu não sei o que você tem contra mim.
Você pode tentar por horas me deixar culpado.
Mas vai dar errado.
Já que foi o resto da vida inteira que me fez assim.
Se não fossem os "ais".
E não fosse a dor.
E essa mania de lembrar de tudo feito um gravador.
Se não fosse Deus.
Bancando o escritor.
Se não fosse o Mickey e as terças-feiras e os ursos panda.
E o andar de cima da primeira casa em que eu morei.
E dava pra chegar no morro só pela varanda.
Se não fosse a fome.
E essas crianças. E esse cachorro.
E o Sancho Pança. Se não fosse o Koni e o Capitão Gancho, não seria eu. (FALCÃO, 2013, [1] p.)

RESUMO

O ato de avaliar é fundamental no processo de ensino e aprendizagem, no entanto, apesar da sua importância, geralmente, é um tema polêmico e controverso, pois para uns é um momento privilegiado, enquanto, para outros, é um acerto de contas. Compreender o sentido da avaliação formativa-reguladora possibilita realizar uma avaliação mais justa e acessível aos sujeitos, pois considera a sua relação consigo, com o outro e com o saber. O presente trabalho propõe utilizar o RPG (Role Playing Game) como proposta didática avaliativa, numa perspectiva de avaliação formativa-reguladora dos resultados das aprendizagens realizadas, percebendo como o aluno relacionou os conceitos trabalhados e se consegue aplicá-lo em outros contextos, de forma lúdica e motivadora. Assim, a avaliação considerará as relações com o saber, o fazer e o ser, embasadas teoricamente por Bernard Charlot, Neus Sanmartí, Janssen Felipe da Silva, Dino Salinas entre outros, propondo o uso do jogo de RPG. Desta forma, construiu-se o jogo de RPG 'Aventura Pirata' abordando determinados conteúdos matemáticos e em seguida propôs-se aos alunos da 3ª série do Ensino Médio que participasse das oficinas, com o intuito de analisar como o uso do RPG nas potenciais possibilidades de interação direta entre aluno-aluno, aluno-conteúdo e aluno-professor podem contribuir no processo avaliativo formativo-regulador. Sendo este um estudo de natureza empírica com característica de pesquisa-ação e, para a coleta dos dados utilizou-se: análise das seções de jogos, questionários semiestruturados e fichas de avaliação com pareceres/justificativas para cada encontro, por participante e de cada jogador. Os resultados obtidos nesta pesquisa foram explorados segundo a Análise do Conteúdo e observou-se que o uso do RPG como proposta avaliativa possibilita de forma lúdica e motivante a realização da avaliação formativa-reguladora de conteúdos matemáticos, além de evidenciar a efetividade da aprendizagem dos mesmos (quando o aluno é capaz de transpor o conhecimento da sala de aula a outros contextos não didáticos). Logo, apesar das dificuldades apresentadas o jogo de RPG pode e deve ser alvo de futuras pesquisas em âmbito pedagógico.

Palavras-chave: Avaliação formativa-reguladora. Jogos educacionais. Matemática. RPG (Role Playing Game).

ABSTRACT

The evaluation act is essential in the learning and teaching process, however, despite its importance, usually, it's a controversial thematic, because whereas for some it's a great moment, for others, it's a hell to pay. Understanding the formative-regulatory evaluation makes possible to carry out a fairer and more accessible assessment of the subjects, since it considers their relationship with themselves, with others and with the knowledge. This dissertation examines the use of the RPG (Role Playing Game) as a didactic proposal of evaluation, intending a formative-regulatory evaluation of the learning of the students, as well as how they relate the concepts worked in classroom and if they're able to apply it in other contexts, in a playful and motivating way. Accordingly, the evaluation will consider the relations with the knowledge, the doing and the being, theoretically based on Bernard Charlot, Neus Sanmartí, Janssen Felipe da Silva, Dino Salinas and others, proposing the use of the RPG. In this way, the game of RPG 'Pirate Adventure' was constructed, addressing certain mathematical contents and then it was proposed to the students in the senior year of High School who were participating of the workshops, intending analyze how the use of RPG in direct contact between student-student, student-content and student-teacher can contribute to the formative-regulatory evaluative process. This was an empirical study with an action-research characteristic, and for the data collection was used: analysis of game sections, semi-structured questionnaires and assessment sheets with opinions/justifications for each meeting, answered per each participant/player. The results obtained in this research were explored according to the Content Analysis and it was observed that the use of RPG as an evaluative proposal enables in a playful and motivating way the accomplishment of the formative-regulatory evaluation of mathematical contents, as well as demonstrated the effectiveness of their learning (when the student is able to transpose classroom knowledge into other non-didactic contexts). Therefore, despite the difficulties presented, the RPG game can and should be the subject of future research in the pedagogical field.

Keywords: Formative-regulatory evaluation. Educational games. Mathematics. RPG (Role Playing Game).

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Recorte Parecer/Justificativa de Cerberus 12/07/2017 (Sam)	61
Figura 2 –	Recorte Parecer/Justificativa de Cerberus 12/07/2017 (Engine)	61
Figura 3 –	Ficha de Avaliação de Kayla 12/07/2017 (Sam)	62
Figura 4 –	Recorte Parecer/Justificativa de Cerberus 19/07/2017 (Sam)	68
Figura 5 –	Ficha de Avaliação de Clover 12/07/2017 (Mestre)	73
Figura 6 –	Ficha de Avaliação de Sam 19/07/2017	73
Figura 7 –	Recorte Parecer/Justificativa de Sam 19/07/2017 (Mestre) ...	73
Figura 8 –	Ficha de Avaliação de Cerberus 19/07/2017 (Clover)	74
Figura 9 –	Ficha de Avaliação de Cerberus 19/07/2017 (Sam)	74
Figura 10 –	Recorte Parecer/Justificativa de Clover 21/07/2017 (Clover)	75
Figura 11 –	Recorte Parecer/Justificativa de Clover 21/07/2017 (Mestre)	75
Figura 12 –	Ficha de Avaliação de Clover 21/07/2017 (Clover)	75
Figura 13 –	Ficha de Avaliação de Clover 21/07/2017 (Mestre)	75
Figura 14 –	Ficha de Avaliação de Kayla 28/07/2017 (Cerberus)	76
Figura 15 –	Ficha de Avaliação de Engine 28/07/2017 (Cerberus)	76
Figura 16 –	Ficha de Avaliação de Clover 28/07/2017 (Cerberus)	76
Figura 17 –	Ficha de Avaliação de Clover 28/07/2017 (Kayla)	76
Figura 18 –	Recorte Parecer/Justificativa de Clover 28/07/2017 (Cerberus)	77
Figura 19 –	Recorte Parecer/Justificativa de Clover 28/07/2017 (Kayla) ..	77
Figura 20 –	Recorte Parecer/Justificativa de Cerberus 12/07/2017 (Sam)	78
Figura 21 –	Recorte do Questionário de Cerberus (questão 2)	78
Figura 22 –	Recorte do Questionário de Sam (questão 7)	78
Figura 23 –	Recorte do Questionário de Clover (questão 7)	78
Figura 24 –	Recorte do Questionário de Engine (questão 7)	79
Figura 25 –	Recorte do Questionário de Kayla (questão 7)	79
Figura 26 –	Recorte do Livro do Mestre, Parte 2	79
Figura 27 –	Recorte do Livro do Mestre, Parte 2	80
Figura 28 –	Recorte do Questionário de Cerberus (questão 3)	84
Figura 29 –	Recorte do Questionário de Engine (questão 3)	84
Figura 30 –	Recorte do Questionário de Sam (questão 3)	85
Figura 31 –	Recorte do Questionário de Kayla (questão 3)	85

Figura 32 – Recorte do Questionário de Clover (questão 3)	85
Figura 33 – Recorte Parecer/Justificativa Cerberus 19/07/2017 (Cerberus)	85
Figura 34 – Recorte Parecer/Justificativa Engine 21/07/2017 (Engine)	85
Figura 35 – Recorte Parecer/Justificativa Clover 19/07/2017 (Clover)	86

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 –	Ficha de Avaliação	59
Quadro 2 –	Participa atuando conforme seu personagem	61
Quadro 3 –	Recorte 2º Encontro 19/07/2017	62
Quadro 4 –	Recorte 3º Encontro 21/07/2017	62
Quadro 5 –	Recorte 3º Encontro 21/07/2017	63
Quadro 6 –	Recorte 3º Encontro 21/07/2017	64
Quadro 7 –	Recorte 3º Encontro 21/07/2017	64
Quadro 8 –	Recorte 4º Encontro 28/07/2017	64
Quadro 9 –	Recorte 2º Encontro 19/07/2017	65
Quadro 10 –	Recorte 2º Encontro 19/07/2017	66
Quadro 11 –	Recorte 2º Encontro 19/07/2017	66
Quadro 12 –	Conhece o conteúdo matemático utilizado.....	67
Quadro 13 –	Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado	68
Quadro 14 –	Recorte 4º Encontro 28/07/2017	69
Quadro 15 –	Recorte 3º Encontro 21/07/2017	71
Quadro 16 –	Recorte 3º Encontro 21/07/2017	71
Quadro 17 –	Notas por Encontros/Participantes	72
Quadro 18 –	Média Aritmética das Notas por Encontro/Participantes	72
Quadro 19 –	Recorte 3º Encontro 21/07/2017	80
Quadro 20 –	Recorte 3º Encontro 21/07/2017	80
Quadro 21 –	Recorte 4º Encontro 28/07/2017	82

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2	AVALIAÇÃO	22
2.1	AVALIAÇÃO NA ATUALIDADE	22
2.2	AS GERAÇÕES DA AVALIAÇÃO	27
2.3	AVALIAÇÃO FORMATIVA-REGULADORA	29
3	RPG (ROLE PLAYING GAME)	32
3.1	UM BREVE PERCURSO HISTÓRICO DO JOGO	32
3.2	O SURGIMENTO DO RPG	33
3.3	O QUE É RPG	34
3.4	RPG NO AMBIENTE PEDAGÓGICO	38
4	PERSPECTIVAS METODOLÓGICAS	41
4.1	DEFINIÇÕES GERAIS	41
4.2	INSTRUMENTOS DE PESQUISA	43
4.2.1	Coleta Documental	44
4.2.2	Observação	45
4.2.3	Questionários	46
4.3	INTERVENÇÃO DIDÁTICA	46
4.4	ANÁLISE DOS DADOS	54
5	CONSTRUÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS	58
5.1	CONSTRUÇÃO DOS DADOS	58
5.2	APRESENTAÇÃO, CATALOGAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS	59
5.2.1	Quanto ao jogo	60
5.2.2	Quanto ao jogo para revisar o saber matemático	65
5.2.3	Quanto ao jogo como recurso para Avaliação Formativa-reguladora	71
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	87
	REFERÊNCIAS	89
	APÊNDICE A – APRESENTANDO O RPG	93
	APÊNDICE B – APRESENTANDO A PROPOSTA DA AVALIAÇÃO FORMATIVA-REGULADORA	95
	APÊNDICE C – MANUAL DO MESTRE	97
	APÊNDICE D – PLANILHAS DE AUXÍLIO DO MESTRE	127

APÊNDICE E – KIT DE AUXÍLIO DO MESTRE – PARTE 1	131
APÊNDICE F – KIT DE AUXÍLIO DO MESTRE – PARTE 2	141
APÊNDICE G – KIT DE AUXÍLIO DO MESTRE – PARTE 3	152
APÊNDICE H – MODELO FICHA DO PERSONAGEM – FRENTE	164
APÊNDICE I – MODELO FICHA DO PERSONAGEM – VERSO	165
APÊNDICE J – KIT DE PERSONAGENS	166
APÊNDICE K – SISTEMA DE REGRAS	184
APÊNDICE L – CARTA DE ANUÊNCIA	193
APÊNDICE M – TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	194
APÊNDICE N - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	196
APÊNDICE O – TRANSCRIÇÃO 1º ENCONTRO (12/07/2017)	198
APÊNDICE P – TRANSCRIÇÃO 2º ENCONTRO (19/07/2017)	226
APÊNDICE Q – TRANSCRIÇÃO 3º ENCONTRO (21/07/2017)	261
APÊNDICE R – TRANSCRIÇÃO 4º ENCONTRO (28/07/2017)	296
APÊNDICE S – FICHAS DE AVALIAÇÕES DOS ENCONTROS	319
APÊNDICE T – FICHAS DE PARECERES COM JUSTIFICATIVA	340
APÊNDICE U – MODELO DE QUESTIONÁRIO	361
APÊNDICE V – QUESTIONÁRIO DE CERBERUS	363
APÊNDICE W – QUESTIONÁRIO DE CLOVER	365
APÊNDICE X – QUESTIONÁRIO DE ENGINE	367
APÊNDICE Y – QUESTIONÁRIO DE KAYLA	369
APÊNDICE Z – QUESTIONÁRIO DE SAM	371

1 INTRODUÇÃO

O mundo mudou, as tendências e as necessidades são outras, assim o processo de ensino e aprendizagem também precisa moldar-se para atender os desafios da nossa época. Segundo Randi (2011, p.1) é preciso criar situações de aprendizagem que sejam instigantes, criativas e mobilizadoras.

Ser um professor do século 21 não pode se resumir a ensinar fatos aos estudantes, mas sim permitir que esses desenvolvam, compreendam e internalizem os conteúdos, habilidades e competências necessárias ao prosseguimento de suas vidas profissionais. (...) Cada vez mais, os docentes têm que dispor e saber usar metodologias que atraiam a atenção dos estudantes e que, ao mesmo tempo, facilitem e tornem efetivo o processo de ensino-aprendizagem. (RANDI, 2011, p.1)

Considerando que o ato de avaliar é fundamental no processo de ensino e aprendizagem faz-se necessário que o mesmo acompanhe o avanço do processo de ensino. Entretanto, apesar da sua importância, geralmente, é um tema polêmico e controverso, pois para uns é um momento privilegiado e, para outros, um acerto de contas. As dificuldades encontradas no mesmo dão-se, basicamente, porque o processo de ensino aprendizagem é algo relacional e individual que apresenta uma complexidade no sistema de ensino escolar envolvendo pelo menos três atores: o sujeito, o outro e o saber. Cujos aspectos dessas relações são subjetivos aos envolvidos.

Em uma sala de aula, normalmente, o professor não consegue realizar diferentes propostas de avaliação para os diversos alunos, considerando suas particularidades, além do que, em algumas situações, utilizar a avaliação como instrumento disciplinador. Esquecendo-se que a mesma não deve ser aterrorizante e sim um momento de garantir novas formas de aprendizado e a valorização do progresso alcançado. Sendo, também o momento de corrigir os erros, apontar a direção correta e/ou repensar a metodologia. A justificativa é sempre a mesma: não possui tempo para elaborar inúmeras provas e, menos ainda, de refletir em como fazê-las respeitando as peculiaridades de cada indivíduo.

Para avaliar na atualidade também é preciso considerar qual é a função da escola na Era da Revolução do Conhecimento, que segundo Zuchi (2000, p. 15):

Aprender é saber realizar. Este novo paradigma implica em aprender a aprender, o que podemos traduzir na capacidade de refletir, analisar e tomar consciência do que se sabe, para adquirir novos conhecimentos

da rápida evolução da ciência e da tecnologia e de suas influências sobre o desenvolvimento da humanidade (ZUCHI, 2000, p.15).

Nesta perspectiva, utilizar o jogo de RPG (Role Playing Game) apresenta-se como uma proposta interessante, inovadora, de fácil adequação e manipulação no ambiente escolar. Pois, por estarem no ambiente do jogo, os alunos participam sem se preocupar em acertar ou errar devido a atmosfera de liberdade que envolve a atividade, logo, possibilita ao professor uma visão ampliada da construção conceitual realizada pelo discente. Além disso, pode criar situações de discussão sobre a temática trabalhada, de interação entre os alunos ou de intervenção, conduzindo os estudantes à resolução correta da problemática proposta.

Para Charlot (2000, p. 33) o aluno que se encontra em situação de fracasso escolar não é apenas um indivíduo frente aos conhecimentos, às atividades e às regras da escola, antes disso tudo ele é um sujeito com a necessidade de aprender, com um mundo próprio e com diversos tipos de experiências. Assim, é preciso respeitar a forma como ele constrói sua aprendizagem, estabelece vínculos e relaciona os conceitos.

Isto é que pode ser visto “numa proposta de avaliação formativa com a finalidade de que os alunos se conscientizem de suas dificuldades e decidam superá-las” (SANMARTÍ, 2009, p.103) propondo uma sequência didática que possibilite uma avaliação abrangente dos objetivos propostos, de modo que promova o exercício de reflexão e criticidade com participação tanto do professor quanto dos alunos nesse processo relacional com o saber. Mobilizando, também, os saberes necessários para a resolução do problema proposto.

Assim, o RPG pode contribuir para que o aluno expresse, formule e exponha essa forma de organização, sem que o docente se desdobre para criar instrumentos avaliativos individuais, porque este recurso didático apesar de ser baseado na cooperação entre os jogadores (por ser colaborativo) que se divertem por participar ativamente do processo de contar a história é também um momento de iniciativa e expressão individual. Neste jogo, tem o mestre (função, geralmente assumida pelo professor) que cria as situações-problema, as quais exigem o uso do conhecimento específico que se deseja avaliar. Possibilitando avaliar sem a atmosfera do medo, imposta pela realização de provas escritas.

O uso do RPG no ambiente pedagógico tem sido alvo de inúmeras pesquisas no Brasil (ZUCHI, 2000; SAMAGAIA & PEDUZZI, 2004; ROSA, 2004;

SILVEIRA, 2007; ROSA, 2008; SCHMIT, 2008; ARAGÃO, 2009; BOORALHO & VIEGAS, 2010; RANDI 2011; ROSA, 2012; FERREIRA & DARIDO, 2013; PEREIRA, 2014) em diferentes níveis de ensino e modalidade, bem como nas mais variadas disciplinas existentes, porque o mesmo é um jogo cooperativo, que visa à superação de uma situação-problema ou obstáculo na interação dos personagens-jogadores.

Para compreender um pouco do caminho trilhado no uso do RPG no ambiente pedagógico foi necessário realizar um levantamento bibliográfico característico do “estado da arte”, que conforme Ferreira (2002, p.259, apud SCHMIT, 2008, p.75) é por ele que somos “sustentados e movidos pelo desafio de conhecer o já construído e produzido para depois buscar o que ainda não foi feito...”.

Da busca realizada no Portal da capes foram encontradas 13 publicações (considerando-se artigos, dissertações e teses, visto que não foi encontrado nenhum trabalho de conclusão do curso ou de especialização), ressaltando que não houve restrição para o tempo, apenas nas palavras-chave de busca por conteúdo, sendo: RPG e Educação; RPG e Ensino; e RPG e Educação Matemática.

Assim, Zuchi (2000) desenvolveu um Protótipo de Sistema Especialista baseado em Técnicas de RPG para o Ensino de Matemática e em sua dissertação especificou os resultados da aplicação do mesmo. Neste protótipo, o aluno é submetido a um ambiente contendo perguntas e respostas, dentro do jogo. Caso o aluno acerte, ele segue adiante e, se ele errar, o ambiente mostra-lhe a resposta correta, podendo o aluno solicitar uma explicação sobre a mesma, mas, mesmo assim, o aluno segue adiante no jogo. O jogo aparentemente é interessante e realmente apresenta características do jogo de RPG, mas não dá total liberdade de escolha como é típico desses jogos. Apesar do mesmo realizar uma avaliação (como a autora propõe) não é do tipo formativa-reguladora, visto que o estudante recebe uma informação já pronta no momento do erro e que não a desenvolve, além de que não há o processo de interação entre jogadores;

Na dissertação de Maurício Rosa (2004) ele utilizou a construção de jogos de RPG, na modalidade eletrônico como um recurso didático no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos matemáticos (especificamente números inteiros) com alunos de uma escola pública que frequentavam a 6ª série do ensino

Fundamental. Para construir os jogos, os alunos aprenderam a utilizar o software RPG Maker e as atividades foram desenvolvidas no contra turno escolar em formato de oficina. Essas atividades resultaram na criação de dois jogos eletrônicos, para os quais os alunos argumentaram e formalizaram os conceitos matemáticos exigidos na atividade. Assim concluiu que os resultados foram positivos e que utilizar a construção de jogos de RPG pelos alunos estimulou-os ao aprendizado prazeroso e o trabalho investigativo, além de ampliar reflexões e discussões sobre o assunto estudado.

Já Samagaia & Peduzzi (2004) apresenta em um artigo os resultados provenientes de sua pesquisa de mestrado cujo objetivo era o desenvolvimento e análise de um jogo de RPG e de suas possibilidades como instrumento de ensino. O jogo foi construído na modalidade live action e estruturado em uma história fictícia, porém baseado em fatos reais. Além de consistir em uma reprodução (a mais fidedigna possível) das condições e disputas ocorridas na II Guerra Mundial e na produção concomitante do Projeto Manhattan. A vivência se deu em uma turma da 8ª série do Ensino Fundamental de uma escola pública da rede estadual do município de Florianópolis e problematizou o desenvolvimento e utilização das bombas nucleares que destruíram Hiroshima e Nagasaki por meio de um tribunal. Com uma proposta de ensino que valoriza menos a descoberta em si e mais o processo em torno do qual ela culminou.

Enquanto que Silveira (2007) na pesquisa publicada em seu artigo busca a contribuição dos jogos de RPG na construção do perfil psicológico dos educandos, fazendo uso do jogo Vampiro: A máscara. E, conclui que os jogadores de Vampiro: A máscara, podem acabar relacionando as lutas e conflitos, vivenciadas no ambiente lúdico (pois, o mesmo possibilita aos participantes entrarem em contato com seus temores mais íntimos, aprendendo a fragilidade de ser um simples humano) com os problemas da adolescência (drogas, sexo, construção do caráter, entre outros).

Já em sua tese Rosa (2008) propôs verificar como a construção de identidades online influenciam na aprendizagem do conceito de Integral em um curso a distância. Neste curso os alunos não se conheciam e até eram de partes diferentes do país, além de que eram estudantes do curso de licenciatura em matemática e não haviam tido essa disciplina antes. Para o autor, o uso do ambiente apresenta resultados satisfatórios e positivos, além de próprios a este tipo de ambiente educacional a distância (o que discordo completamente, porque

os resultados por ele apresentados são típicos do jogo de RPG e não do ambiente online).

Schmit (2008) em sua tese realiza um levantamento bibliográfico da produção do RPG no Brasil, evidenciando e avaliando alguns dos RPGs pedagógicos lançados no mercado brasileiro até então. No estudo realizado por Aragão (2009), este utilizou o RPG nas aulas da disciplina de Marketing no curso de Administração como aplicação da relação teoria e prática com os conteúdos já vistos. Obtendo ótimos resultados, porque os alunos foram capazes de tomar decisões no ambiente do jogo utilizando os seus conhecimentos em situações diversas e contextualizadas.

Borrvalho & Viegas (2010) realizaram um levantamento bibliográfico quanto aos benefícios do uso de jogos no ambiente pedagógico, especificando as potencialidades do RPG sob a perspectiva educacional, ressaltando as suas aplicações, mas não aponta o seu uso como processo avaliativo.

Enquanto Randi (2011) em sua tese propôs a criação, aplicação e avaliação das aulas com jogos cooperativos do tipo RPG para o ensino de Biologia Celular, utilizando o jogo como recurso didático no ato de ensinar. Além disso, realizou provas escritas, esporadicamente (em curto, médio e longo prazo), com o intuito de avaliar a retenção de conteúdos pelos alunos, havendo um grupo controle. Assim, poderia observar em qual grupo ocorreria uma aprendizagem mais significativa. Obtendo como resultados: os alunos que aprenderam com o uso do RPG afirmaram que é um ótimo recurso didático, apesar das notas serem baixas em longo prazo. Porém, o resultado de ambos os grupos foram assim, havendo uma pequena diferença, sendo mais positivo para o grupo que usou o RPG do que o do grupo controle.

Rosa (2012) compilou e organizou o estudo realizado em sua tese em 2008 e o publicou em formato de artigo, alguns anos mais tarde. Já FERREIRA & DARIDO (2013) publicou um artigo cujo objetivo do estudo seria determinar quais são os tipos de jogos que os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental utilizam no seu dia a dia, além de suas perspectivas de uso. E concluem que se tratando do ambiente pedagógico o jogo mais utilizado (naquele contexto) é o RPG, porém não especifica as formas de uso que estes jogos estão condicionados (como instrumento didático na introdução, desenvolvimento de aprendizagem dos conteúdos específicos ou como instrumento avaliativo).

Moraes (2014) realizou uma série de aplicação de jogos de RPG na disciplina de Biologia para alunos do 2º ano do Ensino Médio do município de Santa Cruz das Palmeiras-SP. O qual fez uso do jogo como ferramenta facilitadora do processo de ensino e aprendizagem e constatou que durante as 20 sessões de jogos realizadas, houve melhora de 100% dos resultados avaliativos (não específica como foram essas avaliações) dos alunos participantes da oficina que ocorrera no contra turno escolar. Além disso, identificou que o uso do RPG despertou nos estudantes envolvidos no projeto a curiosidade pelo saber, o desenvolvimento de competências relacionadas à resolução de problemas científicos e contribuiu para o melhoramento das relações sócio-afetivas.

Enquanto que Pereira (2014) ao utilizar o RPG (criado para esta finalidade) como ferramenta pedagógica no Ensino de História descobriu que o mesmo possibilitou o aprofundamento da discussão que se pretendia ao estabelecer a relação empática com o passado. Cujas aplicação se deu no 6º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública.

Assim, essa proposta de estudo é interessante porque apesar de já haverem pesquisas sobre o uso do RPG no ambiente pedagógico (pesquisa realizada no banco de dados da CAPES), apenas uma relata as possibilidades de seu uso como instrumento avaliativo Zuchi (2000), as demais o usam durante o processo de ensino e aprendizagem como introdução ou aplicação de conteúdos: Pereira (2014); Rosa (2004, 2008, 2012); Moraes (2014); Randi (2011); e Aragão (2009); ou com outras possibilidades: Silveira (2007), com a contribuição dos jogos de RPG na construção do perfil psicológico dos estudantes; Ferreira & Darido (2013), pesquisando as perspectivas dos alunos quanto ao uso dos jogos no ambiente educacional; Borralho & Viegas (2010), falando sobre os benefícios do uso do RPG no ambiente pedagógico; e Schmit (2008) realizando um levantamento bibliográfico sobre o uso do RPG no Brasil.

Com a análise dos trabalhos acima citados surgiram os apontamentos teóricos de que pouco se fala em utilizar o RPG para o processo de avaliação. Geralmente, o mesmo, quando utilizado no ambiente pedagógico é como metodologia de ensino e não como instrumento ou processo avaliativo. Bem como, não houve indícios do uso destes jogos numa perspectiva de avaliação formativa-reguladora. Ou seja, um jogo que por sua própria estrutura propõe circunstâncias da avaliação e regulação (momento em que o jogador repensa suas atitudes dentro do cenário para tomar uma nova decisão e assim mudar o

rumo do jogo) do processo de ensino e aprendizagem, ainda não possui uma aplicação nesta perspectiva.

Salientando que não se pretende esgotar a discussão sobre o uso do RPG no ambiente escolar, mas sim formular explicações sobre o seu uso como processo avaliativo na perspectiva de avaliação formativa-reguladora. Logo, nossa proposta de trabalho avançará na busca de apontamentos teóricos que fundamentem esta discussão. E, que os resultados encontrados com a mesma sirvam de base para novos estudos, além de fornecer maior embasamento sobre o objeto para futuras buscas e aplicações do RPG no ambiente pedagógico.

A partir das reflexões postas, o presente trabalho tem como objetivo geral: analisar como o uso do RPG como procedimento avaliativo numa perspectiva de avaliação formativa-reguladora do processo de ensino e aprendizagem de conteúdos matemáticos realizados em sala de aula, em um ambiente lúdico, característico do jogo pode contribuir para a interação direta entre aluno-aluno, aluno-conteúdo e aluno-professor. E os objetivos específicos são: analisar o processo argumentativo utilizado na situação do jogo para a resolução dos problemas propostos; identificar a interação aluno-aluno, aluno-conteúdo e aluno-professor no ambiente do jogo que podem facilitar o processo de ensino, aprendizagem e avaliação; analisar formas de aplicar o jogo de RPG como processo avaliativo numa educação que vise o aprender a aprender.

Nossa dissertação tem seis capítulos. No primeiro abordamos a temática de forma introdutória. No segundo apresentaremos a avaliação como constituinte do processo de ensino e aprendizagem e não como um atributo a ser realizada a parte. Assim, propõe-se que a mesma seja utilizada como avaliação formativa-reguladora conforme Silva (2004) indica. Já o terceiro capítulo é dedicado a apresentação do jogo de RPG e as modalidades existentes, discorrendo, também, sobre o seu surgimento. Além de realizar um delineamento do uso do RPG no ambiente pedagógico, apresentando as suas características básicas.

Dedicamos ao quarto capítulo às perspectivas metodológicas para este estudo. Iniciando com as definições gerais (delimitação do campo de pesquisa e dos sujeitos), além de determinar os instrumentos (construção do RPG: 'Aventura Pirata', especificação da forma como será realizada a coleta documental, bem como a observação e as entrevistas). Em seguida, determinou-

se o processo de intervenção didática, análise de dados e estabeleceu-se um cronograma a ser seguido.

O capítulo cinco apresenta os resultados encontrados com a aplicação do projeto, discorrendo sobre as avaliações, transcrições e análise dos questionários, referentes as vivências das oficinas do jogo de RPG (Role Playing Game) 'Aventura Pirata'. Enquanto que, o sexto, foi destinado para as considerações finais. Apresentando, desta forma, as possibilidades de uso do RPG como instrumento avaliativo numa proposta de avaliação formativo-reguladora. Além de apresentar algumas possíveis hipóteses ainda para serem apuradas em próximos estudos.

2 AVALIAÇÃO

É preciso não apenas “contar”, “explicar”, “falar”, mas também escutar, olhar, trocar, debater, questionar, refletir, compartilhar, dialogar, padecer, interpretar, sentir, conviver, navegar em um mar no qual confluem muitos rios e meandros, muitas correntes, de águas claras, de águas turvas; mar de águas limpas, de águas contaminadas; e alguma que não chega, dissipada pelo caminho, sem chegar a descobrir os motivos pelos quais deixou o leito que deveria percorrer (MÉNDEZ, 2002, p.49).

Para a pesquisa aqui descrita, necessitou-se realizar consultas a um material bibliográfico que serviu de base para a construção de um referencial teórico delimitando o tema a ser discutido. Assim, a bibliografia consultada inicialmente sobre o uso do RPG no ambiente pedagógico gerou a motivação de pesquisá-lo como processo avaliativo. Desta forma, foi preciso buscar na literatura a relação teoria/prática correspondente a avaliação tradicional, uma vez que se torna necessário a aplicação de novos instrumentos que atendam as demandas dos novos métodos de ensino e aprendizagem da Matemática. Porque a abordagem tradicional já não satisfaz, dando conta, das exigências em âmbito profissional e pessoal dos indivíduos do século XXI.

A partir daí, surge a discussão sobre a **Avaliação na Atualidade e As Gerações da Avaliação**, na qual propõem-se compreender a distância entre o que deve ser e o que se é feito no ato de avaliar nas salas de aulas atuais, bem como, a contribuição dos instrumentos avaliativos neste processo. Abordando a proposta da **Avaliação Formativa-Reguladora** para a realização de um processo de ensino e aprendizagem justo e igualitário para todos.

2.1 AVALIAÇÃO NA ATUALIDADE

Para ser um cidadão crítico-reflexivo na sociedade atual não é suficiente que o aluno seja capaz apenas de reproduzir fórmulas, leis e teorias. Logo, se se faz necessário encontrar novos métodos que revolucionem o processo de ensino e aprendizagem, também é preciso modificar/ajustar a forma de avaliar. “Não podemos perder de vista que os exames, qualquer que seja a forma que adotem, devem estar a serviço da aprendizagem, do ensino, do currículo e antes, é claro, do sujeito que aprende” (MÉNDEZ, 2002, p. 36). Cujo preceito não deve ser uma avaliação de produto ou resultados que atente unicamente para efetivação/comprovação da memorização dos conteúdos/objetivos estabelecidos, mas sim do processo como um todo.

Corroborando com o que diz Black & Williams (1998a, apud SANMARTÍN, 2009, p.29) ao definir avaliação formativa:

A aprendizagem formativa se refere a todas aquelas atividades que professores e alunos realizam quando se avaliam, e que dão informação que pode ser utilizada para revisar e modificar as atividades de ensino e de aprendizagem com as quais estão comprometidos (BLACK & WILLIAMS, 1998a, apud SANMARTÍN, 2009, p. 29)

Numa concepção mais construtiva, onde o aluno deixa de ser passivo e passa a ser agente ativo no seu processo de ensino e aprendizagem, conforme é proposto atualmente. O discente consegue realizar suas próprias construções conceituais e significados. Logo, desenvolve uma aprendizagem muito mais significativa.

Partindo dos pressupostos construtivistas sobre o ensino e aprendizagem, e levando-se em conta a teoria implícita que ilumina o currículo, devemos reconhecer que um bom ensino contribui positivamente para tornar boa a aprendizagem e que uma boa atividade de ensino e de aprendizagem torna boa a avaliação. Do mesmo modo, devemos reconhecer que uma boa avaliação torna boa a atividade de ensino e boa a atividade de aprendizagem (MÉNDEZ, 2002, p. 36)

Nesse contexto, o professor faz-se presente e também necessário ao processo de ensino e aprendizagem, mas com a proposta de ser um mediador, cuja valoração, aquilo que destaca como objeto de valor no processo de ensino-aprendizagem, está posto no aspecto sociocultural, realizando um bom planejamento das ações didáticas com foco nos objetivos. Assim, possibilita-se ao docente propor atividades diversificadas, seja na resolução de problemas, uso de jogos, realização de pesquisas, entre outras. Adequando-as à realidade e ao nível intelectual de seus alunos. Pois,

Ensinar não é tão-somente uma questão de *conhecimentos*, mas também de modos de raciocinar. Aprender não é tão somente acumular conteúdos de conhecimento, mas também modos de raciocinar com eles até aprendê-los, interiorizá-los e integrá-los à estrutura mental de quem aprende.

A maneira como o sujeito aprende é mais importante que aquilo que aprende, porque facilita a aprendizagem e capacita o sujeito para continuar aprendendo permanentemente. Conscientes do modo como o sujeito aprende, descobriremos a forma de ajudá-lo. Este passo é essencial na formação e esclarece o campo da avaliação: os testes de rendimento ou os exames conhecidos como tradicionais carecem de interesse e de valor formativo, porque não nos dizem nada que nos ajude a entender esses processos (MÉNDEZ, 2002, p.39).

A avaliação deve configurar-se em todas as etapas do processo de ensino e aprendizagem, preocupada em atender e compreender o desenvolvimento psíquico-cognitivo dos estudantes por meio da regulação do

processo. Possibilitando, nesta perspectiva, que o aluno seja agente ativo, não apenas do processo da aprendizagem, mas também do processo avaliativo, e não passivo, conforme Silva (2004) expõe ao compartilhar a responsabilidade da avaliação, também, com o aluno:

O professor precisa também escolher e implementar instrumentos avaliativos que incentivem a autonomia e a cooperação dos aprendentes. Estratégias como a auto-avaliação e avaliação mútua entre os educandos fazem do processo avaliativo uma ação compartilhada que favorece as situações didáticas estimuladoras e de posturas autônomas (SILVA, 2004, p. 66)

Então, entendendo que a avaliação faz parte do processo educacional e para realizá-la de forma que alcance aos objetivos é preciso esclarecer e estabelecer alguns critérios fundamentais do que se espera avaliar, considerando, claro, a forma que se é visto o conhecimento e o saber relacionado ao próprio conhecimento e o ato de aprender. Assim, J. M. Monteil (1985, apud CHARLOT, 2000) dedica-se a distinguir os conceitos referentes à informação, conhecimento e saber, que são adotados neste estudo:

A informação é um dado exterior ao sujeito, pode ser armazenada, estocada, inclusive em um banco de dados; está 'sob a primazia da objetividade'. O conhecimento é o resultado de uma experiência pessoal ligada à atividade de um sujeito provido de qualidades afetivo-cognitivas; (...). O saber é produzido pelo sujeito confrontado a outros sujeitos, é construído em 'quadros metodológicos'. Pode, portanto, 'entrar na ordem do objeto'; e tornar-se, então, 'um produto comunicável', uma 'informação disponível para outrem'. (CHARLOT, 2000, p. 61)

Desta forma, a informação pode ser transmitida, o conhecimento construído e adquirido com livros, mas o saber é aquele que só se for vivido numa relação com o outro ou consigo mesmo, que constrói um significado para quem aprende e possibilita-o não apenas explicá-lo, mas também aplicá-lo em diferentes situações e contextos. É uma aprendizagem sólida e significativa baseada em conceitos, atitudes e procedimentos.

Se o saber é relação, o processo que leva a adotar uma relação de saber com o mundo é que deve ser o objeto de uma educação intelectual e, não, a acumulação de conteúdos intelectuais. Cuidado, porém: esse processo não é puramente cognitivo e didático. Trata-se de levar uma criança a inscrever-se em certo tipo de relação com o mundo, consigo e com os outros, que proporciona prazer, mas sempre implica a renúncia, provisória ou profunda, de outras formas de relação com o mundo, consigo e com os outros (CHARLOT, 2000, p. 64).

Neste contexto, a avaliação deve ser vista de forma global, considerando todos os aspectos que interferem ou participam do processo de

ensino e aprendizagem. Porém, de acordo com Antoni Zabala (1998, p.195) a avaliação, basicamente, 'é considerada como um instrumento sancionador e qualificador, em que o sujeito da avaliação é o aluno e somente o aluno, e o objeto da avaliação são as aprendizagens realizadas segundo certos objetivos mínimos para todos'. Entretanto, para uma proposta de ensino de qualidade, a avaliação a ser realizada deve possuir um caráter formativo distinguindo-se, mais pelos objetivos que possuem do que dos instrumentos que utiliza (SANMARTÍ, 2009, p. 97).

Segundo Hoffman (2005, p.8), 'na maioria das ocasiões, alunos e professores mostram-se indignados com a avaliação tradicional', chegando a desenhar monstros que os encarceram, sendo esta a imagem que lhes é conferida do processo de avaliação. A avaliação tradicional utiliza como único instrumento a prova escrita de pergunta e respostas objetivas, com o intuito de verificar a aprendizagem, na maioria vezes, mecânica e '*memorística*'. Tal instrumento, tem se mostrado insuficiente para avaliar a aprendizagem numa proposta de preparar o indivíduo para a vida ou mercado de trabalho como é sugerido pelos Parâmetros Curricular Nacional (PCN's).

Portanto, vale salientar que existem diversos instrumentos e que os mesmos podem e devem ser utilizados nos diversos momentos do processo de ensino. Tendo, claro, o cuidado de planejar, adequar e construir a relação entre o objetivo desejado e o método utilizado. Pois, segundo Dino Salinas (2004, p. 90) o instrumento apenas 'é um mediador entre os critérios de avaliação e a informação que tem origem na realidade aprendida para ser avaliada'. E, que se deve 'tentar obter informação a partir de diferentes e variados instrumentos podendo conduzir o professor a recopilar e a ordenar informações (provas, observações, correção dos cadernos e trabalhos, registro de episódios, escalas...)' (SALINAS, 2004, p. 91) para assim ser justo e atender a demanda do processo avaliativo.

Segundo Sanmartí (2009, p. 95), 'É necessário diversificar os instrumentos de avaliação. Qualquer aprendizagem contempla diferentes tipos de objetivos, é preciso que os instrumentos de captação da informação sejam múltiplos e variados'. Mas, é preciso ter consciência de que os mesmos não são os protagonistas da situação de avaliação, são apenas recursos utilizados para verificarem se ocorreu aprendizagem de fato. E, apesar da aprendizagem ser subjetiva e individual, o processo avaliativo exige critérios, os quais devem ser

formulados e adequados de acordo com a proposta de ensino, os conceitos a ser aprendidos, os instrumentos utilizados, entre outros.

Consideramos que os instrumentos de avaliação são também instrumentos de aprendizagem, porque segundo Neus Sanmartí (2009, p. 102) 'não apenas serve para identificar o que se sabe, como também, e sobre tudo, para refletir sobre o conhecimento que se tem e tomar decisões de mudanças se necessário'. Assim, a avaliação não deve ser realizada apenas ao término do processo de ensino e aprendizagem com a finalidade classificatória e excludente e sim durante todo o processo, conforme afirma Antoni Zabala (1998):

A partir de uma opção que contempla como finalidade fundamental do ensino a formação integral da pessoa, e conforme uma concepção construtiva, a avaliação sempre tem que ser formativa, de maneira que o processo avaliador, independentemente de seu objeto de estudo, tem que observar as diferentes fases de uma intervenção que deve ser estratégica. Quer dizer, que permita conhecer qual é a situação de partida, em função de determinados objetivos gerais bem definidos (avaliação inicial); um planejamento da intervenção fundamentado e, ao mesmo tempo, flexível, entendido como uma hipótese de intervenção; uma atuação na aula, em que as atividades e tarefas e os próprios conteúdos de trabalho se adequarão constantemente (avaliação reguladora) às necessidades que vão se apresentando para chegar a determinados resultados (avaliação final) e a uma compreensão e valorização sobre o processo seguido, que permita estabelecer novas propostas de intervenção (avaliação integradora) (ZABALA, 1998, p. 201).

Para os diferentes momentos da avaliação é apropriado utilizar distintos instrumentos diversificados de acordo com a sua finalidade didática, além de adequar-se coerentemente com os objetivos de modo que garantam de fato a avaliação da aprendizagem do aluno e sua motivação em ser avaliado. Pois, se o processo avaliativo faz parte da aprendizagem, é importante que o discente se sinta motivado em realizá-lo porque, vista desta forma, a avaliação passa a ser relacional como o aprender, por ser um 'processo que se desenvolve no tempo e implica atividade. Para haver atividade, a criança deve mobilizar-se. Para que se mobilize, a situação deve apresentar um significado para ela' (CHARLOT, 2000, p. 54).

Assim, é preciso não apenas contextualizar e criar significados para o que se ensina, mas também do como se avalia, principalmente porque esta é uma relação estrita entre o ato de ensinar e de avaliar, visto que a avaliação é o momento de reflexão, integração, regulação e ação tanto do professor quanto do aluno, por isso, é interessante propor a autoavaliação como estratégia didática, para que os educandos se conscientizem do que aprenderam ou não, e possam

motivar-se, mobilizando-se nessa busca, de compreenderem o significado e sentido da atividade.

A criança mobiliza-se, em uma atividade, quando investe nela, quando faz uso de si mesma como de um recurso, quando é posta em movimento por móveis que remetem a um desejo, um sentido, um valor. A atividade possui, então, uma dinâmica interna. Não se deve esquecer, entretanto, que essa dinâmica supõe uma troca com o mundo, onde a criança encontra metas desejáveis, meios de ação e outros recursos que não é ela mesma (CHARLOT, 2000, p. 55).

Logo, o instrumento utilizado para avaliar deve relacionar-se a sua finalidade didática, de forma que se bem utilizados podem facilitar o processo de ensino e aprendizagem, tendo o cuidado de não transformar um único instrumento em ferramenta de rotina, pois inovar desperta outras habilidades e novos raciocínios. Estimulando assim, a participação.

Segundo Hoffman (1999), a avaliação formativa não tem como objetivo classificar ou selecionar, bem como em aventuras de RPG. Fundamenta-se nos processos de aprendizagem em seus aspectos cognitivos, afetivos e relacionais, também presentes no jogo; fundamenta-se em aprendizagens significativas e funcionais que se aplicam em diversos contextos e se atualizam o quanto for preciso para que se continue a aprender (apud CAVALCANTI & SOARES, 2009, p. 277).

De acordo com Neus San Martín (2009, p.31) existem três momentos-chave do processo de ensino nos quais a avaliação formativa tem características e finalidades próprias. Sendo, a **1) compreensão do sentido que se passa na avaliação** com relação a interação entre ensino e aprendizagem, perpassando a atuação do professor e refazendo o seu planejamento e suas estratégias de ensino. **2) Considerando também a produção do aluno inclusive o seu erro.** O qual possibilita mapear a reação do aprendente à intervenção docente. **3) Demonstrando a riqueza da dinâmica da qualidade do trabalho pedagógico e do caminho da aprendizagem trilhado pelo discente.**

2.2 AS GERAÇÕES DA AVALIAÇÃO

Muitos dos procedimentos utilizados hoje como métodos avaliativos são resultados de experiências vivenciadas desde a antiguidade. Ressaltando que desde o surgimento das primeiras universidades na Idade Média já haviam os testes de admissão com caráter mais formal por meio de atividades orais em auditorias públicas nos tribunais. Assim, quando no século XX, tanto nos EUA quanto na Inglaterra, não foi de se estranhar quando se associou o processo socioeconômico aos valores educacionais (VIANNA, p.47, 2000).

Neste, mesmo século, surgiu o modelo de Tyler partindo do princípio que a educação consiste em desenvolver padrões de comportamento, a partir do currículo constituído nas habilidades desejáveis e expressas nos objetivos a serem alcançados. Cronbach e Bloom, em meados de 60, começam a contestar a ideia de a responsabilidade do fracasso escolar ser, exclusivamente, do aluno. Além de Cronbach incorpora a crítica de que uma avaliação consequente exige diversidade de informações dos instrumentos de coletas para uma descrição dos currículos ou programas educacionais, cujos pontos foram abordados, mais tarde, novamente, por Scriven (VIANNA, p. 48-57, 2000).

Scriven, ainda, propôs o modelo da avaliação formativa e somativa, a qual deveria ocorrer durante todo o desenvolvimento de programas e projetos com o intuito de produzir informações que possibilitassem a intervenção e o aprimoramento do objeto de implementação. Sendo, somativa, porque permitia ao respectivo indivíduo julgar o seu desempenho, mérito nas atividades desenvolvidas (VIANNA, p.86, 2000).

Após Scriven surge a proposta de Stufflebeam, apresentando alguma semelhança com esta proposta, entretanto a avaliação é tida como um sistema de mudança social planejado, cujo ponto central deste modelo é a sua definição de avaliação, que é: 'um processo para descrever, obter e proporcionar informação útil para julgar decisões alternativas' (VIANNA, p.103, 2000).

Fica-se evidente que a partir desses teóricos a avaliação não tem mais o intuito unicamente de medir, mas começa a assumir um caráter mais qualitativo e ganha destaque com a ideia da Avaliação Responsiva de Stake. Cuja qual o objetivo não é determinar o quê, nem como medir e sim quais os elementos necessários para um plano de avaliação. Um modelo complexo e de exaustivo levantamento de dados com foco no sujeito (VIANNA, p.122-128, 2000). Seguindo esta mesma linha de raciocínio está o modelo proposto por Parlett e Hamilton.

No contexto brasileiro, até a década de 80 a experiência avaliativa foi bem limitada, a partir de 90 iniciaram-se alguns estudos na área, mas de forma bem tímida, envolvendo apenas a óptica do produto da avaliação. Em 1995, existiam mesmo que eventualmente e quase que na totalidade sobre o sistema público de ensino algumas raras experiências de avaliações em larga escala como o SAEB (Sistema Nacional de Avaliação do Ensino Básico), que na época, o impacto dos resultados da mesma em nível nacional era bastante restrito.

Assim, observa-se: que diversas formas de avaliações foram se desenvolvendo – ‘responsiva(Stake), naturalista (Guba), iluminativa (Parlett e Hamilton), entre outras – mostrando que estamos presos ao tradicional e rotineiro’ (VIANNA, p.160-161).

A Primeira Geração da avaliação é o momento onde confunde o significado de avaliar com medir e o professor assume o papel de ‘dono absoluto’ do conhecimento podendo fazer uso de qualquer tipo de instrumento avaliativo. A Segunda Geração nasce das insuficiências apresentadas pela primeira, pela necessidade de compreender/descrever melhor os padrões (mesmo utilizando a abordagem quantitativa) de comportamento dos indivíduos (LIMA, 2008).

A Terceira Geração é do tipo que ocorre processualmente e é qualitativa, incluindo vários instrumentos. Possibilitando, assim, uma visão ampliada do processo de ensino-aprendizagem, enquanto este ainda é desenvolvido, pois permite ao avaliador o julgamento e tomada de decisões quanto ao objeto de estudo. A Quarta Geração da Avaliação ainda é emergente e também é processual, sendo substancialmente imprevisível e incrivelmente inovadora, na construção de sujeitos autônomos, pois privilegia a negociação, a inclusão o diálogo e a resposta dos participantes (LIMA, 2008).

2.3 AVALIAÇÃO FORMATIVA-REGULADORA

Nesta proposta de avaliação, o papel inicial da mesma é analisar a situação de cada aluno, antes de começar um determinado processo de ensino e aprendizagem. Fazendo com que tanto professor quanto alunos tomem consciência dos seus pontos de partida e possam assim redirecionar as suas práticas a partir de seus conhecimentos prévios.

Ressaltando que a avaliação não se encerra por aí, sendo também realizada durante o processo de aprendizagem, pois mais importante do que os resultados é o processo realizado na trajetória do aprender. Desta forma, torna-se fundamental para o êxito do ensino e aprendizagem que o discente seja capaz de detectar suas falhas e dificuldades, compreendendo-as para autorregulá-las.

Geralmente, o processo avaliativo se restringe a avaliação final. Aquela cuja função geralmente é de classificar e excluir, partindo do pressuposto da avaliação tradicionalista. Entretanto, na perspectiva da avaliação formativa-reguladora é de orientar e ajudar os alunos a reconhecerem a aprendizagem

realizada, mostrando-lhes como estavam no ponto de partida e o modo que chegaram ao ponto final.

Lembrando que uma das características mais importantes dessa forma de avaliar é a promoção das expressões das ideias dos professores e estudantes quanto o fazer-ser-com, já que o estabelecimento do diálogo e da interação entre esses atores no processo de ensino e aprendizagem faz-se necessário para a regulação.

Ainda, podem ser elencados seis procedimentos avaliativos, se tratando da avaliação formativa-reguladora, que segundo Silva (2004, p. 64-72), são:

- i) Negociar e estabelecer previamente os objetivos a serem avaliados de acordo com o planejamento e a metodologia utilizada. Dos quais, existem dois tipos de objetivos: os previstos e os emergidos. Cujas especificidades do primeiro é que este havia sido antecipado, estava na proposta inicial de ensino, enquanto que o segundo surgiu durante o processo, mas que são indispensáveis para alcançar a qualidade da ação pedagógica desejada. Salientando, que é neste momento que é preciso apresentar, explicar e discutir com os alunos sobre os critérios utilizados para a avaliação, os quais devem ser de natureza qualitativa e não quantificáveis para construção de pontos ou notas;
- ii) Escolher e construir uma diversidade de instrumentos avaliativos pertinentes às etapas do processo de ensino e aprendizagem e da natureza dos conteúdos curriculares (atitudinal, procedimental, conceitual e factual). Esses instrumentos devem incentivar a autonomia e a cooperatividade entre os estudantes, podendo ser útil as estratégias de autoavaliação ou avaliação mútua.
- iii) Aplicar transversal, sistemática e continuamente os instrumentos avaliativos. Ou seja, para cada situação de ensino, há, também uma de avaliação. A prática sistêmica pode direcionar o trabalho docente, respeitando a coerência interna do mesmo. Já a transversalidade, possibilita envolver os sujeitos com o processo a ser desenvolvido, dando-lhes intimidade para verificar desvios e apontar-se saídas, caminhos, trilhas. Não deixando os erros se acumularem, chegando a tempo de fazer as correções processuais pertinentes a tempo.
- iv) Registrar organizar e interpretar as informações coletadas em função dos objetivos e dos critérios estabelecidos e emergidos. É nesta etapa do processo que o aluno tem a oportunidade de dizer o que sabe, o que não sabe e levantar suas hipóteses. Vale ressaltar que o discente, também, pode descobrir que

achava que sabia, bem como o professor acreditar que todos compreenderam e ambos estarem enganados. Para que isso ocorra é preciso, e importante, bons registros. Os quais fornecem informações de caráter qualitativo e ao serem organizados para serem interpretados dão suporte e aporte para as intervenções reguladoras. Com o intuito de que com os dados coletados possa-se colaborar no aperfeiçoamento da relação ensino e aprendizagem e não de excluir.

v) Fazer juízo de valor e tomar decisão, tendo como referência os objetivos e critérios estabelecidos. Assim, faz-se necessário rever e discutir a concepção que os envolvidos no processo possuem do erro. Pois, este, faz parte do percurso da construção do conhecimento e do desenvolvimento de aprendizagens e possibilita o docente a trilhar um caminho de aproximação da produção discente para ajustá-la.

vi) Comunicar os resultados parciais reguladores e finais integrativos. Com o intuito de ir conscientizando o estudante de seu avanço na aprendizagem do conteúdo para que o próprio realize suas autorregulações e possa desenvolver estratégias mais apropriadas para a superação de seus estágios de aprendizagens. Favorecendo a prática do diálogo entre os sujeitos envolvidos na dinâmica do trabalho pedagógico.

3 RPG (ROLE PLAYING GAME)

É interpretando a cultura de grupos de jogadores de RPG que vejo a possibilidade da comunidade escolar construir pilares fortes para educação necessária. O RPGista (jogador de RPG) aprende a conhecer além do que lhe é oferecido. Através do imaginário, da confortabilidade de uma cadeira, ele se envereda por leituras diversas, viaja para mundos distantes combinando sua realidade com a cultura geral. (BRAGA, 2000, p.90, apud RANDI, 2011, p.13)

Primordialmente, será discutido **“Um breve percurso histórico do jogo”**, no qual enfatizar-se-á a sua definição ao longo do tempo, bem como a sua chegada ao ambiente pedagógico. Na sequência, apresentar-se-á **“O surgimento do RPG”**, oferecendo um conjunto de histórias que representam o esqueleto de uma verdadeira fábrica da imaginação. Para, então, demonstrar **“O que é o RPG”** e as modalidades existentes e, assim, partir para a sua contribuição e utilidade para a Educação **(RPG no ambiente pedagógico)**.

3.1 UM BREVE PERCURSO HISTÓRICO DO JOGO

Segundo Kishimoto (2011) não existe uma definição específica que determine o que é jogo, pois este assume o sentido que cada meio social lhe confere. Assim o jogo na época medieval era visto de uma forma completamente diferente de como é visto hoje. Podendo, seu significado variar também entre os povos e culturas. O que é demonstrado por Vasques (2008, p. 6) ao afirmar: ‘Prática recorrente nas sociedades e objeto de inúmeras discussões sobre sua natureza, o jogo sofre avaliações diversas, de acordo com as transformações econômicas, sociais e culturais pelas quais cada sociedade passa’.

Desta forma, se em ‘tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança’ (KISHIMOTO, 2011, p.19). Mas, antes de iniciar uma discussão sobre o uso do jogo no ambiente pedagógico, faz-se necessário definir o que se entende por jogo. Baseado nas ideias de Huizinga, Calois, Henriot, Fromberg e Christie, Kishimoto (2003, p. 7) sintetiza os pontos comuns que esses autores elencam como características dos jogos:

Liberdade de ação do jogador ou o caráter voluntário e episódico da ação lúdica; o prazer (ou desprazer), o “não-sério” ou o efeito positivo; as regras (implícitas ou explícitas); a relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), a incerteza de seus resultados; a não literalidade ou a representação da realidade, a imaginação e a contextualização no tempo e espaço. (KISHIMOTO, 2003, p. 7)

Como dito anteriormente o jogo inicialmente foi tido apenas para recreação. Entretanto, já na Grécia Antiga o jogo já era visto como sinônimo de educação. Apesar de alguns teóricos do século 20 criticarem o uso de jogos na educação, argumentando que os jogos por princípio deviam ser inúteis e por isso estar fora do ambiente educacional ou que se levado para a escola deixaria de ser jogos porque perdiam a espontaneidade. Logo, foram desacreditados, pois neste mesmo século o jogo voltou a ser encarado como importante na formação dos indivíduos por pesquisadores como Vygotsky e Piaget. Ganhando maior força no século seguinte pois passaram a ser vistos como necessários ao ambiente educacional (RANDI, 2011, p. 5-6).

Assim, passam a ter uma definição que melhor se adeque a este ambiente, que de acordo com Kishimoto (2003, p. 19) o jogo ao assumir o caráter lúdico e educativo ele está transportando as propriedades de um jogo para maximizar a aprendizagem. Assim, o jogo educativo precisa apresentar concomitantemente as funções: lúdica (possibilitando diversão, prazer e até descontentamento se escolhido voluntariamente) e educativa (desde que ensine ou complemente o seu saber, seus conhecimentos e/ou sua compreensão de mundo). A autora ainda ressalva que um desequilíbrio nestas funções pode ocorrer que ora haja apenas ensino ora haja apenas jogo. O que não torna essa proposta interessante e viável.

3.2 O SURGIMENTO DO RPG

Apesar de ser um jogo muito útil ao processo de ensino e aprendizagem, não foi para esta finalidade que esta modalidade de jogo foi criada. O surgimento e expansão dos jogos de RPG se deram entre 1974 e início da década de 80 (SCHMIT, 2008, p.31-37), nos quais o intuito era apenas de diversão e fins comerciais, tendo como enfoque o combate e os sistemas de regras complexos. O primeiro lançamento foi o *D&D (Dungeons & Dragons)* e na sequência houve: *Traveller*, *Advanced Dungeons & Dragons* e *GURPS (Generic Universal Roleplaying System)*.

As versões mais simplificadas dos sistemas de regras dos jogos de RPG começaram a surgir no início da década de 90 com *Ars Magica*. Sequenciados por: *Cyberpunk 2020*, *Shadowrun*, mas o estouro foi o lançamento de *Vampiro: A máscara*. Com o surgimento dos jogos de estratégias colecionáveis (Colectible Strategy Games – CGS) em 1994, os RPGs tiveram que se modificar,

melhorando e se atualizando para atender a demanda de mercado e, assim, continuar sendo produzidos, surgindo o *Dungeons & Dragons com sistema D20*, entre outros que também acrescentavam os CGS em sua modalidade de RPG.

Infelizmente, o RPG só veio ao Brasil em 1980 por meio de intercambistas ou professores de inglês que os disponibilizava em formato de fotocópias. Não se sabe ao certo quando foi a primeira publicação de RPG no Brasil, mas acredita-se que foi em 1985 com a série *Aventuras Fantásticas (Fighting Fantasy)* pela editora Marques Saraiva (SHMIT, 2008, p.37). Em 1991 foi lançado o *GURPS* pela editora Devir. Mas o primeiro jogo de edição brasileira foi o *Tagmar*, em 1991 pela editora GSA e foi acusado de ser um plágio do *D&D*. No ano seguinte a GSA lançou o *Desafio dos Bandeirantes* com cenário totalmente brasileiro. Neste mesmo ano a Grow também lançou a versão original do *D&D*.

Chegando ao Brasil em 1994 a versão em português de *Vampiro: A máscara* pela editora Devir; em 1995, *Shadowrun* e a continuação da *Série Aventura Fantásticas* pela editora Marques Saraiva e *Defensores de Tóquio (D&T)* pela editora Trama. Ainda neste ano foi lançado *Trevas* pela editora Trama.

Em 1999 foram publicados os livros *Entradas e Bandeiras*, *Descobrimento do Brasil* e *Quilombo dos Palmares*. Estes apresentavam regras simplificadas e temas históricos, dos quais muitos professores lançaram mãos para cativar a atenção de seus discentes. Apesar da existência desta pequena mudança na ótica de utilização dos RPGs já existir neste período o que revolucionou a popularização dos jogos de RPG em âmbito nacional foram os lançamentos dos sistemas *Daemon* e *3D&T* e o cenário de *Tormenta*. Por não haver um estudo das movimentações de mercados dos jogos de RPG, este levantamento de dados foi retirado principalmente da dissertação de mestrado de Wagner Luiz Schmit (2008) e entre outros obtidos através de leituras realizadas na construção do estado da arte deste estudo.

3.3 O QUE É O RPG

O RPG é um jogo colaborativo, de interpretação de papéis (personagens com características predeterminadas), no qual o participante é autônomo para tomar suas próprias decisões, determinando o futuro da narrativa e possibilitando a improvisação. Conforme é claramente descrito por Schmit (2008, p.47):

Podemos definir RPG como um jogo que contemple as seguintes características: Ser uma contação de histórias interativa, quantificada, episódica e participatória, com uma quantificação dos atributos, habilidades e características das personagens onde existem regras para determinar a resolução das interações espontâneas das personagens. Além disso, a história é definida pelo resultado das ações das personagens e as personagens dos jogadores são as protagonistas. (SCHMIT, 2008, p.47)

Corroborando com a ideia de Silveira (2007, p.8) ao especificar qual a função do mestre de RPG em uma partida e a de Borralho & Viegas (2010, p.3) ao evidenciar qual a situação dos demais jogadores:

...o RPG não é um jogo competitivo. Os jogadores devem trabalhar juntos, como uma equipe, para cumprir o objetivo da aventura. O Mestre não joga contra os jogadores, sua função é a de servir como juiz do jogo, narrador, e até mesmo ser os sentidos dos jogadores, já que é o Mestre quem diz o que eles vêem, sentem e ouvem, além de interpretar todos os outros personagens que os jogadores encontram na aventura, os chamados *non-player characters* (NPCs, ou personagens não-jogadores). (SILVEIRA, 2007, p.8)

Neles, o jogador escolhe uma personagem, mais ou menos tipificada/class, podendo atribuir-lhe um nome próprio e definir-lhe certas características físicas/*portrait* psicológicas/*attributes*. Propõe-se com ela aceitar uma demanda(*quest*), resolvendo um determinado número e qualidade de missões (*tasks*), de que vai tomando conhecimento ao percorrer um espaço virtual. Todo este progresso e evolução é registrado em grelhas próprias também designadas “planilhas”, através de um sistema específico de pontuação. (BORRALHO & VIEGAS, 2010, p.3)

Assim, pertence ao mestre o dever de criar o cenário, a missão e o enredo principal. Mas, cabe aos personagens-jogadores o desenrolar da aventura, são eles que determinam o caminhar, o ritmo, a ordem dos acontecimentos, enfim, o rumo da história a ser vivenciada/experimentada no ato de jogar. O narrador pode determinar como o jogo inicia, no entanto, jamais sabe como e quando ele terminará. É bem verdade que, ele, pode dar encaminhamentos, afunilar saídas, porém, todavia, quem determina o que fazem ou não, são os jogadores e a qualquer momento a história pode e deve ter um desfecho inusitado.

Esta é a essência do RPG. Apesar de não saber como se encerra a partida, o mestre tem uma previsão de como será, pois “o jogo normalmente termina quando se atinge um objetivo global, de maior magnitude/dificuldade, para o qual a personagem foi adquirindo ou melhorando qualidades/*skills*, saberes, técnicas ou instrumentos/ *feats ou features*” (BORRALHO & VIEGAS, 2010, p.3).

Além do mestre, dos personagens jogadores e do enredo, existe um sistema de regras, geralmente criado ou usado pelo mestre, que determinam o que pode ou não ser feito no decorrer da narrativa, além de orientar como devem ser feitas as quantificações típicas dos jogos de RPG. Lembrando que,

...A regra deve ser inteligível por todos os participantes do narrador aos jogadores. Essa é uma das premissas do RPG: a regra adotada pelo grupo deve ser seguida. E, as regras, para atingir a imparcialidade, assumem uma forma matemática como mediação para resolução de situações, ou seja, a pessoa deve deter conhecimentos matemáticos (básicos ou avançados, dependendo das exigências do sistema) ou deve aprendê-los para continuar a jogar. (VASQUES, 2008 p.18)

As quais visam dar um ar amais de aleatoriedade, ou o que alguns denominam de realidade, ao movimento da narrativa. Favorecendo e pressupondo a cooperação entre os jogadores. Além disso, faz-se necessário a criação de um sistema de regras por causa da própria interação entre os personagens, como ressalva Pereira (2003, p. 52 apud. VASQUES, 2008, p.18-19) ao especificar o que seria o livro de regras e

É a própria interatividade que pede a definição de regras claras no RPG para criação de personagens, combates, magias, etc., para dar um mínimo de 'ordem a bagunça', visto que não há um roteiro pré-definido pela história (PEREIRA, 2003, p.52, apud VASQUES, 2008, p.18-19)

Ao longo do tempo os jogos de RPG tiveram que ir se adaptando e/ou sendo melhorados e por isso surgiram diversas modalidades. Das quais, cinco estão listadas aqui:

- **RPG DE MESA:** além de ser o mais antigo, é também o mais tradicional e geralmente já é reconhecido como RPG. Recebe esta denominação porque os jogadores, normalmente, reúnem-se em torno de uma mesa para a disputa, munidos de lápis e papel para registrar a história do jogo, bem como as ações de suas personagens. As informações dos personagens são colocadas em planilhas ou fichas, as quais frequentemente são obtidas pelo lançamento de um dado (com seis faces) ou poliedros com diversas faces (4, 8, 12, 20 faces). Ressaltando que jogos desta modalidade também podem fazer uso de cartas e/ou tabuleiros.
- **Live Action ou LARP (Live Action Role Playing):** Nesta modalidade de RPG a fantasia vira realidade, pois os participantes (que neste caso, geralmente são grupos numerosos) assumem fisicamente as características de seus

personagens (roupas, falas, gestos, etc.) e o local onde ocorrerá a aventura é decorado de acordo com o cenário do jogo. A diferença entre o LARP e a encenação improvisada é a presença de características próprias do jogo de RPG de mesa, como as regras para combate, magia, cura, quantificação dos atributos dos personagens, entre outras.

- **AVENTURA SOLO:** trata-se de livros-jogo. Cujo modelo mais básico apresenta aos jogadores uma situação problema, na qual o personagem deve tomar uma decisão, tudo em um cenário pré-determinado. Alguns modelos mais elaborados chegam a possuir dados (ou poliedros) e fichas dos personagens. Esta modalidade possibilita ao leitor/jogador cada vez mais construir uma nova história, pois tudo depende da decisão que o mesmo tomar ou da aleatoriedade proposta pelo sistema de regras do livro-jogo.
- **RPG eletrônico solo:** é a versão adaptada do RPG de mesa para computadores e segue a mesma premissa da modalidade aventura solo, porém é mais rica de detalhes por causa do ambiente virtual e por vezes capta maior interesse e atenção. No entanto, é amplamente criticada pelo fato de participar apenas um jogador, por vez. Assim, por ser individual acaba com a essência da interatividade proposta pelo RPG. Além disso, existe o fato de ser um projeto computacional que diminui a possibilidade de decisões do jogador, por ser um ambiente pré-programado e por isso não disponibiliza total liberdade de escolha ao jogador, como no RPG de mesa.
- **Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG):** funciona praticamente da mesma forma que o RPG de mesa e o eletrônico solo, o que os diferencia é que vários jogadores (um número, geralmente impossível para o de mesa) interagem por meio de um aplicativo (software) conectado a internet, possibilitando a simulação do jogo de mesa com dezenas ou centenas de usuários (no qual um dos participantes deverá ser o mestre). Cujo gráfico do cenário e possibilidade de executar o que o pensamento deseja em um ambiente virtual garante aos jogadores horas de diversão. Tornando esta modalidade de fácil acesso entre os amantes de jogos de RPG.

Independentemente da modalidade escolhida, os jogos de RPG apresentam características comuns como: 1) uma pessoa ser escolhida para ser

o *MESTRE* (cuja função é a de relatar os fatos e controlar as regras); 2) distribuição de personagens (função assumida pelos demais jogadores); 3) demarcação de habilidades (que restringem a forma de agir dos participantes diante dos obstáculos que aparecerem na narrativa); 4) quantificação dos atributos dos personagens; 5) determinação de um sistema de regras, próprio e conveniente; 6) tomada de decisão pelo personagem-jogador; entre outras. Garante muito mais do que um simples jogo, mas diversão em larga escala.

3.4 RPG NO AMBIENTE PEDAGÓGICO

O RPG por ser um jogo colaborativo, de interpretação de papéis (personagens com características predeterminadas) no qual o participante é autônomo para tomar suas próprias decisões (determinando o futuro da narrativa e possibilitando a improvisação) torna-se, por isso, uma ferramenta útil ao ambiente educacional, pois apresenta um diferencial com relação aos jogos convencionais de tabuleiro ou cartas.

A maioria dos jogos de RPG está baseada na união do grupo, que visa sempre solucionar o problema em equipe sem prejuízo para os demais, desta forma, o espírito de competição é anulado desse tipo atividade em sala de aula enquanto que é estimulado o de companheirismo. As discussões geradas sobre as melhores estratégias e quais decisões são melhores para o grupo, procurando a melhor solução, possibilita a construção de um aprendizado focado no conhecimento de todos e facilitando a interação entre os sujeitos. Ensinando-os a serem autodidatas ou até mesmo a tirar as dúvidas com os próprios colegas. Estando de acordo com o que afirma Bressan & Nascimento (2012, p. 3):

Em geral, a história é conduzida de forma que os jogadores percebam que apenas trabalhando em grupo e utilizando as diferentes habilidades de cada personagem/jogador eles possam atingir o objetivo proposto; resolver os problemas que aparecem da melhor forma possível, sem prejuízo para nenhum personagem, sempre buscando a interação entre as partes e o raciocínio lógico para a resolução desses problemas, por vezes apresentando diversas propostas para apreciação do grupo e posterior finalização da situação. (BRESSAN & NASCIMENTO, 2012, p.3)

Corroborando-se com a ideia de que é uma viagem na imaginação proporcionada pelos jogos de RPG conforme propõe Maurício Rosa (2008, p.136) e assemelham-se a construção da própria aprendizagem que executa um processo parecido ao da fabricação de tecidos, tecendo fios em uma rede extensa de informações.

As ações e os resultados gerados por elas, os quais são percebidos no decorrer da narrativa, aos poucos vão se inter-cruzando, vão moldando outras ações e condicionando novas idéias. Nessa perspectiva, acredito que é um movimento como o de tecer, ou seja, organiza-se os fios, escolhe-se as cores, busca-se cumprir um objetivo, se observa o trabalho e caso esse esteja conforme planejado, ou seja, se há satisfação com o que foi feito, o movimento é continuado, caso contrário, se retoma, refaz, reorganiza. No entanto, não acredito ser reprodução de algo, mas o trabalho artesanal, criativo, inspirador. Esse, então, é um movimento turbilhonar sem uma seqüencialidade lógica, e provavelmente não-linear, o qual pode caracterizar a nossa produção do conhecimento, construção desse, ou ainda, o tecimento do conhecimento como uma rede.

O tecer é uma expressão que revela o saber-fazer-com, pois, a meu ver, relaciona ações cognitivas como descrever/expressar, refletir/discutir, depurar, imaginar, experienciar, executar..., em um devir que acontece na e pela prática. (ROSA, 2008, p.36)

Assim, para muitos autores o RPG apresenta-se como uma forma de trabalhar leitura, interpretação, raciocínio lógico, resolução de problemas, entre outras habilidades em um mesmo jogo. Ressaltando que quanto mais a história torna-se envolvente e enigmática, é possível se aprofundar numa viagem na imaginação utilizando conhecimentos que geralmente são considerados difíceis e inúteis.

Uma viagem na imaginação pode substituir uma viagem que na realidade seria pouco provável, para a Antártida, por exemplo. Enigmas e charadas matemáticas possibilitam animação e entusiasmo, se fizerem parte de uma aventura futurista, num mundo dominado pelos computadores. [...] Quanto mais envolvente, enigmática, misteriosa, mais a imaginação e a criatividade serão despertadas. As possibilidades são ilimitadas. (NOGUEIRA, 2006)

Ainda com relação a aplicação do RPG como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem podem ser considerados muitos outros indícios propícios a este uso, como afirma Borralho & Viegas (2010, p.4):

Ultimamente, tem-se apresentado o *r.p.g.* como uma novíssima estratégia da sala de aula: uma “redescoberta da arte ancestral de criar, ouvir e contar histórias”, “uma viagem ao reino da imaginação”, recriando num contexto virtual e hipotético situações e emoções que doutro modo não poderiam ser experimentadas tais como uma viagem ao interior do corpo humano, a um tempo ou a uma galáxia distantes... A escola, qualquer escola, pode usar esta estratégia, mesmo com uma enorme escassez de recursos (não é preciso palco, cenário, adereços, guarda-roupa ou mesmo guião...). O professor faz de Mestre e os alunos de jogadores.

Além do fato de que de início, o RPG aplicado no ambiente pedagógico até pode apresentar as mesmas características, mas como Amaral (2013, p. 13) ressalva, existe pelo menos:

Duas diferenças principais entre eles: enquanto a maioria dos RPGs comuns se baseiam, principalmente, em combates (imaginários) entre os personagens dos jogadores e os personagens do Mestre, o RPG pedagógico prioriza a solução de situações-problema a partir do uso dos conceitos científicos ou apresenta um cenário no qual se possam fazer comparações com conteúdos estudados. Além disso, as regras do RPG utilizado na escola são mais simples do que as do jogo comercial (AMARAL, 2013, p. 13).

Desta forma, essa proposta de jogo no ambiente pedagógico realiza a junção entre o lúdico e o científico, atingindo um ponto de equilíbrio entre o primeiro, para que o mesmo possa ser chamado de jogo, neste caso RPG, e o segundo, para ser pedagógico. Logo, chamar-se-á RPG pedagógico.

4 PERSPECTIVAS METODOLÓGICAS

Toda exploração necessita de um planejamento (SCHMIT, 2008, p.74).

Para este estudo realizou-se uma análise no material bibliográfico que determinou o objeto de estudo e em seguida partiu-se em busca da construção de um referencial teórico (sobre a avaliação formativa-reguladora com a resolução de problemas) que fundamentassem a pesquisa. Neste capítulo será exposto as “**Definições Gerais**” que delimitam o local, como, onde e quando a proposta do jogo “**RPG: Aventura Pirata**” como processo avaliativo pode ser capaz de realizar uma avaliação formativa-reguladora e individual do discente. Revelando, assim, a sua importância no ato de avaliar, principalmente, quando se aborda teorias da aprendizagem que sustentam uma prática pedagógica diferenciada da tradicional.

Além da produção do instrumento avaliativo: o jogo de RPG – Aventura Pirata, também será apresentado neste capítulo a forma como se pretende realizar a coleta dos dados (**Intervenção didática**), a forma de selecioná-los (já em categorias) e analisá-los (**Análise de dados**). Encerrando com a construção de um (**Cronograma**) a ser seguido.

4.1 DEFINIÇÕES GERAIS

As estratégias metodológicas delineadas para esse estudo propõem uma análise dos benefícios do desenvolvimento de uma avaliação formativa-reguladora utilizando diversos instrumentos num jogo de RPG (Role Playing Game) baseado no diálogo da Teoria da Resolução de Problemas com os pressupostos da Avaliação Formativa-reguladora.

As intervenções serão realizadas com alunos da 3ª série do Ensino Médio da Escola de Referência em Ensino Médio Deolinda Amaral, localizada no centro do município de Lajedo-PE. O critério de escolha da Instituição de Ensino foi o fato de ser a única Escola Pública do município a ofertar o Ensino Médio na modalidade Integral, enquanto que as demais ofertam na modalidade Semi-Integral ou Regular, além da sua adesão voluntária ao projeto. Quanto a escolha da turma será realizada por um sorteio aleatório entre as duas turmas existentes na escola.

A escolha dos alunos: os mesmos serão convidados a participar voluntariamente das oficinas que serão realizadas pela pesquisadora, sendo uma

vez por semana, com carga horária de 2 horas/aulas dentro do horário escolar (vivenciadas nas aulas de Atividade Pedagógica, cuja finalidade é de auxiliar os alunos a desenvolverem suas habilidades no ambiente pedagógico), por no mínimo 4 e no máximo 8 semanas (de acordo com as situações de jogo criadas e as possibilidades de soluções).

A princípio espera-se formar um grupo 12 alunos cujo critério de inclusão será a sua adesão voluntária e o de exclusão caso haja uma adesão superior aos 12 será de acordo com os seguintes critérios: selecionar os seis alunos com melhor rendimento na disciplina de matemática e os 6 com menor rendimento. Ressaltando que, não haverá 12 personagens no jogo, serão apenas seis e que os alunos formarão duplas para interpretar cada personagem, e que a divisão das duplas será 1 aluno com melhor rendimento com 1 de menor rendimento. Ou seja, para participar das oficinas os alunos da turma selecionada precisam apenas decidir participar e fazer-se presente nas sessões da oficina.

Os conteúdos a serem avaliados/trabalhados nas oficinas poderão ser: Teorema de Pitágoras; Teorema de Talles; Razões trigonométricas no Triângulo Retângulo; Regra de Três Simples; Conversão de Medidas; Relação entre Grandezas e Medidas; Cálculo por estimativa; Cálculos com números inteiros envolvendo as quatro operações fundamentais; Raciocínio Lógico; Semelhança de Triângulos; Escala; Perímetro de Figuras Planas. Os quais estão listados a ser lecionado na modalidade de ensino anterior, o Ensino Fundamental, de acordo com os conteúdos de Matemática definidos pela BNCC (Base Nacional Curricular Comum) que está em votação e análise atualmente, além de estar de acordo com o programa dos Parâmetros Curriculares Nacional e servirão como revisão para o ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio).

De acordo com a proposta de pesquisa a natureza do estudo é qualitativa, pois segundo Creswell (2007, p.184) os procedimentos qualitativos se baseiam em dados de texto e imagem, têm passos únicos na análise de dados e usam estratégias diversas de investigação. Sendo reforçado, também, pelo o que Bauer, Gaskel e Allum (2015) refletem como pesquisa qualitativa que é a utilidade do discurso de qualidade para vários propósitos investigativos: a) estabelecer uma base para autocrítica; b) demarcar uma prática boa de uma ruim; c) adquirir credibilidade no meio público; d) servir como instrumento didático no treinamento de estudantes. Além de poder ressaltar a importância da retórica no contexto do

falar e escrever sobre públicos, nos lembrando que o método e o procedimento constituem uma forma de responsabilidade social.

No que se refere à classificação do estudo, o mesmo possui as características de estudo bibliográfico e pesquisa-ação. A pesquisa bibliográfica será realizada a partir de materiais já elaborados por diversos autores sobre a temática abordada e tem o intuito de analisar as diversas posições sobre o uso do RPG e como o estão utilizando no ambiente escolar. Pesquisa baseada em artigos, dissertações, teses e livros sobre a temática no portal da CAPES. E, teve o intuito de determinar o objeto de estudo.

Quanto à pesquisa-ação, conforme proposto por Thiollent (2005) este tipo de trabalho tem uma concepção de que não se trata apenas de observar ou de descrever, mas tem o aspecto principal de ser projetivo, remetendo a criação ou planejamento. Além disso, as atividades propostas não são na perspectiva da transmissão, aplicação de informação ou como processo unilateral de emissão-transmissão-recepção e sim como processo multidirecionado e de ampla interação, onde é associado a investigação ao processo de re(construção), elementos de tomada de decisão e consciência que são utilizados nas próprias situações investigadas. Porque, entende-se que no contexto educacional não basta apenas descrever e avaliar é necessário produzir ideias que delineiem um ideal.

Ressaltando, também que utilizar-se-á diversas técnicas próprias dessa forma de realizar pesquisa como: diários, registros audiovisuais e análise de conteúdo. Além de usar o método em espiral das fases propostas por Lewin: planejamento, ação, observação, reflexão, depois um novo planejamento da experiência em curso (BARBIER, 2007, p. 60). Tendo uma abordagem metodológica específica com características próprias aos processos argumentativos, pois segundo Thiollent (2005, p. 34-35) 'É apenas uma questão de se chegar ao consenso acerca da descrição de uma situação e a uma convicção a respeito do modo de agir'.

Desta forma, evidencia-se a importância desse estudo ser caracterizado como pesquisa-ação porque será na articulação principalmente das situações de discussões entre a pesquisadora e os participantes que se espera encontrar as respostas dos objetivos aqui propostos a buscar.

4.2 INSTRUMENTOS DA PESQUISA

‘O projeto é o desfecho de várias ações e esforços do pesquisador’ (RUDIO, 2000; MINAYO, 2006 apud MINAYO, 2009, p. 36), assim, o mesmo é também um mapa construído para nortear a pesquisa durante seu processo de investigação. Neste caso, definir as técnicas e instrumentos defendendo sua adequação e reconhecendo seus limites na produção dos dados é de suma importância para melhor adequação e execução das fases seguintes da pesquisa. Os quais devem estar constantemente embasados e dialogando com os objetivos do estudo.

Na realização da pesquisa serão utilizados os seguintes instrumentos: Jogo de RPG de mesa (construído para a finalidade desta pesquisa, que é analisar como a argumentação proposta no jogo de RPG influencia no processo de avaliação numa perspectiva de avaliação formativa-reguladora), coleta documental (composto pelo diário de campo, tanto da pesquisadora quanto dos alunos participantes, onde estarão as estratégias do jogo, dos argumentos utilizados nas mesmas, dos resumos das aventuras e das soluções dos problemas matemáticos propostos), material de observação (instantânea a aplicação do projeto com anotações no diário de campo da pesquisadora e posteriormente com aporte de material audiovisual com a técnica de filmagem e transcrição dos dados) e questionários (que serão realizados com os participantes das oficinas, construídos de acordo com os resultados que forem sendo encontrados na pesquisa).

4.2.1 Coleta Documental

Serão realizadas as coletas de documentos privados com autorização prévia dos participantes: leitura e socialização de trechos dos diários de campo, onde serão registradas as experiências individuais dos jogadores durante a vivência das oficinas de RPG. Pois, serão solicitados relatórios semanais aos estudantes, nos quais eles devem descrever suas experiências, abordando tópicos como as impressões gerais sobre o desenvolvimento do jogo, avaliação da participação individual e coletiva, proporcionando uma autoavaliação e/ou auto-regulação.

Segundo Creswell (2007, p.192) as vantagens em utilizar esse instrumento são: a) permitir ao pesquisador obter a linguagem e as palavras dos participantes; b) Pode ser acessado em um momento conveniente para o pesquisador – sendo uma fonte de informações discreta; c) Representa dados

refletidos, aos quais os participantes dedicaram atenção para compilar; e d) como prova escrita, economiza tempo do pesquisador e despesas com transcrição.

Desta forma, estar-se-á obtendo o registro da forma como o estudante organizou seu pensamento, estratégias de jogo e até mesmo como solucionou os problemas que envolviam o conhecimento matemático exigido na atividade.

4.2.2 Observação

Serão tomadas notas de campo sobre comportamento e atividades dos participantes no local da pesquisa, com o intuito de registrar os dados importantes da seqüência de atividades desenvolvidas durante as oficinas. Segundo Creswell (2007, p. 191) esse instrumento apresenta vantagens para a pesquisa porque o pesquisador pode registrar informações à medida que elas são reveladas e aspectos não usuais podem ser notados durante a observação. Infelizmente, esta técnica apresenta uma limitação, principalmente, para uma pesquisa-ação (onde o observador também é coadjuvante no processo da pesquisa) porque não é possível registrar todas as informações desejadas e necessárias em tempo real.

Logo, para apresentar fidedignidade dos dados observados na pesquisa também será utilizada a coleta de material audiovisual com a técnica de filmagem com o intuito de capturar informações úteis e que passem despercebidas durante as oficinas e anotações no diário de campo do pesquisador. Este tipo de recurso facilita uma posterior análise dos dados e do discurso, pois registra os quatro aspectos que Miles e Huberman (1994, apud CRESWELL, 2007, p. 190) elencam com relação a uma discussão sobre os participantes:

O *cenário* (o cenário onde a pesquisa vai ocorrer), os *atores* (quem serão os observados ou entrevistados), os *eventos* (o que os atores estão fazendo enquanto forem observados ou como serão entrevistados) e o *processo* (a natureza evolutiva dos eventos vividos pelos atores dentro do cenário). (grifos do autor)

Além disso, segundo Bauer & Gaskell (2015, p. 149) 'o vídeo tem uma função óbvia de registro de dados sempre que algum conjunto de ações humanas é complexo e difícil de ser descrito compreensivamente por um único observador, enquanto ele se desenrola', ainda mais quando o pesquisador que está observando também participa da ação proposta como é o caso deste

trabalho de caráter de pesquisa-ação. As informações adquiridas a partir desses instrumentos serão categorizadas e organizadas em planilhas para posterior análise qualitativa dos dados. A mesma, dar-se-á por meio da identificação de significados dos elementos observados durante a coleta de dados.

4.2.3 Questionários

Os questionários serão realizados com os participantes voluntários das oficinas após terem sido realizado as transcrições dos vídeos, categorização, organização e análise dos dados. Assim, com a análise dos argumentos dos alunos (produzidos nas situações do jogo), focando as justificativas para as ações de seus personagens, será realizado um questionário semiestruturado, com questões que possibilitem a extração de visões, justificativas e opiniões dos participantes.

Além disso, poderão ser consideradas perguntas que obtenham as impressões dos alunos quanto ao uso do RPG como ferramenta didática no processo avaliativo, ressaltando, sempre a experiência que tiveram com o mesmo. Assim, poderão ser utilizadas perguntas, como as seguintes: Se já haviam participado de algum jogo de RPG? (caso a resposta seja positiva, qual a diferença entre o jogo de RPG comercial para o pedagógico?); quais os prós e contras do uso do RPG no ambiente pedagógico? E, do seu uso como processo avaliativo?; Qual o sentimento/sensação de ser avaliado num ambiente lúdico, como o RPG?; Qual o sentimento/sensação de fazer parte de uma proposta avaliativa baseada nos pressupostos da avaliação formativa-reguladora?; Quais são as limitações do uso do RPG pedagógico na escola? E, quando ele não deveria ser utilizado?

4.3 INTERVENÇÃO DIDÁTICA

Será realizada no formato de oficina com pelo menos quatro ou no máximo sete sessões que ocorrerão semanalmente no contra turno escolar e com durabilidade de duas horas/aulas cada. Ressaltando que a mesma acontecerá no próprio ambiente educacional e far-se-á uso do jogo Aventura Pirata (criado para esta finalidade) na modalidade RPG de mesa, contendo: tabuleiros, mapas, fichas dos personagens, planilhas, cartas, diários de campo, entre outros. Para galgar os objetivos propostos nessa pesquisa.

Propor o RPG como instrumento para o momento de avaliação pode gerar discussões sobre as melhores estratégias e quais decisões são as melhores para o grupo, buscando a melhor solução, possibilitando a construção de um aprendizado focado no conhecimento de todos e facilitando a interação entre os indivíduos. Essa prática interativa pode possibilitar a esses alunos uma autonomia na construção do conhecimento.

Durante a partida do jogo, o professor, assume o papel do mestre, aquele que direciona, monta os problemas que devem ser solucionados e também que avalia se a decisão tomada pelos jogadores está de acordo, ou não, com as regras, constantes, geralmente, no livro do mestre. O momento de confecção dos problemas é de suma importância para se utilizar desta ferramenta no processo de avaliação, pois é nele que o docente cria e oportuniza as situações e circunstâncias para que seus alunos utilizem e mostrem que realmente aprenderam os conceitos trabalhados.

O professor necessita preparar os conteúdos a serem explorados assim como em uma aula tradicional e tentar prever quais são/serão as dificuldades dos seus alunos e assim intervir para superar os eventuais erros que possam surgir (CAVALCANTI & SOARES, 2009, p. 281)

Espera-se que o professor ao decidir utilizar o jogo de RPG como proposta avaliativa crie situações que exijam que os alunos perpassem por todas as quatro fases da resolução de um problema, são elas: 1) Compreensão do problema, possibilitando ao jogador a capacidade de identificar os principais elementos do problema que se pretende resolver de modo instigante e interessante; 2) Estabelecimento de um plano, esperando-se que os participantes já tenham visto os conteúdos necessários e que consigam discutir e planejar as formas de solução do problema ou de um caminho para sua obtenção; 3) Execução do plano, possibilitando verificar como os alunos organizaram e se construíram corretamente a aprendizagem referente aos conceitos matemáticos exigidos nas atividades, bem como perceber as dificuldades encontradas; 4) Retrospectiva, revisão do problema mediante a sua solução com a intenção de certificar-se de que nenhum passo tenha sido esquecido ou realizado indevidamente. (WACHILISKI, 2007, p. 31-33)

Procura-se deixar o jogo enigmático e misterioso com o intuito de torná-lo lúdico e dinâmico o suficiente para proporcionar interação entre os participantes, motivação para participar, além de possibilitar que o aluno avalie

suas ações, enquanto, o mesmo, também, é avaliado. O uso do RPG permite que o aluno expresse sua opinião, participando livremente e realizando escolhas pelo seu personagem, esperando que o aluno nem perceba que está sendo avaliado ou que está construindo sua aprendizagem enquanto discute a temática com seus colegas e/ou professor.

Na aventura de RPG proposta, os conceitos são discutidos e avaliados em seu grau de profundidade assim que aparecem em cada um dos obstáculos. A intervenção do mestre/professor tem como consequência imediata a detecção da falha conceitual nos jogadores. Portanto, ele intervém para corrigir e levar o jogador/aluno a resolução do problema de forma correta, na maioria das vezes sem que o aluno saiba que está sendo avaliado, considerando-se a atmosfera de liberdade gerada pelo jogo (CAVALCANTI & SOARES, 2009, p. 277).

Segundo a pesquisa realizada por Cavalcanti e Soares (2009) percebe-se que este tipo de jogo é um aliado ao processo avaliativo porque possibilita que o aluno discuta os conceitos podendo ampliá-los, significá-los, retificá-los ou construí-los. Conforme, pode ser visto:

Nota-se também que o RPG como ferramenta pedagógica faz com que o aluno discuta amplamente o conceito químico durante o jogo. O conceito que muitas vezes não está claro para o aluno, começa a ter um certo significado, quando este o discute com os outros jogadores, além das várias intervenções do mestre, aprofundando as discussões levando o aluno a um melhor aproveitamento do conceito e conseqüente compreensão do mesmo (CAVALCANTI & SOARES, 2009, p. 280).

Podendo, também, evidenciar a importância do erro no processo de aprendizagem, porque como se está brincando o aluno não tem medo de errar e possibilita ao professor verificar não somente como o aluno organizou sua aprendizagem como identificar falhas neste processo conceitual e já saná-las.

O jogo proporciona a liberdade e não possui essa atmosfera de medo criada pela sala de aula. O erro pode durante o jogo ser trabalhado de forma lúdica, sem pressão para o aluno e sem opressão por parte dos colegas e professor, fazendo com que, o aluno tenha total liberdade para opinar, mostrar toda a sua criatividade e interagir com os outros alunos e com o professor tentando solucionar os problemas de aprendizagem. (CAVALCANTI & SOARES, 2009, p. 261)

Assim, a proposta de RPG (Role Playing Game) para esta pesquisa é na modalidade do RPG de mesa, composto por: tabuleiros, mapas, dados, fichas dos personagens, cartas, diário de campo, entre outros. Tendo, na sua construção incorporado as recomendações do paradigma indiciário:

Amplia as possibilidades metodológicas do trabalho do pesquisador e propõe um desapego quanto à segurança acomodadora da zona das certezas, confirmando que os saberes indiciários produzem

conhecimentos com a leitura atenta de pistas, mediante a interpretação dos sinais e da captura dos indícios, por vezes intangíveis através das formas clássicas de investigação. (SILVA, 2013, p. 38)

Transformando, desta forma, o jogo em enigmático e misterioso com o intuito de torná-lo lúdico e dinâmico o suficiente para proporcionar o momento da avaliação em um momento natural, como qualquer outro do processo de ensino e aprendizagem.

O jogo: Aventura Pirata que tem como cenário as Ilhas das Bahamas e os mares dos arredores. E, o seguinte enredo: Apesar do mais terrível dos piratas já existentes, o Barba Negra, não ter oficializado filho algum, Melissa sabe que é sua descendente. Mas, a moça que não é conhecida, por ninguém, como herdeira dos tesouros, deseja recuperá-los.

Melissa é uma historiadora renomada no século XXI e que serve ao exército de seu País, por isso tem acesso direto para mostrar os relatórios de suas descobertas ao General, o Sr. Teskel. Entretanto, os últimos achados da moça têm tirado o sono de muitos, sendo este o motivo pelo qual, ele decide apoiar incondicionalmente a jovem nas buscas ao tesouro do Barba Negra. Mesmo, que para isso, signifique enviar um dos seus melhores homens (o personagem Trewin) numa viagem no tempo, para protegê-la e garantir o sucesso da operação.

Apesar de aparentemente ser algo simples, as coisas sempre são mais do que parecem ser, e por isso não o é. As recentes descobertas de Melissa foram: a existência de objetos com uma tecnologia muito mais avançada que a nossa (sendo alienígena, mas que só funcionam nas mãos de um descendente do mesmo mundo/raça) e foram espalhados pelo mundo há algumas centenas de anos. O problema é que eles não foram os únicos a serem espalhados, os seres que os trouxeram procriaram com a raça humana e assim existem inúmeras pessoas que possuem esse DNA alienígena em seu código genético e que não só ativam, como podem fazer uso, desses objetos em nosso meio.

O grande problema são as habilidades que estes objetos conferem a seus portadores (transformam os 'seres dignos' em seres humanos com poderes especiais, pelo menos enquanto portam essas relíquias). Assim, se os objetos 'mágicos' forem reunidos nas mãos da pessoa errada, eles podem garantir a extinção da raça humana da face da terra. Logo, encontrar, recuperar e manter essas relíquias em segurança é assunto de segurança nacional ou mundial. Sigiloso, enigmático e urgente, é assim que Melissa vê a necessidade de localizar

os tesouros do Barba Negra antes de qualquer um, porque com ele está vários desses achados importantes.

Desta forma, o amuleto que lhe garante a possibilidade de viagem no tempo (o qual ela ganhou de um homem que era capaz de prever o futuro, quando este foi a sua procura e lhe contou vários dos segredos que lhe levou a essas descobertas) será um ótimo aliado nessa busca, levando Melissa e Trewin para o ano de 1718, no período em que Edward Teach (o Barba Negra) ainda está vivo, para assim poder descobrir onde os tesouros do mesmo foram escondidos e saqueá-los.

Entretanto, existe muita gente com o mesmo objetivo (saquear os tesouros do diabo dos mares), inclusive a coroa Inglesa (que foi alvo de muitos dos ataques do famoso pirata). Entrar nesta disputa de poder exige correr risco e estar dispostos a resolver enigmas, charadas e muito mistério. Sendo este, um caminho sem volta. Por isso, faz-se necessário um grupo de pessoas dispostas a viver essa experiência...

Espera-se que o mistério e o desejo de aventura despertem nos jovens o desejo em participar do jogo de RPG – Aventura Pirata, servindo de motivação para a participação dos mesmos nas oficinas... E, desta forma, possibilitar um processo de avaliação na perspectiva formativa-reguladora do saber matemático como é proposto neste estudo, ao propor durante determinados momentos do jogo a resolução de problemas em situações específicas, bem como a construção ou reconstrução de conhecimentos.

Existe uma tendência de os alunos participantes não conhecerem o jogo de RPG (ver proposta de apresentação no apêndice, página 93). E, para melhor andamento das atividades propostas pelo jogo é preciso ter algumas habilidades iniciais como aprender como é a estrutura do jogo (ver Sistema de Regras no apêndice K, página 184), conhecer as fichas dos personagens (ver apêndice J, da página 166 até a 183) e o enredo inicial da história (presente no próprio sistema de regras da aventura). Assim, a primeira sessão da oficina será destinada para esse processo de adaptação a esta ferramenta didática que será proposta como processo avaliativo, o jogo de RPG – Aventura Pirata.

Além disso, faz-se necessário, também, apresentar aos alunos a proposta da avaliação formativa-reguladora e estabelecer os critérios e objetivos a serem analisados e avaliados, além de explicá-los, discuti-los e negociá-los (ver apêndice B, página 95). Assim, estar-se-á garantindo o primeiro procedimento

referente a avaliação formativa-reguladora. Desta forma, para esta primeira sessão da oficina será utilizado um encarte de apresentação do jogo e da proposta de avaliação formativa-reguladora que virão dentro do diário de campo.

Quanto ao segundo procedimento: estar-se-á utilizando o RPG como processo avaliativo, visto que o mesmo abrange vários instrumentos avaliativos dentro do jogo, como: o diário de campo, questionários, relato de experiência e análise tática das situações de jogo.

No terceiro procedimento: a transversalidade estará garantida no ambiente do jogo, visto que, os alunos ao serem avaliados enquanto jogam e interagem uns com os outros e até mesmo com a pesquisadora (já que é uma pesquisa-ação e, esta, assume o papel do Mestre de RPG). Permitindo uma avaliação contínua (partindo da abordagem inicial, delineando-se durante todo o processo e indo além do encerramento da proposta) e sistêmica porque as mesmas habilidades podem ser necessárias mais de uma vez em situações e contextos diferentes, dentro da proposta do jogo de RPG Aventura Pirata.

Durante as sessões de jogo, será solicitado que os participantes realizem suas anotações, produzam resumos relatando as vivências dos jogos e ainda que realizem uma análise tática das situações que vivenciaram, elaborando hipóteses e sugestões para as mesmas. Para tal, será realizado o registro no livro do jogador que tem a função de diário de campo dos alunos participantes para que posteriormente os dados sejam organizados e interpretados, garantindo, desta forma, o quarto procedimento da avaliação formativa.

O quinto procedimento será uma das coisas mais simples de ser realizado com o uso do RPG, visto que o próprio ambiente do jogo exige o tempo inteiro flexibilidade e maleabilidade podendo ser feito um juízo de valor e dá liberdade para o Mestre tomar novas decisões para interferir ou não na dinâmica do jogo. Assim, se os personagens-jogadores começarem a se desviar ou partirem para um sentido completamente diferente do esperado, o mestre pode intervir sem necessariamente repreender ou apontar o erro. Além disso, ao término de cada sessão poderão ser feitas análises e discussões sobre os erros ocorridos durante a aventura e elaborar novas hipóteses. Possibilitando o processo de regulação dos alunos (que podem passar a ver o erro como aliado no processo de aprendizagem).

A proposta para realizar o sexto procedimento será tanto durante o encerramento de cada sessão, discutindo sobre as possíveis soluções e dando-

lhes um parecer sobre as mesmas, quanto ao término da vivência do projeto que poderá ser proposto a apresentação dos resultados dos mesmos para a Instituição de Ensino acolhedora. Para que todos (alunos da turma selecionada – participantes ou não -, equipe pedagógica, administrativa e gestora) tenham ciência das atividades realizadas e dos resultados obtidos.

Na perspectiva do jogo já é possível realizar alguns recortes dos momentos de uso dos saberes matemáticos envolvidos (podendo eles serem vivenciados ou não):

- a) Logo no início da Aventura (no item equipando o navio, os personagens-jogadores podem realizar suas compras iniciais para se equiparem e equipar o navio, ver apêndice D, página 97) podem realizar cálculos por estimativa ou utilizar o conhecimento de regra de três simples, ao terem que determinar quanto de comida precisam comprar e as quatro operações fundamentais para compra ou venda de mercadorias. Estes mesmos conhecimentos poderão ser necessários, quando: desembarcarem na Ilha de Eleuthera (parte 1, ver apêndice E, página 131), de Great Ábaco (parte 2, ver apêndice F, página 141), em Grand Bahama (parte 3, entre os itens 3.2 e 3.3, ver apêndice C, página 115 e 116); Também, podendo ser úteis, antes de partirem da Ilha de Great Ábaco (parte 2, após o item 2.4, ver apêndice C, página 113); E, se decidirem ir a um vilarejo em Grand Bahama (parte 3, logo após o item 3.6, ver apêndice C, página 124);
- b) Ao avistarem uma embarcação a caminho da Ilha de Eleuthera (parte 1, no item seguindo viagem), os alunos, dependendo de suas decisões, podem precisar realizar cálculos como: gasto de munição, área atingida, dano sofrido e dano causado. Sendo trabalhados os seguintes saberes: regra de três simples, cálculo com números inteiros envolvendo as quatro operações fundamentais. Os quais também poderão ser utilizados nos itens 1.7 e 1.8 (ambos ainda na parte 1, representam a mesma situação, mas com características diferentes. Quando vocês saem da Ilha de Eleuthera e o governador da mesma envia uma esquadrilha ao encontro dos personagens-jogadores), em 3.1 e 3.2 (ambos na parte 3, representam a mesma situação, mas com características diferentes. Ao se depararem com o navio do grupo Piratas a deriva);
- c) No item 1.5 e 1.6 na parte 1, ambos são no Vale dos Montes Encantados e se referem a mesma situação ir ao monte mais alto, mas com possibilidades e características um pouco diferentes. Caso um dos dois seja vivenciado na aventura, espera-se que os alunos utilizem os seguintes conhecimentos:

conversão de medidas (para determinar o tamanho da rampa – hipotenusa – que é dado em passos para metros); razões trigonométricas (utilizando o conceito de seno do ângulo 30, é possível descobrir a altura dos montes) ou pelo Teorema de Pitágoras; cálculos envolvendo as quatro operações fundamentais (se entrarem em combate com o dono da alcatéia, será preciso determinar quanto foi gasto de munição, os danos sofridos e causados (ver apêndice D, páginas 127 e 128).

d) No tópico 2.2 na parte 2 (se os personagens-jogadores decidirem ir em busca do capataz Ward na fazenda), caso este item venha a ser vivenciado haverá um combate em terra. Desta forma, eles poderão precisar dos seguintes conceitos: regra de três simples, cálculo com números inteiros envolvendo as quatro operações fundamentais. Para realizar os cálculos referentes a gasto de munição, área atingida, dano sofrido e dano causado. Os quais também poderão ser utilizados nos itens 2.4 (parte 2, após encontrar o tesouro do barba Negra escondido em Great Ábaco e libertar Florência e sua família, será preciso decidir o que fazer com Ward e seus homens e poderá haver um combate entre os personagens) e 3.6 (parte 3, estando a busca do tesouro do Barba Negra na Ilha de Grand Bahama, os personagens encontram-se frente a frente com um grande urso e talvez eles precisem combatê-lo, para se manterem vivos), e após este se houver mais algum embate com animais;

e) A vivência do tópico 2.3 (aqui será possível encontrar e libertar Florência e sua família, além de encontrar uma parte do tesouro do Barba Negra que está escondido na fazenda dos Salles) é que poderá dar o maior desfecho da aventura contida na parte 2 (Pois exige a solução do enigma 1 e 2, ver apêndice C, página 109). Dele dependerá a facilitação ou não dos próximos acontecimentos. Os conhecimentos matemáticos aqui exigidos serão: Raciocínio lógico (Para solucionar o enigma 1 – Tabela da Multiplicação); Teorema de Pitágoras (para solucionar o enigma 2 – determinando a distância entre os espantalhos); regra de três simples e cálculo com números inteiros envolvendo as quatro operações fundamentais (caso chegue a haver algum combate em terra entre os personagens);

f) No tópico 3.4 na parte 3 (caso os personagens-jogadores tenham descoberto o código e irem ao mercadão, ver apêndice C, página 118), para descobrir este código é preciso ter conhecimentos sobre o Teorema de Tales e Semelhança de Triângulos. E, para realizar a compra e vendas de produtos no próprio mercadão,

será preciso entender das quatro operações fundamentais e assim não chamarem atenção para si;

g) Ainda no item 3.4 (indo ao encontro do Sr. Linux Luppos, ver apêndice C, página 118), será preciso solucionar o código do enigma encontrado no Mercadão e para tal ter conhecimentos sobre: conversão de medidas (de passos para metros), Escala, Semelhança de Triângulos, Teorema de Pitágoras e Perímetro de um retângulo. Esses saberes serão necessários para solucionarem uma charada descoberta no Mercadão e que é o código para que Linux Luppos os leve até onde esteja o tesouro (consistindo em ter algumas distâncias e precisando descobrir qual o valor da escala do mapa que possuem e para isso usam Semelhança de Triângulos e o Teorema de Pitágoras e em seguida calculam o perímetro);

h) Para encerrar a aventura e encontrar o grande tesouro de Grand Bahama é preciso solucionar outro enigma e determinar qual a chave correta que abre a caverna. Para tal utilizar-se-á o Teorema de Pitágoras e conversão de medidas (ver apêndice C, apresentado na página 122 e solicitado na página 126).

4.4 ANÁLISE DOS DADOS

Após a coleta dos dados com o uso dos instrumentos acima citados, os mesmos serão transcritos, categorizados e organizados. Para em seguida, estes serem codificados e analisados qualitativamente. Este é um processo que exige atenção e esforço minucioso, pois de acordo com Creswell (2007, p. 194):

A discussão do plano de análise dos dados deve ter diversos componentes. O processo de análise de dados consiste de extrair sentido dos dados de texto e imagem. Envolve preparar os dados para análise, conduzir análises diferentes, aprofundar-se cada vez mais no entendimento dos dados, fazer representações dos dados e fazer uma interpretação do significado mais amplo dos dados.

Os dados serão analisados conforme a Teoria da Análise de Conteúdo porque:

(...)percebe-se que a análise do conteúdo é um conjunto de técnicas de análises de comunicações, que tem como objetivo ultrapassar as incertezas a leitura dos dados coletados. Como afirma Chizzotti (2006, p.98), “o objetivo da análise de conteúdo é compreender criticamente o sentido das comunicações, seu conteúdo manifesto ou latente, as significações explícitas ou ocultas”. (MOZZATO & GRZYBOVSKI, 2011, p. 734)

O que corrobora com o que propõe Bardin, (1979, p. 42, apud MINAYO, et al, 2009, p. 83) quanto a Análise de Conteúdo:

É um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimento sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitem a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens (BARDIN, 1979, p. 42, apud MINAYO, et al, 2009, p. 83).

Desta forma, buscar-se-á não apenas utilizar uma técnica de dados, mas desenvolver uma metodologia que represente uma abordagem com características e possibilidades próprias. Pois, segundo Moraes (1999, p. 9):

A matéria-prima da análise de conteúdo pode constituir-se de qualquer material oriundo de comunicação verbal ou não-verbal, como cartas, cartazes, jornais, revistas, informes, livros, relatos auto-biográficos, discos, gravações, entrevistas, diários pessoais, filmes, fotografias, vídeos, etc. Contudo os dados advindos dessas diversificadas fontes chegam ao investigador em estado bruto, necessitando, então ser processados para, dessa maneira, facilitar o trabalho de compreensão, interpretação e inferência a que aspira a análise de conteúdo (MORAES, 1999, p. 9).

Assim, optou-se por utilizar as técnicas segundo propõe Bardin (2006, apud MOZZATO & GRZYBOVSKI, 2011, p. 735) 'que organiza em três fases: 1) pré-análise; 2) exploração do material e 3) tratamento dos resultados, inferência e interpretação'. Com as seguintes especificidades:

- Pré-análise: com o intuito de operacionalizar uma distinta organização dos dados brutos. Após a transcrição será realizada uma leitura flutuante dando ênfase tanto no processo quanto aos resultados e considerando o emissor, o receptor e a mensagem. Para então, procurar referenciar os índices e elaborar possíveis indicadores baseados nos objetivos do estudo que envolvam os recortes de texto para análise. Bem como, iniciar a codificação desse material, determinando um código que identifique rapidamente os elementos dos textos analisados. Tudo estruturado de acordo com o objetivo proposto neste estudo. Apesar de que as hipóteses e os objetivos aqui elencados, bem como as categorias da próxima fase podem ir emergindo e se delineando ao longo do processo, porque estar-se em uma pesquisa de abordagem qualitativa, construtiva ou heurística, de acordo com Moraes (1999). Ainda nesta fase, espera-se realizar a

unitarização, que é definir a unidade de análise mais específica de cada dado para posterior classificação/categorização.

- Exploração de Material: para esta fase faz-se necessário a definição de categorias respeitando os aspectos da matéria prima e do contexto desse estudo. Baseando-se nas seis questões propostas por Laswel (apud, MORAES, 1999): '1) Quem fala?' (visando investigar quem emite a mensagem), '2) Para dizer o quê?' (buscando as características da mensagem: palavras, argumentos, pensamentos e ideias nela utilizados), '3) A quem?' (procurando indícios e inferências sobre quem recebe as mensagens, a partir do que lê ou ouve), '4) De que modo?' (buscando compreender como se dá a comunicação, baseada em quais códigos, estrutura da linguagem e características do meio em que a mensagem estava inserida), '5) Com que finalidade?' (com o objetivo de questionar a intenção de uma dada comunicação, sejam implícitos ou explícitos) e '6) Com que resultados?' (visando identificar e descrever os resultados efetivos da comunicação). Compreendendo que é nesta fase que buscar-se-á a atender ao conjunto de critérios básicos da Análise de Conteúdo para a categorização dos dados: válidas, exaustivas, homogêneas, mutuamente exclusiva e consistente.
- Tratamento dos resultados, inferências e interpretação: é nesta fase que é feita a condensação das informações culminando na interpretação das mesmas. Assim, partir-se-á para a descrição (momento de sintetizar os textos produzidos nas categorias expressando o significado de incluí-los em determinadas unidades de análise) e em seguida para a interpretação (no qual, busca-se um momento de compreensão que vá além do que está escrito ou dito, aprofundando o conteúdo da mensagem por meio de inferência. Neste caso, espera-se que a Teoria emergja das informações e categorias, assim a interpretação será a própria teoria.) Cujas, abordagem aqui utilizada será indutiva-constructiva, tendo como ponto inicial os dados para construir a partir deles as categorias e posteriormente a Teoria. Assim, a sua finalidade não será testar hipóteses mas compreender os fenômenos investigados.

Salientando que ainda será considerado a análise da argumentação como uma forma de análise de conteúdo, pois segundo Bauer & Gaskell (2015, p. 238):

A análise de argumentação pode também ser teorizada como uma forma de análise de conteúdo. Ambas as análises tentam reduzir grandes quantidades de material, captando certos aspectos importantes do texto e transformando-os em unidades de análise. Necessita-se apenas considerar as partes do argumento (dados, proposição, garantia, apoio, refutação) como categorias, e a análise de conteúdo se torna um processo alternativo viável (BAUER & GASKELL, 2015, p. 238).

A dimensão do argumento será respeitada e analisada nesse estudo porque concorda-se com o que Perelman, Olbrechts-Tyteca & Charaudeau enunciam: que nem toda fala presente no discurso tem o intuito de conquistar a adesão do auditório a uma determinada tese, mas que ao realizar a análise do mesmo descreve-se o seu funcionamento em uma situação e que não se pode negligenciar a dimensão argumentativa, pois mesmo que não haja nenhuma intenção de persuadir o ouvinte, busca-se ainda exercer uma influência e orientar os modos de ver e de pensar (AMOSSY, 2008).

Assim, a análise do argumento faz-se extremamente necessária, pois segundo lingüistas como Bakhtin (2002, p.98) e Volochinov (1977, p. 105) (apud AMOSSY, 2008, p.131) ‘toda enunciação, mesmo na forma imobilizada da escrita, é uma resposta a alguma coisa e é construída como tal...’, além disso, Perelman afirma que ‘o auditório é sempre uma construção do orador’ (ibidem, p.133).

Nesta perspectiva, Leitão (2007, p. 79) ressalva que ‘cada tomada de posição que emerge de um diálogo é vista como uma resposta a atos de significação que a antecederam, ao mesmo tempo em que demanda e convoca respostas subsequentes’, sendo por causa dessa relação dialógica que é possível perceber a construção do conhecimento matemático numa partida de RPG. ‘formas e processos psicológicos estritamente humanos de pensamentos e construção do conhecimento surgem no âmbito de relações dialógicas, cuja natureza é sociossemiótica – construída pela linguagem’ (Bakhtin, 1994; 2005; Bakhtin/Voloshinov, 1995; Vigotski, 2000, apud LEITÃO, 2007, p.77).

A interação possibilitada pelo jogo de RPG é característica de uma relação dialógica, na qual cria, no discurso, um processo de negociação e construção do conhecimento, porque suas concepções a respeito do mundo são continuamente formuladas, revistas e, eventualmente, transformadas.

5 CONSTRUÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

O meu espírito rebela-se contra a estagnação. Deem-me problemas, muito trabalho, o mais complicado criptograma ou a mais intrincada análise e eu estarei no meu meio (HOLMES, 2015, p.15)

Neste capítulo será apresentado uma discussão das avaliações, transcrições e análise dos questionários, referentes as vivências das oficinas do jogo de RPG (Role Playing Game) 'Aventura Pirata'. Percebendo-se que houve a compreensão da avaliação formativa-reguladora e até sua prática durante diversos momentos do jogo, entretanto, foram coexistentes com a forma tradicional. Para tal, foi criado um subitem **“Construção dos dados”**, no qual, registraram-se a forma como os dados deste estudo foram adquiridos. Enquanto, a **“Apresentação, Catalogação e Análise dos dados”** dedicou-se a apresentar, catalogar, analisar e discutir os resultados aqui apresentados.

5.1 CONSTRUÇÃO DOS DADOS

A construção de dados deste estudo se divide, em pelo menos três grupos específicos: observação e gravação das seções de jogos de RPG (Role Playing Game) Aventura Pirata; preenchimento das fichas de avaliação; e resposta aos questionários.

A quantidade de alunos interessados para a oficina no horário das aulas de atividade pedagógica era imensa (cerca de 85%) dos alunos, mas devido algumas necessidades específicas do projeto tivemos que pensar em uma estratégia de redução dos candidatos e por isso a oficina foi ofertada para o período de recesso escolar (compreendido entre 10 e 26/07/2017). Assim, houveram cinco alunos que aderiram voluntariamente a participar da oficina. Os quais, receberão gratuitamente todo o material (livro do jogador, dado e lápis) necessário para realização da mesma. E, se fizeram presentes nos dias 12, 19, 21 e 28 do mês de julho do ano de 2017. Tendo, a oficina, 4 encontros com durabilidade média de 2 horas/relógio, por encontro.

No primeiro dia (12/07/2017) foram discutidas as propostas da Avaliação Formativa-reguladora e do jogo de RPG 'Aventura Pirata', bem como seria vivenciada a oficina. Desta forma, ao término da explanação inicial e apresentação do Livro do Jogador, foi solicitado aos alunos que criassem: os critérios que eles gostariam de avaliarem e serem avaliados durante a oficina, sendo construída a seguinte tabela com a Ficha de Avaliação:

Quadro 1- Ficha de Avaliação.

AVALIADOR:					
FICHA DE AVALIAÇÃO (ENCONTRO/DIA / /2017					
PERSONAGEM:					
Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					
Participa atuando conforme o seu personagem					
Participa resolvendo as situações-problemas					
Busca sempre o melhor para o grupo					
Conhece o conteúdo matemático utilizado					
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					

Ressaltando que neste mesmo dia, também, foram definidos os personagens que cada aluno assumiria durante a aventura de RPG e que visando manter o anonimato dos mesmos durante a pesquisa, utilizou-se o nome dos personagens que os mesmos assumiram na aventura como seus respectivos nomes, mas no momento de avaliar considerou-se a participação do aluno como um todo e não apenas do seu personagem. Assim, temos: a pesquisadora como mestre e personagens não-jogadores; Cerberus Weber; Clover Spring; Engine Smiff; Kayla Mahatma; e Sam Point. Nos demais encontros, 19, 21 e 28 de julho de 2017 ocorreram apenas as seções de jogos.

5.2 APRESENTAÇÃO, CATALOGAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Como mencionado anteriormente, segundo Moraes (1999) os dados para a análise de conteúdo podem ser oriundos de qualquer tipo de fonte, no entanto, chegam ao pesquisador como matéria-prima, fazendo-se necessário processá-los para poder compreender-se, interpretar-se e inferir-se o que se espera sobre os mesmos.

Com o objetivo de transpor as barreiras da realização, unicamente, de uma leitura dos dados coletados. Mas, o de ir além, o de compreender criticamente o processo da Avaliação Formativa-reguladora desenvolvida durante as seções de jogos de RPG em meio ao conteúdo matemático manifesto ou latente e com pronunciamentos explícitos ou não, corroborando com a ideia das autoras Mozzato & Grzybovski (2011).

Assim, na sequência são apresentados alguns recortes pertinentes e que almejam alcançar os objetivos deste estudo, ressaltando que os mesmos foram divididos em três subtópicos porque como o jogo foi criado para este estudo e esta foi a sua primeira aplicação, então faz-se necessário algumas reflexões para o próprio aprimoramento do jogo ou da sua aplicação, por isso criamos o subitem “Quanto ao jogo”.

E, apesar de criar as situações-problema utilizando os conceitos matemáticos dentro do jogo e saber exatamente os conceitos a serem utilizados, não é possível determinar qual o percurso trilhado pelo aluno para chegar a solução destes enigmas. Cujo, nosso maior cuidado foi o de não transformar O RPG ‘Aventura Pirata’ em apenas mais uma ferramenta de aplicabilidade do conteúdo visto em sala de aula, mas que o discente pudesse transpor o conhecimento formal em uma situação não-didática e para tal construiu-se o subitem ‘Quanto ao jogo para revisar o saber matemático’.

O subtópico ‘Quanto ao jogo como recurso para a Avaliação Formativa-reguladora’ foi com o intuito de evidenciar se os estudantes seriam capazes de compreender a importância da avaliação formativa-reguladora para suas vidas. Mesmo que em meio a um jogo, eles tivessem a maturidade de avaliar e serem avaliados pelo o outro, sendo o momento de desenvolver a regulação tão necessária para as próximas etapas da vida.

5.2.1 Quanto ao jogo

A partir de uma análise dos registros dos próprios alunos percebe-se que foram capazes de organizar, selecionar, interpretar e coletar as informações em emaranhado de histórias dadas no contexto do jogo, principalmente em dois momentos do jogo: 1) quando na Ilha de Eleuthera, eles tiveram que descobrir o código do Vales dos Montes Encantados, no qual havia informações em cartas, recortes de notícias e até mesmo no diálogo com moradores da Ilha; e 2) Na Ilha de Great Ábaco quando juntaram partes de enigmas baseado no diálogo dos moradores e de informações disponibilizadas por estes. Nesse processo os alunos conseguiram de forma eficaz solucionar os problemas, a partir de suas próprias hipóteses.

Analisando as fichas de avaliações, criadas pelos próprios alunos, um dos critérios foi o de observar se os envolvidos na partida de RPG ‘participam

atuando conforme seu personagem', tendo obtido as respostas, para cada encontro, apresentadas no quadro 2.

Quadro 2- Participa atuando conforme seu personagem.

Avaliadores/ Participante	12/07/2017					19/07/2017					21/07/2017					28/07/2017				
	Cerberus	Sam	Clover	Engine	Kayla	Cerberus	Sam	Clover	Engine	Kayla	Cerberus	Sam	Clover	Engine	Kayla	Cerberus	Sam	Clover	Engine	Kayla
Cerberus	CT	CT	CT	CT	CT	CP	CP	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT
Clover	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT
Engine	CP	CT	CT	CT	CT	CT	CP	CT	CP	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT
Kayla	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT
Mestre	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT
Sam	CT	CT	CP	CP	DT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CP	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT

Legenda: DT= Discordo Totalmente; DP= Discordo Parcialmente; I= Indiferente; CP= Concordo Parcialmente; CT= Concordo Totalmente.

Este quadro torna-se interessante ao ser comparado com os pareceres/justificativas dados ou mesmo com as respostas dadas ao questionário. Sendo listados aqui: na figura 1, Cerberus mostra incoerência em sua avaliação no dia 12/07/2017, porque concorda totalmente (CT) que Sam está atuando conforme seu personagem, mas que este ficou muito calado durante o jogo (esta é uma característica deste personagem, estando definida em sua ficha). Entretanto, justifica bem, na figura 2, o motivo pelo qual deu a nota de Engine, tendo concordado parcialmente com sua atuação, neste mesmo dia.

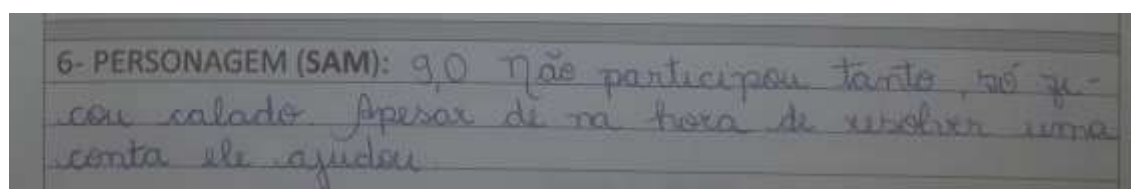


Figura 1- Recorte Parecer/justificativa de Cerberus 12/07/2017 (Sam).

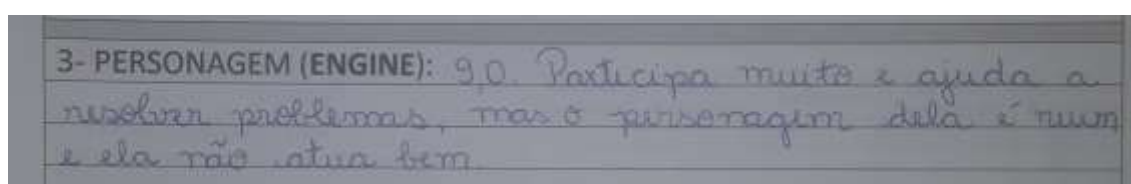


Figura 2- Recorte Parecer/justificativa de Cerberus 12/07/2017 (Engine).

A aluna Kayla no dia 12/07/2017, também, apresenta uma postura interessante quanto a avaliação de Sam pois ela discorda totalmente (DT) que ele esteja atuando conforme seu personagem e apenas alega que o mesmo não

participou na hora do jogo, mas ao analisar a ficha de avaliação da figura 3 observamos que ela foi indiferente ao fato dele participar resolvendo situações problemas e que concorda totalmente aos demais critérios, inclusive ao de ‘buscar o melhor para o grupo’, sendo incongruente. Ressaltando que de acordo com o quadro 2, neste mesmo dia, mais duas outras pessoas concordam parcialmente que Sam tenha atuado conforme seu próprio personagem, o que seria positivo para a avaliação de Kayla se não fosse sua justificativa para seu parecer.

PERSONAGEM: Sam					
Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem	X				
Participa resolvendo as situaes-problemas			X		
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

Figura 3– Ficha de Avaliao de kayla 12/07/2017 (Sam).

Percebeu-se que em diversos momentos do jogo os estudantes procuravam resolver as situaes da forma mais ‘fácil’ ou pegando atalhos, como o uso de magia. Sendo, este, um recurso já previsto, podendo ser utilizado por alguns personagens, mas com alto custo. Idealizado, justamente, desta forma, para não ser utilizado sequencialmente, mas dosadamente, o que de fato, aconteceu durante o processo, como pode ser visto nos quadros 3 e 4. Quando se decide que não vale a pena o uso da porção (quadro 3) e se determina seu uso numa outra situaçāo de maior risco (quadro 4), salientando que houve limitaçāo no tempo de durabilidade do uso do feitiço/porção.

Quadro 3- Recorte 2º Encontro 19/07/2017.

Sam	Uma dúbida: Cerberus é um bucaneiro, ele é um pirata, que estão proibidos na Ilha, pelo decreto oficial.
Kayla	Ele, não vai então.
Cerberus	Minha gente! me dê invisibilidade...
Kayla	Gastar invisibilidade com isso? Ele (Cerberus) não vai.
Cerberus	Nojenta.

Quadro 4- Recorte 3º Encontro 21/07/2017.

Sam	Pela plantação nº 1.
Pesquisadora (Melissa)	Plantação nº1. O que vamos fazer nela?
Sam e Engine	Ir nos espantalhos.
Pesquisadora (Melissa)	Devemos tentar fazermos isto sem sermos vistos.
Engine	Com um feitiço da invisibilidade?

Kayla	Tem a porção. Cerberus não disse que ia?
Engine	É mesmo.
Kayla	Ele falou que ia.
Sam	Vai ele sozinho e pronto.
Pesquisadora (Melissa)	Você (Cerberus) vai ter 3 minutos para pegar o queremos. E, nós ficaremos lhe esperando na passagem secreta.
Cerberus	Sim, e como é que eu faço?
Kayla	Corre.
Cerberus	Simples! Pronto eu bebi e fui até os dois espantalhos do final.

Corroborando com o que Rosa (2008) afirma ao dizer:

Por exemplo, há de se entender o ambiente em que os fatos são vivenciados como um ambiente em potencial, no qual se pode desprezar as leis naturais. Ambiente onde as interações, entre os participantes, envolvem, no caso deste estudo, um conteúdo programático de matemática de forma subjetiva, utilizando a imaginação, a fantasia e o laser, como fontes enriquecedoras do saber.

Logo, ações, reações e manifestações são efetuadas de forma muitas vezes ilimitadas. Ou seja, homens que voam, força de atrito nula, extraterrestres ou seres de outras dimensões, gráficos matemáticos e imagens misturados com ações em uma fazenda agrária, são possibilidades que precisam ser particularmente consideradas, quando o ambiente de pesquisa se caracteriza por tal ludicidade. (ROSA, p. 146, 2008)

Outro aspecto importante e que pode ser ressaltado são as questões éticas e históricas trabalhadas pelo jogo durante as partidas. O quadro 5 apresenta um debate sobre a existência de carros em 1700 nas Ilhas Caribenhas, enquanto que o quadro 6 apresenta a surpresa dos estudantes ao descobrirem que lidariam com o tema escravidão, cuja discussão se estendeu um pouco mais e é apresentada adiante, no quadro 7. No qual, Engine, acusa grande indignação por ser negra e lhe restar a difícil tarefa de comprar escravos. No entanto, apesar de apresentar, insistentemente, esse mesmo discurso, a aluna, não pensa duas vezes em abandoná-los em um local, cuja morte será eminente (como é evidenciado no quadro 8). O que evidencia, que em uma situação de risco, expomos o que realmente pensamos e somos seja no mundo real ou numa situação de jogo como esta: onde os interesses individuais de vida ou morte prevalecem sobre os dos demais.

Quadro 5- Recorte 3º Encontro 21/07/2017.

Sam	Posso comprar 10 pregos?
Kayla	Depende para onde você vai.
Pesquisadora	Se lá vender, sim.
Clover	Companhia de Carros, né?
Pesquisadora (Melissa)	É.

Clover	E já tinha carros nessa época?
Engine	1800 e quanto? 1700 e já tinha carro?
Kayla	Carro de carroça, né?
Pesquisadora	O jogo inteiro é baseado em alguns fatos históricos, assim tive que pesquisar o que existia na época, até as armas, para poder utilizar no mesmo.
Cerberus	Canhão.
Engine	Qual era os carros que eles tinham em 1700?
Pesquisadora	Os carros a manivela.
Engine	Ah, tô ligada. Meu Deus! Que horror.
Pesquisadora	Porque lembrem que neste período já havia ocorrido a Segunda Revolução Industrial.
Sam	Não?
Pesquisadora	Já sim, já havia tido o surgimento da máquina a vapor.

Quadro 6- Recorte 3º Encontro 21/07/2017.

Sam	Escravos & Cia
Pesquisadora	Como irá pagar?
Engine	Ô, mestre, nesse Escravos & Cia, vende o quê? Escravos?
Pesquisadora	É.
Kayla	É?!
Pesquisadora	É.
Kayla	Pior, que no cardápio tem escravos.

Quadro 7- Recorte 3º Encontro 21/07/2017.

Clover	Só uma pergunta: Se alguém fosse nos Escravos & Cia ia comprar o que lá?
Engine	Vai ser eu. Vou comprar escravos.
Kayla	Mas não tem no cardápio.
Pesquisadora	Não se preocupem, tem eu aqui. (muitos risos)
Engine	Droga! Vou ter que comprar escravos. Vocês não acham isso um pouco irônico? Não? Por que alguém da minha cor, ia comprar escravos? Eu acho isso muito irônico. E, que deveria trocar com alguém.
Pesquisadora	Foi você que escolheu... Eu perguntei para onde iam.
Engine	Eu não escolhi, foi o que sobrou.
Pesquisadora	Quem vai e para onde vai?
Engine	Eu, Engine, Indo até o Fim, A Taverna.

Quadro 8- Recorte 4º Encontro 28/07/2017.

Cerberus	Mas, tu não podes lançar feitiço.
Clover	Eu posso criar porção.
Cerberus	Ah!
Kayla	Mas, a gente não tem quantidade de coisa para fazer isso tudo.
Engine	Cada porção é quanto?
Pesquisadora (Melissa)	Deixa os escravos dele (Engine).
Engine	Os baús?
Kayla	É mesmo.
Pesquisadora (Melissa)	Não! Os baús não! Porque esses, é só cada um de nós, pegar um e levar.
Engine	Então, deixa os escravos.

Cerberus	Que horror!
Clover	Quem aqui passou o tempo todo falando na alforria? (muitos risos)...
Engine	Eu estou numa missão, gente! Vocês querem, o quê?
Sam	Eu, ainda acho, que é melhor a gente usar as passagens secretas para voltar.

5.2.2 Quanto ao jogo para revisar o saber matemático

Um momento de considerável valor foi quando os alunos em uma determinada situação-problema precisaram determinar o monte mais alto e eles partiram da possibilidade de ir por tentativa e erro (exibido no quadro 9). Em meio a discussão dos dados do problema e da organização das ideias, os participantes retroagiram e decidiram que se tratava de usar o cosseno. Apresentando, desta forma, como a interação aluno-aluno é capaz de aperfeiçoar, construir ou reconstruir conceitos, conforme é evidenciado nos quadros 10 e 11. E, que está de acordo com o que propôs Randi (p. 82, 2011):

Os alunos, durante uma aula com RPG, claramente interagem entre si, dando suas opiniões e discutindo-as com os colegas, numa linguagem comum a eles e que, por vezes, não é percebida pelo professor em uma aula tradicional (RANDI, p. 82, 2011).

Quadro 9- Recorte 2º Encontro 19/07/2017.

Cerberus	Isso é um triângulo retângulo?
Kayla E Clover	É sim.
Kayla	Agora, de onde é que ela estava? Ah, ela viu daqui oh. Da luneta.
Cerberus	Não disseram que ela viu do pico mais alto.
Kayla	Do pico mais alto, então foi esse aqui...
Sam	O pico mais alto foi 87.
Clover	É.
Kayla	A gente pega esse daqui...
Sam	O mais alto foi o verde?
Engine	Não. O mais alto? eu acho que é esse? O rosa. Não?
Kayla	É o rosa.
Sam	Por quê?
Engine	Porque nitidamente ele está mais em cima. É, mas, temos que ver a distância que ele diz respectivamente...
Cerberus	Não, mais eles são...
Sam	84, 72...
Cerberus	Eles começam no mesmo lugar?
Sam	Todos começam daqui (mostra o lugar na folha) e vem até o pico.
Engine	84, 72... (falando enquanto anota)
Sam	60, 42, 45 (ditando para Engine anotar)
Cerberus	Sim, mas eles, tipo têm a mesma altura? (pergunta a Kayla)
Kayla	Não, uns estão mais em baixo e outros mais em cima.
Cerberus	Mas se você colocar no plano, tá ligado? Por que tipo é 3d. Então, tipo esses são

	menores...
Sam	É. Eu acho que a base deles são todos na mesma altura...
Cerberus	É isso que eu quero saber se são da mesma altura.
Engine	É eu acho que esse é o mais alto, o pico verde é o mais alto.
Sam	O pico verde é o mais alto.
Cerberus	O verde? Por quê?
Engine	De acordo com os valores que ela (Florência) deu.
Cerberus	Onde é que diz isso?
Kayla	Ah! Monte 1, 2, 3, 4... Agora entendi... (Cerberus sorriu e também acompanhou o raciocínio). Qual é? É o verde, né? 84. Não. É 87, né? Monte 4.
Clover	Ei, o verde tem dois lados iguais...

Quadro 10- Recorte 2º Encontro 19/07/2017.

Sam	Todos têm inclinações de 30°.
Kayla	Como é que tu sabes?
Engine	Tem na informação. Que o ângulo de inclinação é de 30° de cada rampa e que as distâncias das rampas ao ponto médio de cada monte...
Clover	Ah, entendi, né? 87, a parte de cima e o ângulo, né 30? aí você vai calcular o...
Kayla	O cosseno.
Clover	Do ângulo.
Kayla	Não, pera aí...
Clover	Ou é o seno? (e olha para Sam)
Sam	Seno é o cateto oposto sobre hipotenusa.
Kayla	Não é isso aqui não que a gente usa.
Sam	Nós temos essa medida (mostra que é a hipotenusa) e temos o ângulo e queremos encontrar a altura.
Kayla	E, para quê? a gente, quer saber a altura?
Engine	Para saber qual é o mais alto.
Cerberus	Mas, não tem os valores que vocês falaram.
Engine	Ela disse em passos. E ela descobriu a rampa mais longa.
Kayla	Então, deveria ser a altura desse triângulo e não desse porque oh.
Sam	A altura é do ponto mais alto até a base.
Cerberus	No caso daqui para cá, então seria...
Clover	Faz semelhança de triângulo.
Kayla	Só se fosse desse daqui, né?
Engine	Como será que ela fez para descobrir esses valores? O que foi que ela calculou? Porque ela sabia que a inclinação era de 30°, vamos pegar um triângulo só do 1 ao 6, de 72 que é o 1, o vermelho. Aí tem lá 70° da rampa até... Gente olha quem achou os corpos!

Quadro 11- Recorte 2º Encontro 19/07/2017.

Engine	Vamos pensar como foi que ela chegou nessas respostas (conversando com Sam).
Cerberus	Qual é a maior distância em passos... Isso aqui é isolar a medida que é diferente. 1 metro é 3 passos.
Kayla	Mas se só é a distância percorrida em passos é a base, não é a aqui, entendeu?
Sam	1 metro igual a três passos.
Engine	Então, qual foi o que eu peguei, 72 que é esse primeiro triângulo, é o monte 1, o vermelho. Ela chegou em 84.

Engine	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT
Kayla	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CP	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT
Mestre	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT
Sam	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT

Legenda: DT= Discreto Totalmente; DP= Discreto Parcialmente; I= Indiferente; CP= Concordo Parcialmente; CT= Concordo Totalmente.

Analisando o quadro 12 identificamos que Cerberus concorda parcialmente que Clover conheça o conteúdo matemático utilizado, motivo que a leva, no parecer/justificativa, dar uma nota equivalente a 8,0 e afirmar que não sabe ao certo se o mesmo saberia o que estava fazendo, conforme é apresentado na figura 4. Ressaltando que esta avaliação é referente a discussão matemática evidenciada nos recortes dos quadros 9, 10 e 11.

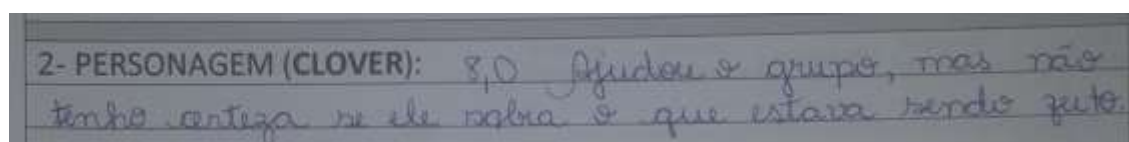


Figura 4- Recorte Parecer/justificativa 19/07/2017 (Clover).

Apesar de ambos, tanto Kayla quanto Clover, terem meio que se perdido para determinarem o monte mais alto, ao decorrer da discussão eles conseguem concluir que devem utilizar o cosseno do ângulo de 30° , ou seja, transpõem o conhecimento de sala de aula para um ambiente a-didático, demonstrando ter aprendido o conteúdo utilizado. Sendo, este um outro critério avaliado e que, unanimemente, todos concordaram totalmente que durante as partidas houve aprendizado, conforme mostra o quadro 13, em relação as situações-problemas envolvendo cálculos matemáticos.

Quadro 13- Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado.

Avaliadores/ Participante	12/07/2017					19/07/2017					21/07/2017					28/07/2017				
	Cerberus	Sam	Clover	Engine	Kayla	Cerberus	Sam	Clover	Engine	Kayla	Cerberus	Sam	Clover	Engine	Kayla	Cerberus	Sam	Clover	Engine	Kayla
Cerberus	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT
Clover	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT
Engine	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT
Kayla	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT
Mestre	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT
Sam	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT

Legenda: DT= Discreto Totalmente; DP= Discreto Parcialmente; I= Indiferente; CP= Concordo Parcialmente; CT= Concordo Totalmente.

Em dado momento das análises (quadro 14) percebeu-se que os estudantes dividiam as atividades do jogo entre si e que, provavelmente, sendo no intuito da linha que possuem mais facilidade para resolver em detrimento das

outras. E, enquanto, professor/mestre da situação de jogo deve-se permanecer com o olhar atento para solicitar, ou que todos realizem os cálculos necessários, ou pedir que os alunos que resolveram, expliquem aos demais como solucionaram a questão. Pois, esta é uma questão que o jogo nos favorece para perceber as dificuldades de aprendizagens apresentadas.

Compreendendo que a discussão entre discentes sejam interessantes porque existe uma horizontalidade entre os mesmos, havendo compatibilidade de linguagem, o que, geralmente, pode facilitar a compreensão do conteúdo.

Quadro 14- Recorte 4º Encontro 28/07/2017.

Clover	Vamos fazer assim: vocês (Engine e Sam) somem as diagonais e nós (Cerberus, Clover e Kayla) fazemos as colunas e linhas.
Pesquisadora	Vocês vão somar só os valores dos produtos, lembrem-se do que ele disse que em linhas, colunas e diagonais só se usa o resultado dos produtos, vocês vão somar como têm feito até agora.
Sam	Qual é a primeira linha?
Cerberus	É 62. A primeira coluna é 74. $H \times J = 60$. $A \times G = 8$.
Sam	$140 + 130 = ?$
Kayla e Cerberus	270.
Sam	$270 + 13 = ?$
Kayla	283.
Sam	$283 + 103 = 386$.
Clover	Três, oito, seis.
Kayla	Não é isso? Quer vê? Tá errado.
Engine	Vai dizer que tá errado, já sei.
Pesquisadora	Humhum...
Kayla	Orx?
Cerberus	O quê que está errado? Vamos ver de novo... A diagonal
Engine	Tu (Sam) somou $18 + 28 + 6 + 40 + 30 = ?$
Pesquisadora	Deu quanto?
Engine	Sam, responde à pergunta...
Sam	O quê? Deu 122.
Pesquisadora	A diagonal 2?
Sam	125.
Pesquisadora	Quais foram os valores que vocês somaram?
Engine e Sam	$27 + 20 + 6 + 56 + 20 =$
Pesquisadora	Somem de novo, por favor.
Kayla	O erro foi meu, eu acho.
Sam	É 128, não 129.
Engine	É. 129.
Sam	E por que tu disseste 125?
Engine	Desculpa aí...
Kayla	A diagonal 2 vale quanto?
Sam	129.

Pesquisadora	Os resultados da segunda linha?
Tainá	62.
Pesquisadora	Quais foram os resultados que vocês somaram?
Cerberus	Foram $8 + 28 + 4 + 20 + 12 =$
Pesquisadora	Somem de novo.
Cerberus	32 com 4, 36, 36 com 8, 44 (contando nos dedinhos), 44 com 28.
Pesquisadora	Minha gente, espera aí, vocês fizeram 28 com quanto?
Clover	Com 8, 4, 20 e 12.
Pesquisadora	28 com 8, dá quanto?
Cerberus	Ah! Eu falei 44 (muitos risos) dá 36. Meu Deus!
Pesquisadora	$36 + 4 =$
Cerberus e Clover	40.
Pesquisadora	$40 + 20$
Clover	60, 60...
Pesquisadora	60 com 12?
Kayla	72. A segunda linha é 72, agora.
Pesquisadora	A primeira coluna?
Kayla	74.
Pesquisadora	Certo.
Kayla	Yes.
Pesquisadora	$H \times J = ?$
Cerberus	60.
Pesquisadora	$B \times D = ?$
Cerberus	35.
Pesquisadora	$A \times G = ?$
Engine	8.
Pesquisadora	Então, o resultado final dá?
Kayla	Vamos fazer...
Sam	500.
Kayla	566.
Pesquisadora	500, é 500, né?
Kayla	É, 500 é? (Sam e Eugene confirmam com a cabeça...) Pois, eu errei de novo.
Engine	Errou e, muito (altas gargalhadas...).
Pesquisadora	Vocês aí, na mesa do escritório, vêm um envelope com um número 500 escrito nele. O que fazem?

Outro aspecto considerável com relação ao saber matemático empregado no contexto do jogo pedagógico é que por diversas situações os estudantes na euforia de ir adiante e de avançar de nível ou descobrir o que estar por vir no jogo acaba por não se deter ou dar a atenção devida aos cálculos, como evidenciado no quadro 15. Logo, ele sabia como efetuar o cálculo corretamente, mas pelo calor da emoção, acabou por antecipar a resposta e veio a errar, sendo corrigido por uma colega. Enquanto em outra situação mais a

adiante Engine demonstra saber negociar e tem muita atenção para não gastar mais do que o necessário, como pode ser visto no quadro 16.

Quadro 15- Recorte 3º Encontro 21/07/2017.

Pesquisadora	Bom, se você quiser, podemos lhe vender água, a qual oferecemos nos quartos.
Cerberus	Certo, eu quero seis odres de água.
Pesquisadora	Seis odres de água. Está com sede, hein? São seiscentas peças de cobre, como quer pagar?
Cerberus	Pagarei com sete peça de prata e pode ficar com o troco. Eu tinha 13 PP e agora vou ficar com 8? Não é?
Kayla	Seis. Não é treze? (eles riem)
Cerberus	Ah é 6PP.

Quadro 16- Recorte 3º Encontro 21/07/2017.

Pesquisadora	Chegando na Indo até o Fim, você leva, logo, um encontrão, com uma jovem, de aparência atraente, que o abordará e perguntará: 'O que deseja?'
Engine	Ai que droga! Oito Odres de Água, por favor (todo mundo ri muito dela).
Pesquisadora	Ah! Isso vai lhe custar caro! Como prefere pagar?
Engine	É 9 peças de prata?
Sam	Quer ajuda?
Engine	Eu tenho de cobre.
Pesquisadora	É você tem 50 peças de cobre, mas um odre de água é 100 peças de cobre.
Engine	Então.
Sam	Ela vai pagar com 8 peças de prata e 50 peças de cobre.
Engine	Para não perder uma de prata. Então, vai ser 8PP e 50PC.
Pesquisadora	E tu vais ficar com quanto em peças de prata?
Engine	Cinco.
Pesquisadora	Ah, moço, muito obrigado. Deus sabe o quanto eu estava precisando desse dinheiro.
Engine	É, Deus sabe de muita coisa (todos riem).

5.2.3 Quanto ao jogo como recurso para a Avaliação Formativa-reguladora

O primeiro procedimento da Avaliação formativa-reguladora foi garantido na execução do primeiro encontro quando foi construída a ficha de avaliação ao permitir que os próprios alunos elencassem e participassem negociando e determinando como desejariam avaliar e serem avaliados nos próximos encontros e assim construíram a ficha apresentada no quadro 1.

Ao término de cada encontro foi solicitado que os estudantes além de preencher as fichas de avaliações individuais elaborassem um parecer (com notas) acompanhado de justificativa para as notas que davam tanto para si, quanto para os colegas. Garantindo, desta forma a execução do segundo procedimento: estar-se-á utilizando o RPG como processo avaliativo, visto que o mesmo abrange vários instrumentos avaliativos dentro do jogo, como: o diário de

campo, relato de experiência, resumo da aventura e análise tática das situações de jogo; E do terceiro procedimento: a transversalidade estará garantida no ambiente do jogo, visto que, os alunos ao serem avaliados enquanto jogam e interagem uns com os outros e até mesmo com a pesquisadora (já que é uma pesquisa-ação e, esta, assume o papel do Mestre de RPG), permitindo uma avaliação contínua (partindo da abordagem inicial, delineando-se durante todo o processo e indo além do encerramento da proposta) e sistêmica porque as mesmas habilidades podem ser necessárias mais de uma vez em situações e contextos diferentes, dentro da proposta do jogo de RPG 'Aventura Pirata'.

No quadro 17 é apresentado as notas dadas em cada encontro por participante para cada jogador em suas avaliações.

Quadro 17- Notas por Encontros/Participantes.

Participante/ Avaliadores	12/07/2017					19/07/2017					21/07/2017					28/07/2017				
	Cerberus	Sam	Clover	Engine	Kayla	Cerberus	Sam	Clover	Engine	Kayla	Cerberus	Sam	Clover	Engine	Kayla	Cerberus	Sam	Clover	Engine	Kayla
Cerberus	10,0	10,0	10,0	10,0	10,0	9,0	8,5	10,0	10,0	10,0	9,5	8,0	9,5	9,5	10,0	9,0	10,0	10,0	10,0	9,0
Clover	10,0	10,0	9,5	10,0	10,0	8,0	10,0	8,5	9,0	10,0	10,0	8,0	8,5	9,0	10,0	10,0	10,0	8,5	9,0	10,0
Engine	9,0	10,0	10,0	10,0	10,0	10,0	9,5	10,0	10,0	10,0	10,0	10,0	10,0	9,5	10,0	9,0	10,0	10,0	9,0	9,5
Kayla	10,0	10,0	9,0	10,0	8,0	10,0	9,5	10,0	10,0	10,0	10,0	8,0	9,0	10,0	10,0	9,5	10,0	9,5	10,0	10,0
Mestre	10,0	10,0	9,0	9,0	9,0	10,0	9,0	9,5	10,0	9,5	10,0	7,0	9,5	10,0	10,0	-	10,0	9,0	10,0	10,0
Sam	9,0	10,0	8,0	9,0	7,0	10,0	9,5	10,0	10,0	10,0	10,0	9,5	9,5	10,0	10,0	10,0	10,0	10,0	10,0	9,5

Legenda: DT= Discordo Totalmente; DP= Discordo Parcialmente; I= Indiferente; CP= Concordo Parcialmente; CT= Concordo Totalmente.

Enquanto que o quadro 18 foi obtido a partir da realização da média aritmética das notas de cada participante em cada um dos encontros, para melhor visualização dos resultados. Salientando, que não houve definição clara e objetiva do peso (em nota) referente a cada um dos critérios por eles elaborados na ficha de avaliação. Entretanto, foi possível perceber que os mesmos foram considerados por causa das justificativas utilizadas no momento de dar aquele respectivo conceito.

Quadro 18- Média Aritmética das Notas por Encontros/Participantes.

Personagem	Média 1º Encontro	Média 2º Encontro	Média 3º Encontro	Média 4º Encontro	Média Geral
Cerberus	10,0	9,5	9,3	9,6	9,6
Clover	9,9	9,1	9,1	9,5	9,4
Engine	9,8	9,9	9,9	9,5	9,8
Kayla	9,4	9,9	9,4	9,8	9,6
Mestre	9,4	9,6	9,3	9,75	9,5
Sam	8,6	9,9	9,8	9,9	9,5

Podendo ser citado como exemplos:

- No 1º Encontro (12/07/2017) o aluno Clover avaliou a mestre com o conceito de 9,0 que de acordo com sua justificativa *‘ela ajudou muito, mas precisava ter dado mais dinheiro’* e observando a figura 5, que é um recorte da ficha de avaliação deste aluno, neste dia, para o mestre percebe-se que ele concorda parcialmente que a mestre participe do jogo resolvendo as situações problemas. No entanto esta deve ser a postura do mestre dentro do jogo de RPG: a de criar as situações de jogo para que os rpgistas as resolvam. Talvez, tenha sido por não estar habituado com esta modalidade de jogo que houve essa discrepância entre compreender a postura do personagem do mestre (figura do ‘professor’) com a avaliação do dito cujo. Tendo esta situação se repetido em outros momentos, até mesmo com jogadores mais experientes, como é o caso de Sam que no segundo encontro dia 19/07/2017 faz uma avaliação bem parecida, como pode ser visto na figura 6 e 7 e que o próprio reconhece que a mestre só está atuando como seu personagem, mas não é suficiente para que ele a avalie com um 10 porque ele julga que ela não esteja resolvendo as situações problemas, nem esteja buscando o melhor para o grupo.

PERSONAGEM: <i>Mestre</i>					
Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas				X	
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstra ter aprendido o conteúdo utilizado					X

Figura 5– Ficha de Avaliação de Clover 12/07/2017 (Mestre).

PERSONAGEM: <i>Mestre</i>					
Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas				X	
Busca sempre o melhor para o grupo				X	
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstra ter aprendido o conteúdo utilizado					X

Figura 6– Ficha de Avaliação de Sam 19/07/2017 (Mestre).

5- PERSONAGEM (MESTRE): <i>9,0 atua conforme o personagem.</i>					
--	--	--	--	--	--

Figura 7– Recorte parcer/justificativa de Sam 19/07/2017 (Mestre).

- No 2º Encontro (19/07/2017) a aluna Cerberus avaliou os alunos Clover e Sam utilizando os critérios e ajustando valores para as notas com uma clareza imprescindível. Sendo que o primeiro tirou 8,0, porque apesar de ter ajudado o grupo (ao ver desta discente), ela não conseguiu compreender/ter certeza se o colega sabia o que estava fazendo. Enquanto, que para Sam, ela lhe deu nota 10 e justificou que o mesmo resolveu problemas e ajudou muito o grupo. Estando ambas as notas e pareceres correlacionados com as fichas de avaliações e critérios adotados como pode ser visto nas figuras 8 e 9.

PERSONAGEM: <u>Clover</u>					
Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo				X	
Conhece o conteúdo matemático utilizado				X	
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

Figura 8– Ficha de Avaliação de Cerberus 19/07/2017 (Clover).

PERSONAGEM: <u>Sam</u>					
Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

Figura 9– Ficha de Avaliação de Cerberus 19/07/2017 (Sam).

- Assim como os acertos, surgiram no decorrer das avaliações, algumas incoerências, como esta: no 3º encontro (dia 21/07/2017) o aluno Clover dá a mesma justificativa tanto para a sua nota quanto para a do mestre, mas dá conceitos diferentes para ambos (figuras 10 e 11). Valendo ressaltar que as fichas de avaliações não estão tão diferentes assim, como podem ser vistas nas figuras 12 e 13, respectivamente. Logo, supõe-se que pode existir um complexo de inferioridade ou medo de avaliar alguém que represente a imagem do ‘professor’. Porém, ao analisar o caminho trilhado por este aluno ao longo dos quatro encontros (ver quadro 17 ou 18 para melhor compreensão) e as notas por ele atribuída aos demais colegas e a si mesmo, subentende-se que seja a primeira opção.

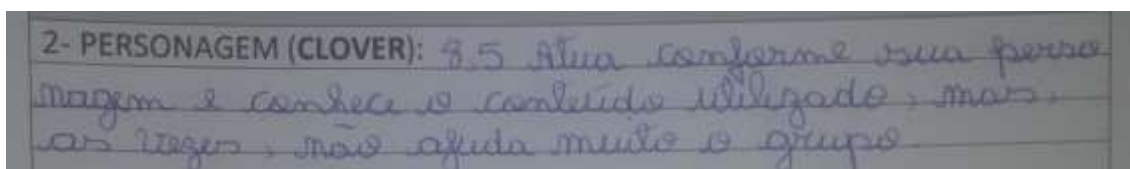


Figura 10– Recorte Parecer/Justificativa de Clover 21/07/2017 (Clover).

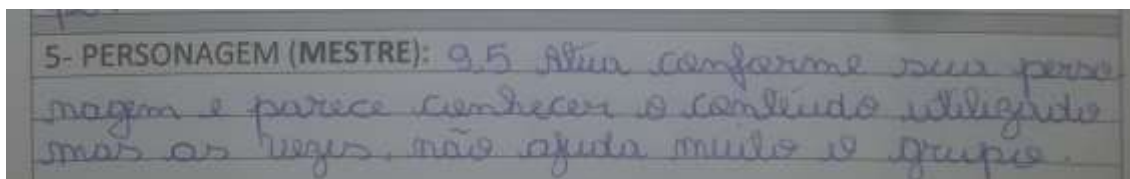


Figura 11– Recorte Parecer/Justificativa de Clover 21/07/2017 (Mestre).

PERSONAGEM: <u>Clover</u>					
Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem				X	
Participa resolvendo as situaes-problemas				X	
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

Figura 12– Ficha de Avaliao de Clover 21/07/2017 (Clover).

PERSONAGEM: <u>Mestre</u>					
Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o contedo matemtico utilizado				X	
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

Figura 13– Ficha de Avaliao de Clover 21/07/2017(Mestre).

- No 4º Encontro (dia 28/07/2017) a aluna Kayla avaliou Cerberus com o conceito de 9,0 justificando que a mesma ajudou o grupo com seus conhecimentos. Entretanto, é possível supor, que Kayla tenha descontado um ponto da colega pelo fato dela não ter entregue as atividades no prazo, pois este foi o item que a mesma discordou totalmente segundo a ficha de avaliao (cujos critrios foram elaborados pelos prprios alunos) conforme pode ser visualizado na figura 14. Seguindo neste mesmo raciocnio surge uma incocistncia na avaliao de Engine neste mesmo encontro com relao tambm a nota de Cerberus, pois a aluna a avaliou com um 10,0 sendo que segundo a ficha de avaliao ela concorda parcialmente que a outra tenha entregue as atividades no prazo (conforme é apresentado na figura 15).

FICHA DE AVALIAÇÃO					
PERSONAGEM: <i>Cerberus</i>					
Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo	X				X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaçôes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

Figura 14– Ficha de Avaliação de Kayla 28/07/2017 (Cerberus).

FICHA DE AVALIAÇÃO					
PERSONAGEM: <i>Cerberus</i>					
Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo				X	
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaçôes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

Figura 15– Ficha de Avaliação de Engine 28/07/2017 (Cerberus).

- O aluno Clover no 4º Encontro (28/07/2017) apresentou inúmeras divergências em suas avaliações pois não estabeleceu um padrão numérico a ser seguido para dar o parecer. Ou seja, avaliou a mestre com nota 9,0 com a justificativa de que a mesma não ajudou muito o grupo, salientando que se auto-avaliou com 8,5 utilizando a mesma justificativa. Além de ter descontado 0,5 pontos de Kayla por ela não ter entregue as atividades no prazo estabelecido, mas não o fez com o aluno Cerberus, como pode ser visualizado nas figuras 16, 17, 18 e 19.

FICHA DE AVALIAÇÃO					
PERSONAGEM: <i>Cerberus</i>					
Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo				X	
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaçôes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

Figura 16– Ficha de Avaliação de Clover 28/07/2017 (Cerberus).

FICHA DE AVALIAÇÃO					
PERSONAGEM: <i>Kayla</i>					
Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo				X	
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaçôes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

Figura 17– Ficha de Avaliação de Clover 28/07/2017 (Kayla).

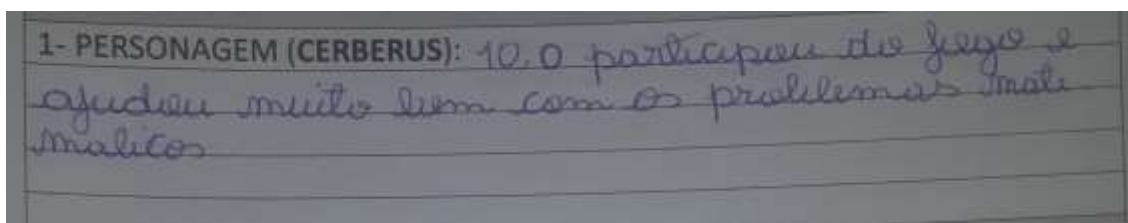


Figura 18– Recorte Parecer/justificativa de Clover 28/07/2017 (Cerberus).

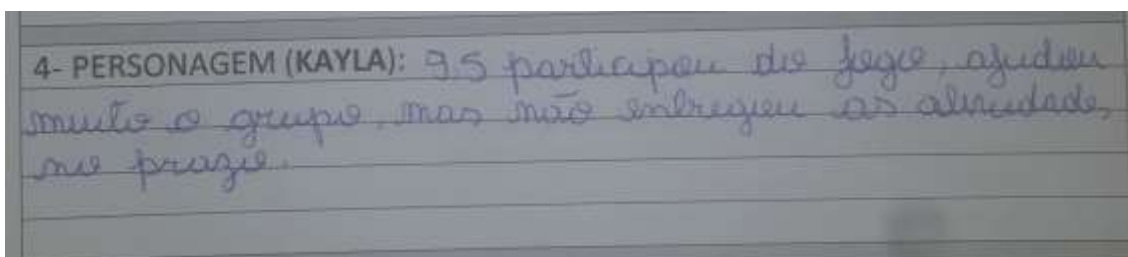


Figura 19– Recorte Parecer/justificativa de Clover 28/07/2017 (Kayla).

- Acredita-se que em determinado momento das atividades alguns dos alunos ou por considerarem que suas avaliações não seriam cogitadas/utilizadas conforme combinado ou pela fadiga da constante repetição do ato de avaliar percebeu-se que eles apresentaram uma repetição para suas justificativas/pareceres sem realizarem uma análise ou mudança perspicazes nas fichas de avaliações tanto individuais quanto coletivas conforme pode ser visto na ficha de Sam datada de 28/07/2017 que avaliou a todos com um 10,0 e utilizou a mesma justificativa para todos. Uma outra aluna que também pode ser citada aqui foi Kayla que no terceiro encontro (21/07/2017) fez uso de justificativas desconsiderando os critérios da ficha de avaliação com nota fixa (10,0), ou seja, sem estabelecer um padrão avaliativo comum, entre os participantes. Além de ter trocado os feitos dos personagens (Clover e Cerberus) durante o jogo no ato de avaliar, podendo considerar-se que a avaliação não foi fidedigna neste momento.

O quarto procedimento da avaliação formativa-reguladora foi desenvolvido a partir das respostas aos questionários criados a partir de uma análise, catalogação e organização prévia das vivências do jogo 'Aventura Pirata', além de solicitar/permitir que os estudantes neste momento pudessem realizar a construção de uma análise tática das situações vivenciadas, elaborando hipóteses e sugestões para as mesmas.

Tendo sido neste momento que se observou que exceto Clover todos os outros jogadores não teriam trocado seus personagens e que por sua vez todos eles gostaram muito das características individuais dos mesmos. Além

disso, podem ser ressaltados aspectos importantes como a opinião deles com respeito ao uso da Avaliação Formativa-reguladora ou do RPG na escola, cujas respostas criam mais expectativas que respondem. Pois, enquanto Cerberus é eleita como quem foi mais fidedigna a realidade do jogo x avaliação pelos próprios colegas é também quem mais reclama de ter que realizar este tipo de atividade no jogo (ver figuras 20 e 21).

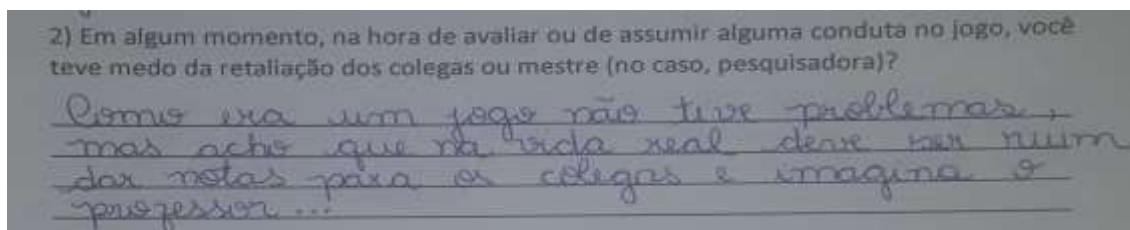


Figura 20- Recorte do Questionário de Cerberus (questão 2).

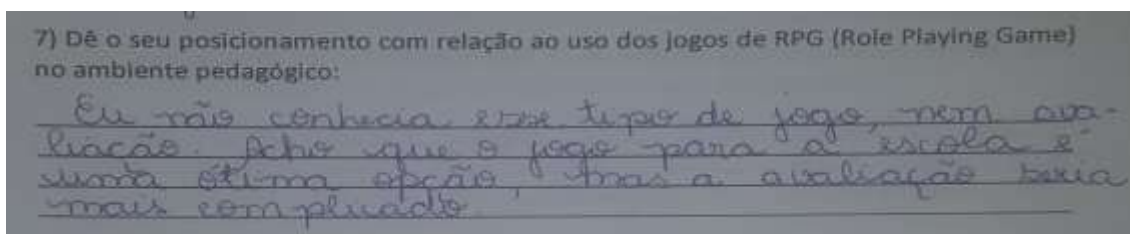


Figura 21- Recorte do Questionário de Cerberus (questão 7).

Em contra-partida surgiram opiniões a favor, como a de Sam (figura 22), Clover (figura 23) e Engine (figura 24). Mas, que houveram como Kayla que gostaram de participar do jogo, no entanto, da avaliação, aparentemente concorda com Cerberus, ver figura 25.

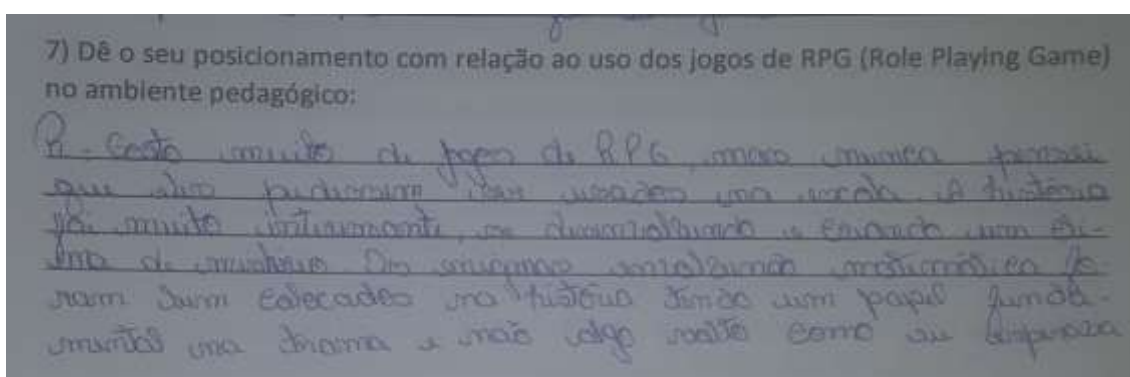


Figura 22- Recorte do Questionário de Sam (questão 7).

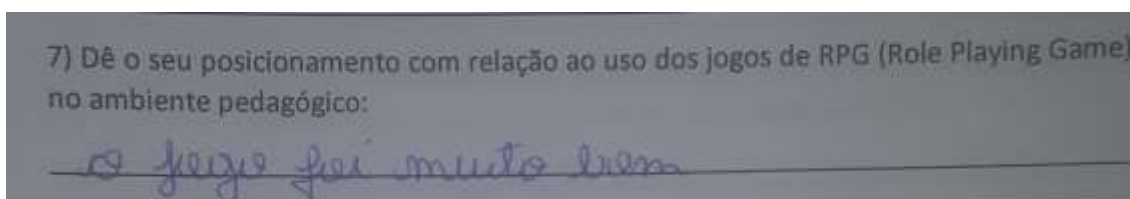


Figura 23- Recorte do Questionário de Clover (questão 7).

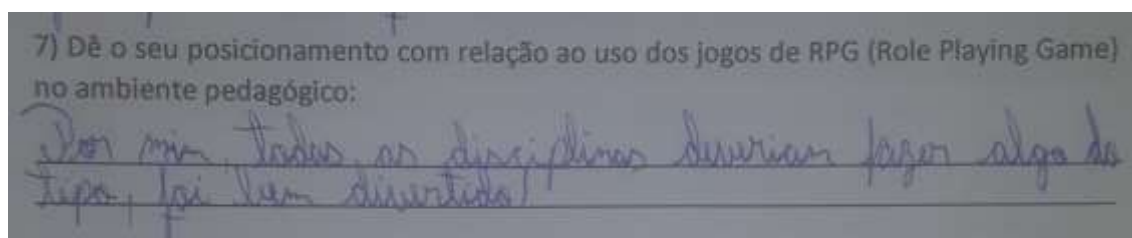


Figura 24- Recorte do Questionário de Engine (questão 7).

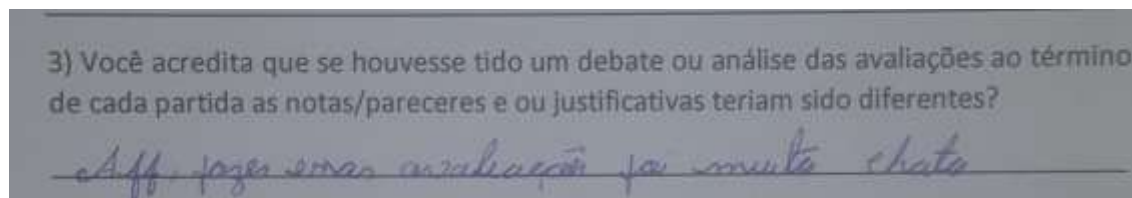


Figura 25- Recorte do Questionário de Kayla (questão 3).

O quinto procedimento foi uma das coisas mais simples de ser realizado com o uso do RPG, visto que o próprio ambiente do jogo exige o tempo inteiro flexibilidade e maleabilidade podendo ser feito um juízo de valor e dá liberdade para o Mestre tomar novas decisões para interferir ou não na dinâmica do jogo. Como é evidenciado na parte 2 do jogo, quando os jogadores, na Ilha de Great Ábaco devem conseguir informações sobre o paradeiro de Florência e sua família, cujo o planejamento do mestre era: 1) buscar informações sobre o capataz Ward; 2) os personagens-jogadores irem diretos a fazenda dos Salles; 3) procurar o mensageiro (ver figuras 26 e 27).

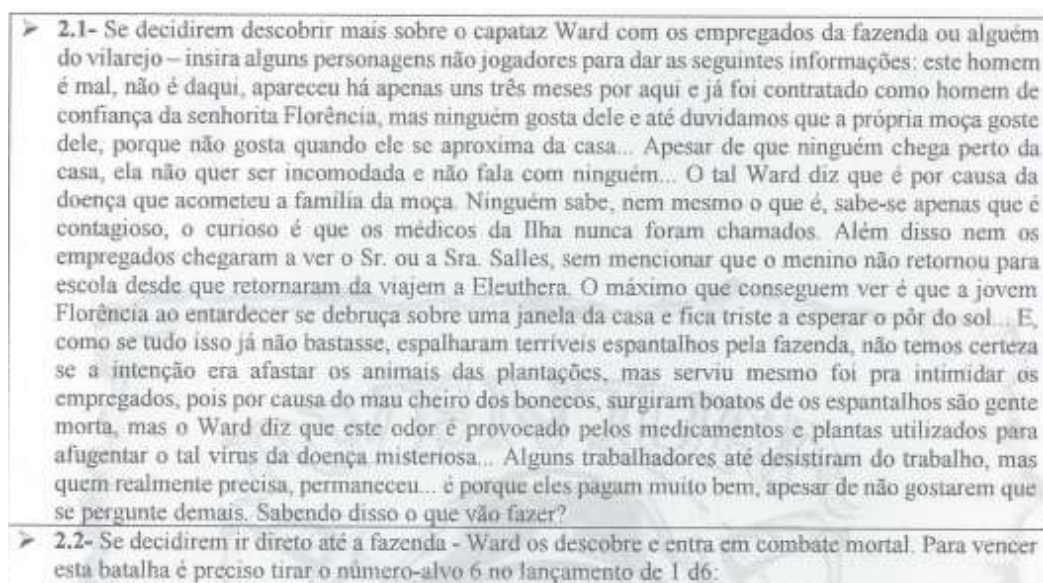


Figura 26- Recorte do Livro do Mestre, Parte 2.

➤ 2.3- Se decidirem ir em busca do mensageiro – Este, não diz nada a respeito do que acontece na fazenda dos Salles, entretanto demonstra muito medo e extremo nervosismo sobre o assunto. Mas, de modo rápido e disfarçadamente entrega o **bilhete nº 2** (cuja solução foi apresentada no quadro Solução 4 – Bilhete nº 2, Parte 2, na página 11) à quem lhe procurou, e cochicha 'aquela moça precisa de ajuda, o mais rápido possível'. Com a dica em mãos o que vocês fazem?

Figura 27- Recorte do Livro do Mestre, Parte 2.

Mas, nenhuma dessas atitudes, foram tomadas pelos alunos e o mestre insere a informação desejada de uma outra forma. Podendo ser visualizado ao analisar o quadro 19 que corresponde a uma expectativa da pesquisadora enquanto que o quadro 20 mostra uma situação totalmente adversa, cuja qual a mestre teve que recriar a história para inserir a proposta pedagógica. Conforme evidencia se compararar-se a proposta apresentada nas figuras 26 e 27 com o que se foi vivenciado nos quadros 19 e 20 é possível é perceber que o quinto procedimento da avaliação formativa-reguladora foi sim realizado.

Quadro 19- Recorte 3º Encontro 21/07/2017.

Engine	É melhor a gente ir para outro lugar, porque a gente cobre mais lugares.
Kayla	Vai, decide aí logo, qualquer lugar...
Clover	Flor do Deserto.
Engine	É longe pacas!
Cerberus	Nós vamos para Indo Até o Fim.
Pesquisadora	Flor do Deserto é uma Taverna, também. Então, vai cada dupla para uma Taverna. Certo? (Eles confirmam). Vamos lá. Quem foi para Indo até o Fim?
Cerberus	Eu e Sam.
Pesquisadora	Ok. Clover e Engine foram para Flor do Deserto. Chegando na Indo Até o Fim, quando vocês entram na Taverna: vêm que no ambiente há muitas mesas desocupadas, logo, está bem vago. Mas que tem um cabra, bem bêbado, sentado em uma dessas mesas e ele estava, lá, na dele. O que vocês fazem?
Cerberus	A gente se aproxima e oferece uma bebida a ele.

Quadro 20- Recorte 3º Encontro 21/07/2017.

Pesquisadora	Aí, vocês estão lá no bar, pediram, já foram atendidos, quando veem que... entra um desses meninos de recado, rapidamente e se aproxima da...
Sam	Eles não o conhecem, tá?
Pesquisadora	É, eles nem sabem nada a respeito dele também. Ele simplesmente se aproxima dos atendentes que lhes entrega um pacote e ele diz assim: 'Me dá um pouco de água?'. E eles respondem: 'Ah, moleque! Você já recebeu o que precisa. Agora, dá o fora daqui.'
Clover	Meu filho, eu tenho água...
Pesquisadora (menino de rua)	Ah, eu ficarei muito agradecido... chegue, me dê. Nossa, vocês têm uma aparência estranha.
Clover	É a vida.

Engine	Qual é o seu nome?
Pesquisadora (menino de rua)	Ah, me chamam do jeito que querem. (todos riem)
Clover	De onde você vem?
Pesquisadora	Ah, sempre me usam para dar recados, eu ando por toda a Ilha. Estão precisando de alguma coisa?
Clover	Só de algumas informações...
Kayla	Ô menino...
Pesquisadora (menino de rua)	Bom, dependendo de quanto paguem... (todos riem)
Sam	Peça de ouro, hein Clover.
Clover	Pode ser com uma água? De novo?
Pesquisadora (menino de rua)	Ah, não, agora, eu já matei a minha sede. (mais risos)
Clover	E comida?
Pesquisadora (menino de rua)	Não tô com fome. (mais risos)
Engine	Mas teria que ser informações totalmente sigilosas, ou seja, a gente, pergunta, você responde, e nunca viu a gente.
Pesquisadora (menino de rua)	Sabe que é uma coisa muito boa: ser um menino de rua, ninguém nos nota.
Clover	Deixa eu procurar aqui o que eu posso lhe dar: O que você aceitaria?
Engine	Ele quer dinheiro, Clover! Para de querer subornar com outra coisa (muitas risadas).
Pesquisadora (menino de rua)	Dinheiro! É uma coisa muito boa!
Clover	Você aceita uma Peça de Prata?
Pesquisadora (menino de rua)	Muito! Aceito!
Engine	Eita, Clover! Ele aceitaria de cobre. Que bosta! (mais risos) Que burro!
Pesquisadora (menino de rua)	O que querem saber? Por uma peça de prata?
Engine	Você sabe onde fica a fazenda dos Salles?
Pesquisadora (menino de rua)	Ah, fácil! Todos sabem. São grandes fazendeiros aqui na Ilha, querem que os leve até lá?

Engine	Na verdade, não. Tem alguém morando nesta fazenda?
Pesquisadora (menino de rua)	Ah, sim! A senhorita Florência, ela é um doce de pessoa, sempre me ajeita, mas estou morrendo de pena dela.
Engine	Por quê?
Pesquisadora	Vocês não são daqui da Ilha? São?
Engine	A gente, é que faz as perguntas...
Pesquisadora (menino de rua)	Não sei se posso confiar em vocês para dizer o que eu quero.
Engine	Por uma peça de prata, eu espero que você confie.
Pesquisadora (menino de rua)	Ah, mas os homens maus que veem na Ilha também me dão dinheiro.
Engine	Se a gente lhe der mais uma peça de prata, você contaria, todas as informações?
Pesquisadora (menino de rua)	Eu já tenho dinheiro suficiente para o que eu preciso.
Engine	Pia, que nojento!
Clover	E o que você precisa?

Além de se os personagens-jogadores começarem a se desviar ou partirem para um sentido completamente diferente do esperado, o mestre pode intervir sem necessariamente repreender ou apontar o erro. Possibilitando o processo de regulação dos alunos (que podem passar a ver o erro como aliado no processo de aprendizagem), como pode ser visto no quadro 21.

Quadro 21- Recorte 4º Encontro 28/07/2017

Clover	Vamos fazer assim: vocês (Engine e Sam) somem as diagonais e nós (Cerberus, Clover e Kayla) fazemos as colunas e linhas.
Pesquisadora	Vocês vão somar só os valores dos produtos, lembrem-se do que ele disse que em linhas, colunas e diagonais só se usa o resultado dos produtos, vocês vão somar como têm feito até agora.
Sam	Qual é a primeira linha?
Cerberus	É 62. A primeira coluna é 74. $H \times J = 60$. $A \times G = 8$.
Sam	$140 + 130 = ?$
Kayla e Cerberus	270.
Sam	$270 + 13 = ?$
Kayla	283.
Sam	$283 + 103 = 386$.
Clover	Três, oito, seis.
Kayla	Não é isso? Quer vê? Tá errado.

Engine	Vai dizer que tá errado, já sei.
Pesquisadora	Humhum...
Kayla	Orx?
Cerberus	O quê que está errado? Vamos ver de novo... A diagonal
Engine	Tu (Sam) somou $18 + 28 + 6 + 40 + 30 = ?$
Pesquisadora	Deu quanto?
Engine	Sam, responde à pergunta...
Sam	O quê? Deu 122.
Pesquisadora	A diagonal 2?
Sam	125.
Pesquisadora	Quais foram os valores que vocês somaram?
Engine e Sam	$27 + 20 + 6 + 56 + 20 =$
Pesquisadora	Somem de novo, por favor.
Kayla	O erro foi meu, eu acho.
Sam	É 128, não 129.
Engine	É. 129.
Sam	E por que tu disseste 125?
Engine	Desculpa aí...
Kayla	A diagonal 2 vale quanto?
Sam	129.
Pesquisadora	Os resultados da segunda linha?
Tainá	62.
Pesquisadora	Quais foram os resultados que vocês somaram?
Cerberus	Foram $8 + 28 + 4 + 20 + 12 =$
Pesquisadora	Somem de novo.
Cerberus	32 com 4, 36, 36 com 8, 44 (contando nos dedinhos), 44 com 28.
Pesquisadora	Minha gente, espera aí, vocês fizeram 28 com quanto?
Clover	Com 8, 4, 20 e 12.
Pesquisadora	28 com 8, dá quanto?
Cerberus	Ah! Eu falei 44 (muitos risos) dá 36. Meu Deus!
Pesquisadora	$36 + 4 =$
Cerberus e Clover	40.
Pesquisadora	$40 + 20$
Clover	60, 60...
Pesquisadora	60 com 12?
Kayla	72. A segunda linha é 72, agora.
Pesquisadora	A primeira coluna?
Kayla	74.
Pesquisadora	Certo.
Kayla	Yes.
Pesquisadora	$H \times J = ?$
Cerberus	60.

Pesquisadora	B x D = ?
Cerberus	35.
Pesquisadora	A x G = ?
Engine	8.
Pesquisadora	Então, o resultado final dá?
Kayla	Vamos fazer...
Sam	500.
Kayla	566.
Pesquisadora	500, é 500, né?
Kayla	É, 500 é? (Sam e Eugene confirmam com a cabeça...). Pois, eu errei de novo.
Engine	Errou e, muito (altas gargalhadas...).
Pesquisadora	Vocês aí, na mesa do escritório, vêm um envelope com um número 500 escrito nele. O que fazem?

A proposta para realizar o sexto procedimento era durante o encerramento de cada sessão, discutindo sobre as possíveis soluções e dando-lhes um parecer sobre as mesmas. Entretanto, devido o tempo ser curto e aproveitado para ser jogado, este procedimento acabou sendo analisado a partir das situações do próprio jogo e das respostas aos questionários. O quadro 21 é um exemplo dessas discussões de soluções das questões onde tanto Kayla assume ter errado quanto Engine pede desculpas por também ter dito um valor diferente do que havia calculado, gerando um erro na conta final.

Outro aspecto interessante de ser ressaltado é que ao questionar os discentes sobre o fato de se tivesse ocorrido debates ou análises ao término de cada partida dos pareceres/notas atribuídas, uns concordam enquanto outros discordam que haveria melhoras, havendo também quem fique em dúvida ou quem ache que se for para criticar é melhor não haver, conforme mostra as figuras 28, 29, 30, 31 e 32.

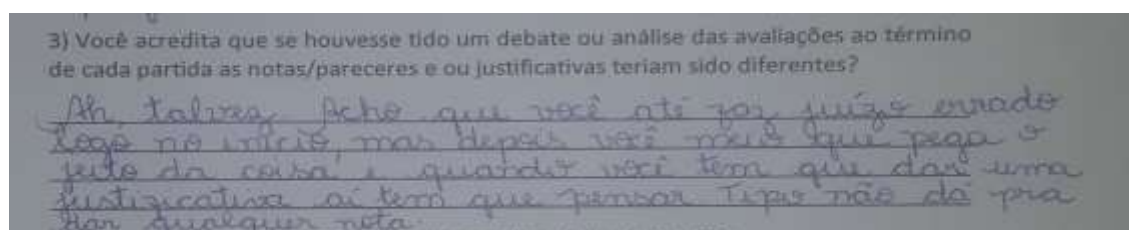


Figura 28- Recorte do Questionário de Cerberus (questão 3).

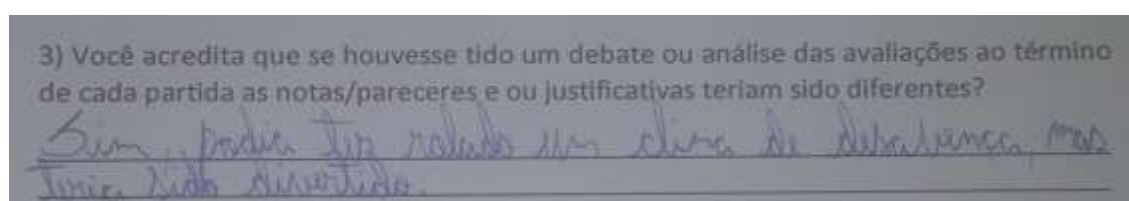


Figura 29- Recorte do questionário de Engine (questão 3).

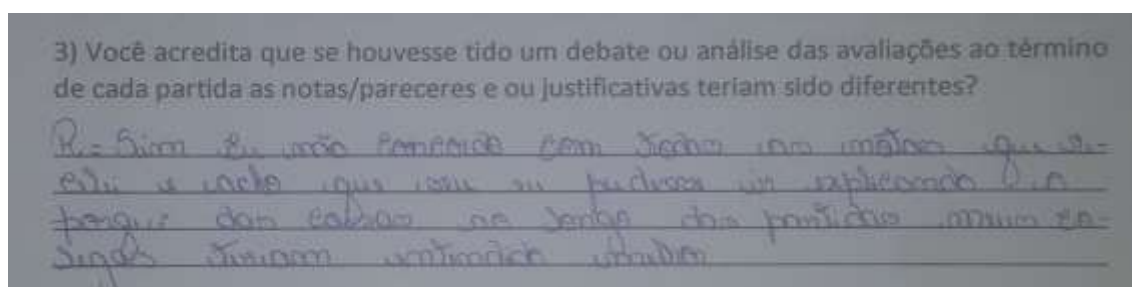


Figura 30- Recorte do Questionário de Sam (questão 3).

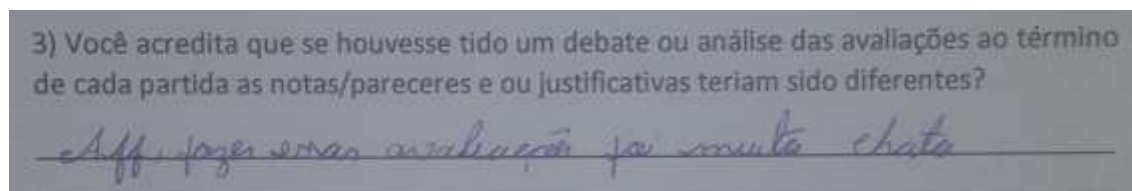


Figura 31- Recorte do Questionário de Kayla (questão 3).

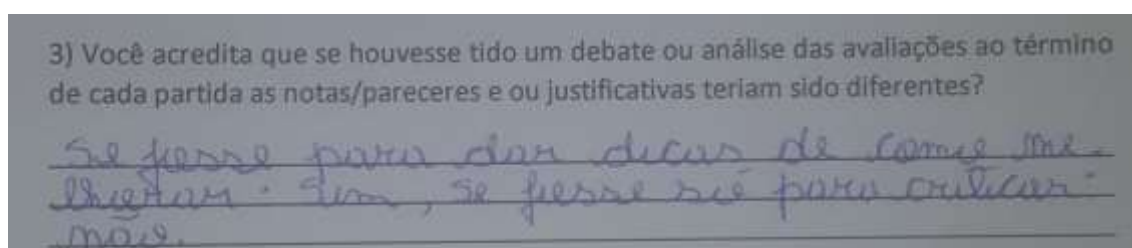


Figura 32- Recorte de Questionário de Clover (questão 3).

Havendo situações claras e evidentes de autorregulações como a de Cerberus que revela que esteve meio desatenta durante a partida quando se autoavalia no dia 19/07/2017 (figura 33), ou de Engine que alega não ter sido tão participativa durante a partida apesar de ter ajudado a resolver os problemas matemáticos, como é apresentado na figura 34. Clover é um pouco mais emblemático porque alega ter participado, mas que não foi como deveria, nos permitindo a dúvida de como seria esse ‘deveria’, ver figura 35.

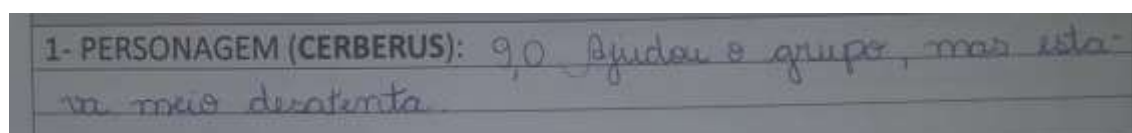


Figura 33- Recorte Parecer/Justificativa de Cerberus 19/07/2017 (Cerberus).

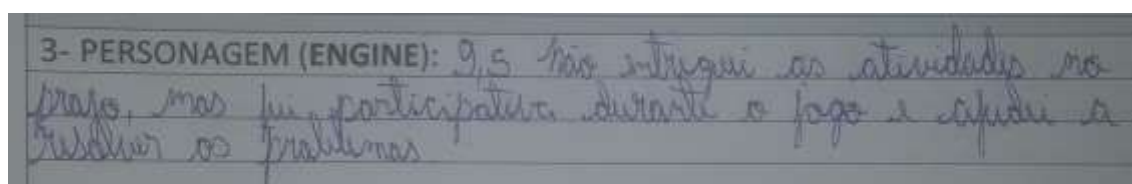


Figura 34- Recorte Parecer/Justificativa de Engine 21/07/2017 (Engine).

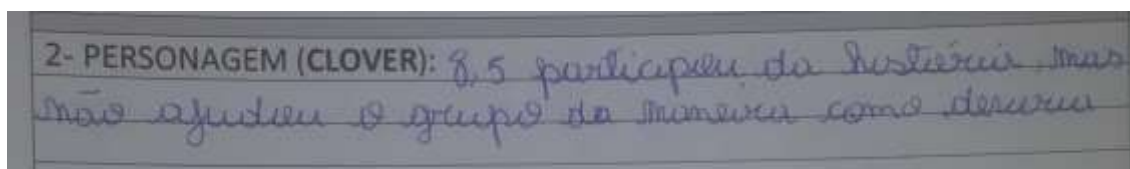


Figura 35- Recorte Parecer/Justificativa de Clover 19/07/2017 (Clover).

Para garantir que o sexto procedimento da avaliação formativa-reguladora aconteceu completamente mostraremos alguns dos momentos nos quadros 9, 10 e 11, em que ocorreram discussões entre os estudantes que favoreceram a aprendizagem deles, mostrado anteriormente.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Agora é xeque e, por acaso, mate (SHERLOCK, 2011).

Este estudo iniciou como uma busca de um recurso didático que criasse situações de intervenção sobre a temática trabalhada conduzindo os estudantes à resolução correta da problemática proposta de modo interessante, inovador e fácil adequação ao ambiente escolar. No entanto, no caminho pela busca do conhecimento verificou-se que dentre o uso do RPG pedagógico ainda não havia sido desenvolvido sua aplicação em consonância com a Avaliação Formativa-reguladora da forma que esta pesquisa conduzira.

Assim, neste capítulo, será apresentado uma discussão das avaliações, transcrições e análise dos questionários, referentes as vivências das oficinas do jogo de RPG (Role Playing Game) 'Aventura Pirata'. Percebendo-se que a interação possibilitada pelo jogo de RPG é característica de uma relação dialógica, na qual cria, no discurso, um processo de negociação e construção do conhecimento, porque suas concepções a respeito do mundo são continuamente formuladas, revistas e, eventualmente, transformadas. Além de que, evidenciou-se, que o uso deste recurso didático (o jogo de RPG) é possível realizar uma proposta de Avaliação Formativa-reguladora do processo de ensino e aprendizagem de forma lúdica e dinâmica, considerando diversos instrumentos avaliativos, apesar das controvérsias encontradas.

O constante uso da Avaliação Formativa-reguladora no jogo de RPG desde o início das oficinas nos permitiu perceber como as mesmas ocorreram: suas negociações; pareceres; justificativas; renegociações. Além de possibilitar a compreensão de como se dera a interação entre aluno-aluno e aluno-pesquisadora em cada momento do jogo.

A regulação proposta nesta atividade foi construindo um caráter avaliativo mais coerente durante as seções da oficina e que os alunos adotaram posturas coesas com suas atitudes dentro da perspectiva do jogo e de sua participação nas oficinas.

Logo, consideramos que este estudo é uma base para novas pesquisas, fornecendo maior embasamento teórico-metodológico sobre a possibilidade de uso do RPG como método avaliativo na perspectiva da Avaliação Formativa-reguladora, ou como objeto de futuras buscas e aplicações do RPG no

ambiente educacional. Acreditamos, ainda, que estes foram dados de grande importância para os temas aqui usados.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Ricardo Ribeiro do. **RPG na escola: aventuras pedagógicas**. Recife: ed. Universitária da UFPE, 2013.

AMOSSY, Ruth. **Argumentação e Análise do Discurso perspectivas teóricas e recortes disciplinares**. Revista Eletrônica de Estudos Integrados em Discurso e Argumentação. Universidade Estadual de Santa Cruz. Ilhéus, BA, 2008. ISSN: 2237-6984. Disponível em: <http://www.uesc.br/revista/eidea>. Acesso em: 10 de jul. 2016.

ARAGÃO, Rodrigo Moura Lima de. **ROLE PLAYING GAMES NO ENSINO DO MARKETING: UMA EXPERIÊNCIA COM RPG DIDÁTICO**. Revista Eletrônica de Educação. São Carlos, SP: UFSCar, v. 3, no. 1, p. 162-175, mai. 2009. Disponível em <http://www.reveduc.ufscar.br>

BARBIER, René. **A pesquisa-ação**. Tradução: Lucie Didio. – Brasília: Liber Livro, 2007.

BAUER, Martin W. & GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Tradução: Pedrinho A. Guareschi – 13ª ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

BORRALHO, Maria Luísa Malato & VIEGAS, Ângela Maria Fonseca. **Para uma Escola com Masmorras e Dragões – As Estratégias do Jogo de R.P.G. na sala de aula**. Videtur, editora Madruvá, vol. 31, p.37-54, 2005.

BRESSAN, Ricardo & NASCIMENTO, Paulo Roberto. **RPG COMO FERRAMENTA PARA O USO DO LÚDICO NO ENSINO**. *Anais do Encontro de Produção Discente PUCSP/Cruzeiro do Sul. São Paulo, p.1-8, 2012*. Disponível em: <http://revistapos.cruzeirosul.edu.br/index.php/epd/article/viewFile/475/398>. Acesso em 30 de abr. 2014.

CAVALCANTI, Eduardo Luiz Dias & SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. **O uso do jogo de roles (role playing game) como estratégia de discussão e avaliação do conhecimento químico**. Revista Eletrônica de Enseñanza de las ciencias, vol. 8, nº. 1, 2009.

CHARLOT, Bernard. **Da relação com o saber: elementos para uma teoria**. Tradução: Bruno Magne, Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

CRESWELL, John W. **Projetos de pesquisa: métodos qualitativos, quantitativo e misto**. Tradução Luciana de Oliveira da Rocha – 2ª ed. – Porto Alegre: Artmed, 2007.

FALCÃO, Clarice. Capitão Gancho. 2013. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/clarice-falcao/capitao-gancho/>. Acesso em 29 set. 2018.

FERREIRA, Aline Fernanda & DARIDO, Suraya Cristina. **OS JOGOS ELETRÔNICOS NO COTIDIANO DOS ALUNOS DO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**. ETD – Educação Temática Digital, Campinas, SP, v. 15, n. 3, p. 595-611, set./dez. 2013. ISSN 1676-2592.

HOFFMAN, Jussara. **Avaliação Mediadora: uma prática em construção da pré-escola à universidade**. 24^a ed., Porto Alegre: Mediação, 2005.

HOLMES, S. **Um estudo em Vermelho**. Sir Artur Conan Doyle. Tradução de Louisa Ibáñez. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=KYarDwAAQBAJ&pg=PT130&lpg=PT130&dq=EM+QUAL+LIVRO+SHERLOCK+DIZ:+O+MEU+ESP%C3%84DRITO+REBELA-SE+CONTRA+A+ESTAGNA%C3%87%C3%83O&source=bl&ots=oTqfroOvYb&sig=ACfU3U1jq3gVoT8GxxiLNnPg1RmiKIZwAw&hl=pt-BR&sa=X&ved=2ahUKEwj2xfDWsvLmAhVtG7kGHSWrAJYQ6AEwAnoECAgQAQ#v=onepage&q=EM%20QUAL%20LIVRO%20SHERLOCK%20DIZ%3A%20O%20MEU%20ESP%C3%84DRITO%20REBELA-SE%20CONTRA%20A%20ESTAGNA%C3%87%C3%83O&f=false>. Acesso em: mai. 2018.

LEITÃO, Selma. **Processos de construção do conhecimento: a argumentação em foco**. Pro-Posições, v. 18, nº 3 (54) – set/dez. 2007.

LIMA, Kilma da Silva, **Compreendendo as Concepções de Avaliação de Professores de Física Através da Teoria dos Construtos Pessoais**. Dissertação (Mestrado) Pós-Graduação da Universidade Federal Rural de Pernambuco. Área de Concentração: Ensino de Ciências. Recife, PE, 2008.

MÉNDEZ, Juan Manuel Álvarez. **Avaliar para conhecer, examinar para excluir**. Tradução Magda Schwartzaupt Chaves. Porto Alegre: Artmed, 2002.

MINAYO, Maria Cecília de Souza; DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. **PESQUISA SOCIAL: Teoria, método e criatividade**. - 28^a ed.- Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

MORAES, Roque. **ANÁLISE DE CONTEÚDO**. Revista Educação, Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999. Disponível em: http://cliente.argo.com.br/~mgos/analise_de_conteudo_moraes.html. Acessado em: mai. 2017.

MORAES, Cristiano Pedroso de. **RPG COMO FERRAMENTA FACILITADORA DO ENSINO DE BIOLOGIA E EDUCAÇÃO AMBIENTAL PARA DISCENTES DO MUNICÍPIO DE SANTA CRUZ DAS PALMEIRAS-SP**. Nucleos, vol.11, nº. 2, out. 2014.

MOZZATO, Anelise Rebelato & GRZYBOVSKI, Denize. **Análise de Conteúdo como Técnica de Análise de Dados Qualitativos no Campo da Administração: Potencial e Desafios**. RAC, Curitiba, v. 15, n. 4, pp.731-747, Jul./Ago. 2011. Disponível em: <http://www.anpad.org.br/rac>. Acessado em: mai. 2017.

NOGUEIRA, Afonso Henrique Souza. **O RPG NO ENSINO DA MATEMÁTICA**. In: Seminário de Educação 2006. 2006. Cuiabá-MT. SEMIEDU 2006: Espaços, Tempos e Atores para o século XXI. Cuiabá-MT: edUFMT, 2006, v.1, p.1. Disponível em: <http://www.ie.ufmt.br/semiedu2006/GT05->

Educação Matemática/Poster%20OK/Poster%20Afonso%20Nogueira%20-%20RESUMO%20-20O%20RPG%20NO%20ENSINO%20DA%20MATEMÁTICA.htm. Acesso em: 15/05/2014.

PEREIRA, Juliano da Silva. **Uma máquina do tempo movida à imaginação: rpg e empatia histórica no ensino de história**. Antítese, v. 7, n. 14, p. 541-542, jul. – dez. 2014.

PERNAMBUCO (Estado). Secretaria de Educação. **Parâmetros para Educação Básica do Estado de Pernambuco**. Parâmetros Curriculares de Matemática para o Ensino Fundamental e Médio. Recife, 2012. 132 p.

RANDI, Marco Antonio Ferreira. **“Criação, Aplicação e Avaliação de aulas com jogos cooperativos do tipo RPG para o Ensino de Biologia Celular”**. Tese (doutorado). Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Biologia. Campinas: SP, 2011.

ROSA, Maurício. **Role Playing Game Eletrônico: uma tecnologia lúdica para aprender e ensinar matemática**. Dissertação (mestrado). Pós-Graduação em educação Matemática. Área de Concentração: Ensino e aprendizagem da matemática e seus fundamentos Filosóficos-Científicos. UNESP – Universidade Estadual Paulista. Instituto de Geociências e Ciências Exatas. Rio Claro-SP, 2004. Disponível em: https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CB0QFjAAahUKEwju69L4tZLHAhXIG5AKHSbgDXY&url=http%3A%2F%2Fwww.rc.unesp.br%2Fgpimem%2Fdownloads%2Fdissetacoes%2Frosa_m_me_rcla.pdf&ei=tEHCVe7BH8i3wASmwLewBw&usq=AFQjCNG-so8bi3vWF2l6lhYP1EcIT93a2A&bvm=bv.99261572,d.Y2l&cad=rja. Acesso em 05 de ago. 2015.

_____. **A construção de Identidades online por meio do ROLE PLAYING GAME: relações com o ensino e aprendizagem de matemática em um curso à distância**. Tese de doutorado para o Programa de Pós-graduação em Educação Matemática – Área de Concentração em Ensino e Aprendizagem de Matemática e seus Fundamentos Filosóficos-Científicos. Universidade Estadual Paulista – Instituto de Geociências e Ciências Exatas. Rio Claro (SP), 2008.

_____. **Pesquisa qualitativa em Educação Matemática a distância: aspectos importantes do uso do Role Playing Game como procedimento metodológico de pesquisa**. Educar em Revista, Curitiba, Brasil, n. 45, p. 231-258, jul.-set. 2012. UFPR. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_pdf&pid=S0104-40602012000300016&lng=pt&nrm=iso&tling=pt. Acesso em 27 de jul. de 2015.

SALINAS, Dino. **Prova amanhã!** Porto Alegre: Artmed, 2004.

SAMAGAIA, Rafaela & PEDUZZI, Luiz O. Q. **UMA EXPERIÊNCIA COM O PROJETO MANHATTAN NO ENSINO FUNDAMENTAL**. Ciência e Educação, v.10, n. 2, p. 259-276, 2004.

SANMARTÍ, Neus. **Avaliar para aprender**. Tradução: Carlos Henrique Lucas Lima, Porto Alegre: Artmed, 2009.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG E EDUCAÇÃO**: Alguns Apontamentos Teóricos. Dissertação (mestrado). Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual de Londrina, Londrina-PR, 2008. Disponível em: https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCAQFjAAahUKEwj91p_muZLHAhXCEpAKHdT6Aww&url=http%3A%2F%2Fwww.uel.br%2Fpos%2Fmestrededu%2Fimages%2Fstories%2Fdownloads%2Fdissertacoes%2F2008%2F2008%2520-%2520SCHMIT%2C%2520Wagner%2520Luiz.pdf&ei=v0XCVb37KMKlwATU9Y9g&usq=AFQjCNGsE4JuC3CEzTLCjFONI-8If0PJIA&bvm=bv.99261572DanLin,d.Y2l&cad=rja. Acesso em 05 de ago. de 2015.

SHERLOCK Holmes: O Jogo de Sombras. Guy Ritchie/Dan Lin; Joel Silver; Lionel Wigran; Susan Downey. Estados Unidos, 2011. 1 DVD (129 min.).

SILVA, Janssen Felipe da. **Avaliação na perspectiva formativa-reguladora: pressupostos teóricos e práticos**. Porto Alegre: Mediação, 2004.

SILVA, Verônica Pessoa da. **No vai e vem da esperança** : um balanço dos processos migratórios a partir dos saberes e dos aprendizados populares no Nordeste brasileiro. Tese (Doutorado). Programa de Pós-graduação em Educação. Universidade Federal da Paraíba – Centro de Educação. João Pessoa, PB, 2013.

SILVEIRA, Fabiano da Silva. **“VAMPIRO: A MÁSCARA”**: EDUCANDO E FORMANDO IDENTIDADES JUVENIS. Reflexão & Ação [0103-8842]. Vol. 15, nº1, p.113-133, 2007.

THIOLLENT, Michel. **METODOLOGIA DA PESQUISA-AÇÃO**. São Paulo, SP: Cortez, 2005.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar**. Dissertação (mestrado). Programa de Pós-graduação em Educação Escolar da Faculdade de Ciência e Letras – Unesp (Universidade Estadual Paulista). Araraquara: SP, 2008.

VIANNA, Heraldo Marelím. **AVALIAÇÃO EDUCACIONAL**: Teoria, Planejamento e Modelos. São Paulo, SP: IBRASA, 2000.

WACHILISKI, Marcelo. **Didática e Avaliação**: Algumas Perspectivas da Educação Matemática. Curitiba, PR: Ibplex, 2007.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa**: como ensinar. Tradução: Ernani F. da F. Rosa. Porto Alegre: Artmed, 1998.

ZUCHI, Ivanete. **O desenvolvimento de um Protótipo de um Sistema Especialista baseado em Técnicas de RPG para o Ensino de Matemática**. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis:SC, 2000.

APÊNDICE A - APRESENTANDO O RPG

Compreendendo a Proposta do Jogo de RPG (Role Playing Game)

Apesar de ser um jogo muito útil ao processo de ensino e aprendizagem, não foi para esta finalidade que esta modalidade de jogo foi criada. O surgimento e expansão dos jogos de RPG se deram entre 1974 e início da década de 80 (SCHMIT, 2008, p.31-37), nos quais o intuito era apenas de diversão e fins comerciais, tendo como enfoque o combate e os sistemas de regras complexos.

O RPG é um jogo colaborativo, de interpretação de papéis (personagens com características predeterminadas), no qual o participante é autônomo para tomar suas próprias decisões, determinando o futuro da narrativa e possibilitando a improvisação.

Assim, pertence ao mestre o dever de criar o cenário, a missão e o enredo principal. Mas, cabe aos personagens-jogadores o desenrolar da aventura, são eles que determinam o caminhar, o ritmo, a ordem dos acontecimentos, enfim, o rumo da história a ser vivenciada/experimentada no ato de jogar.

Além do mestre, dos personagens jogadores e do enredo, existe um sistema de regras, geralmente criado ou usado pelo mestre, que determinam o que pode ou não ser feito no decorrer da narrativa, além de orientar como devem ser feitas as quantificações típicas dos jogos de RPG.

Ao longo do tempo os jogos de RPG tiveram que ir se adaptando e/ou sendo melhorados e por isso surgiram diversas modalidades. Das quais, cinco estão listadas aqui: RPG de mesa, LARP(Live Action Role Playing), AVENTURA SOLO, RPG eletrônico solo e Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG).

O jogo: Aventura Pirata que tem como cenário as Ilhas das Bahamas e os mares dos arredores. E, o seguinte enredo: Apesar do mais terrível dos piratas já existentes, o Barba Negra, não ter oficializado filho algum, Melissa sabe que é sua descendente. Mas, a moça que não é conhecida, por ninguém, como herdeira dos tesouros, deseja recuperá-los.

Melissa é uma historiadora renomada no século XXI e que serve ao exército de seu País, por isso tem acesso direto para mostrar os relatórios de suas descobertas ao General, o Sr. Teskel. Entretanto, os últimos achados da moça têm tirado o sono de muitos, sendo este o motivo pelo qual, ele decide apoiar incondicionalmente a jovem nas buscas ao tesouro do Barba Negra. Mesmo, que para isso, signifique enviar um dos seus melhores homens (o personagem Trewin) numa viagem no tempo, para protegê-la e garantir o sucesso da operação.

Apesar de aparentemente ser algo simples, as coisas sempre são mais do que parecem ser, e por isso não o é. As recentes descobertas de Melissa foram: a existência de objetos com uma tecnologia muito mais avançada que a nossa (sendo alienígena, mas que só

funcionam nas mãos de um descendente do mesmo mundo/raça) e foram espalhados pelo mundo há algumas centenas de anos. O problema é que eles não foram os únicos a serem espalhados, os seres que os trouxeram procriaram com a raça humana e assim existem inúmeras pessoas que possuem esse DNA alienígena em seu código genético e que não só ativam, como podem fazer uso, desses objetos em nosso meio.

O grande problema são as habilidades que estes objetos conferem a seus portadores (transformam os 'seres dignos' em seres humanos com poderes especiais, pelo menos enquanto portam essas relíquias). Assim, se os objetos 'mágicos' forem reunidos nas mãos da pessoa errada, eles podem garantir a extinção da raça humana da face da terra. Logo, encontrar, recuperar e manter essas relíquias em segurança é assunto de segurança nacional ou mundial. Sigiloso, enigmático e urgente, é assim que Melissa vê a necessidade de localizar os tesouros do Barba Negra antes de qualquer um, porque com ele está vários desses achados importantes.

Desta forma, o amuleto que lhe garante a possibilidade de viagem no tempo (o qual ela ganhou de um homem que era capaz de prever o futuro, quando este foi a sua procura e lhe contou vários dos segredos que lhe levou a essas descobertas) será um ótimo aliado nessa busca, levando Melissa e Trewin para o ano de 1718, no período em que Edward Teach (o Barba Negra) ainda está vivo, para assim poder descobrir onde os tesouros do mesmo foram escondidos e saqueá-los.

Entretanto, existe muita gente com o mesmo objetivo (saquear os tesouros do diabo dos mares), inclusive a coroa Inglesa (que foi alvo de muitos dos ataques do famoso pirata). Entrar nesta disputa de poder exige correr risco e estar dispostos a resolver enigmas, charadas e muito mistério. Sendo este, um caminho sem volta. Por isso, faz-se necessário um grupo de pessoas dispostas a viver essa experiência...

APÊNDICE B - APRESENTANDO A PROPOSTA DA AVALIAÇÃO FORMATIVA-REGULADORA

Compreendendo a Proposta da Avaliação Formativa-Reguladora

Nesta proposta de avaliação, o papel inicial da mesma é analisar a situação de cada aluno, antes de começar um determinado processo de ensino e aprendizagem. Fazendo com, que tanto professor quanto alunos tomem consciência dos seus pontos de partida e possam assim redirecionar as suas práticas a partir de seus conhecimentos prévios.

Ressaltando que a avaliação não se encerra por aí, sendo também realizada durante o processo de aprendizagem, pois mais importante do que os resultados é o processo realizado na trajetória do aprender. Desta forma, torna-se fundamental para o êxito do ensino e aprendizagem que o discente seja capaz de detectar suas falhas e dificuldades, compreendendo-as para autorregulá-las.

Na verdade, o processo avaliativo só se encerra com a avaliação final. Aquela cuja função geralmente é de classificar e excluir. Na perspectiva da avaliação formativa-reguladora é de orientar e ajudar os alunos a reconhecerem a aprendizagem realizada, mostrando-lhes como estavam no ponto de partida e o modo que chegarão ao ponto final.

Lembrando que uma das características mais importantes dessa forma de avaliar é a promoção das expressões das ideias dos professores e estudantes quanto o fazer-ser-com, já que o estabelecimento do diálogo e da interação entre esses atores no processo de ensino e aprendizagem faz-se necessário para a regulação.

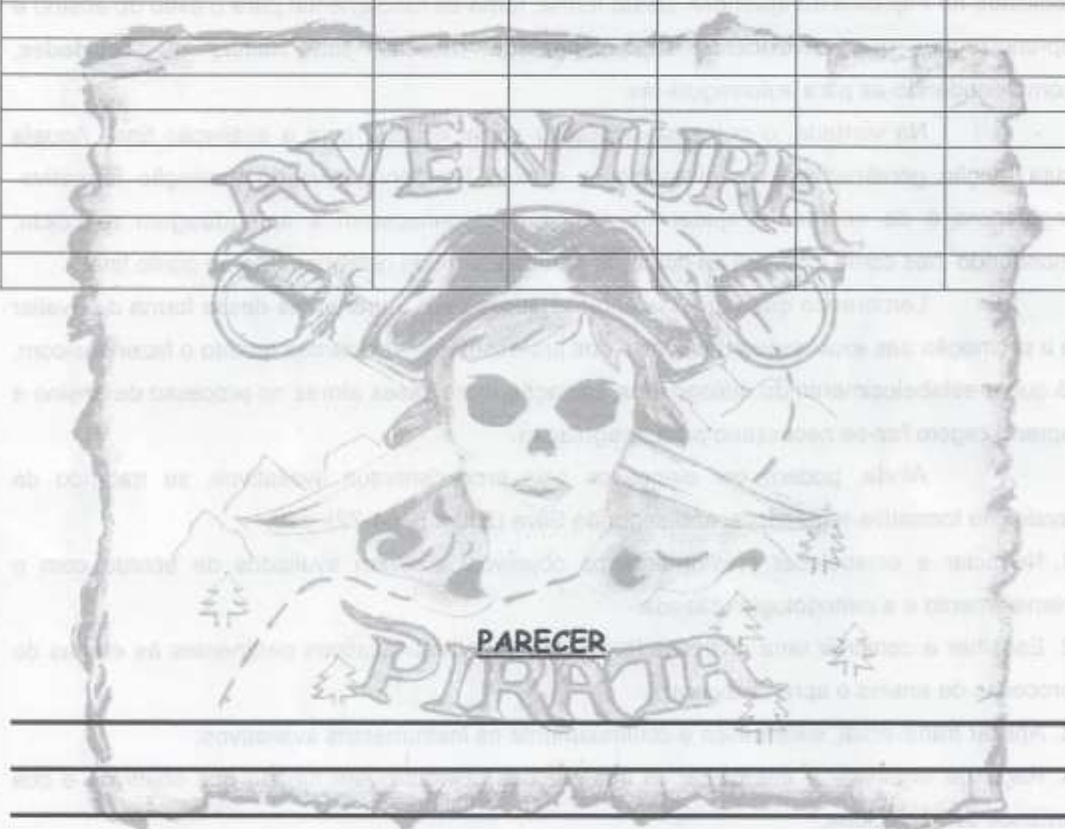
Ainda, podem ser elencados seis procedimentos avaliativos, se tratando da avaliação formativa-reguladora, que segundo Silva (2004, p. 64-72), são:

1. Negociar e estabelecer previamente os objetivos a serem avaliados de acordo com o planejamento e a metodologia utilizada;
2. Escolher e construir uma diversidade de instrumentos avaliativos pertinentes às etapas do processo de ensino e aprendizagem;
3. Aplicar transversal, sistemática e continuamente os instrumentos avaliativos;
4. Registrar organizar e interpretar as informações coletadas em função dos objetivos e dos critérios estabelecidos;
5. Fazer juízo de valor e tomar decisão, tendo como referência os objetivos e critérios estabelecidos;
6. Comunicar os resultados parciais reguladores e finais integrativos.

Sugestões para a nossa Oficina:

1. Negociar os critérios: Criar uma ficha de avaliação.
2. Instrumentos Avaliativos: Livro do jogador (resumos das aventuras, análise tática do jogo, autoavaliação e avaliação do grupo, por exemplo), entrevista, questionários.

FICHA DE AVALIAÇÃO

[illegible]

PARECER

APÊNDICE C - MANUAL DO MESTRE

1

PARTE 1

A HISTÓRIA

Este jogo tem como cenário as Ilhas das Bahamas e os mares dos arredores. Apesar de iniciar no século XXI, a história se desenvolve mesmo é no ano de 1718. Melissa é uma historiadora renomada que serve ao exército de seu País, por isso tem acesso direto ao General Teskel para mostrar os relatórios de suas descobertas. Os últimos achados da moça têm despertado interesse de muitos e preocupado outros tantos.

Melissa descobriu a existência de alguns objetos preciosos que tem por característica básica transferir determinados poderes aos usuários que o portam (por sorte, não é qualquer um que consegue fazer uso dos mesmos. Infelizmente, isso não garante que os possíveis utilizadores o farão para o bem...). Assim, faz-se necessário recolher esses objetos de alta tecnologia de origem alienígena, antes que os mesmos caiam em mãos erradas, pois isto poderá ocasionar o fim da Raça Humana. Além desta descoberta inusitada, Melissa conseguiu localizar o possível paradeiro de inúmeras destas relíquias, que estão guardadas nos Tesouros do famoso Barba Negra (um homem que faz juízo da fama de demônio dos mares, pelo seu caráter maligno e por sua aparência atemorizante. Um homem que conseguiu criar inúmeros inimigos ao longo da vida, mas que ninguém ousaria desafiar...).

Assim, ela viaja no tempo ao encontro de pessoas que possam ajudá-la nesta busca, apesar de não estar disposta a revelar o segredo das relíquias, está sedenta em recuperá-las e não exultará meios para conseguir sua meta. Sendo, justamente, por esta determinação que a mesma poderá ter chances de encontrar o que busca, pois esta será uma aventura repleta de combates, mistérios, enigmas e risco mortal.

ENTRANDO EM CENA

Diante da situação de extremo perigo o General Teskel (PNJ) decide enviar Melissa acompanhada por um de seus melhores homens em busca dessas relíquias no passado. Assim, Trewin (PNJ) é surpreendido pela presença inesperada de seu superior no campo de treinamento, principalmente em dias de realizar manobras especiais de treinamento com os oficiais. Trewin odeia ser interrompido nessas ocasiões, que exigem extrema concentração de todos. Mas, o comunicado era urgente e inevitável.

"O espere para jantar... Venha agora mesmo, acompanhada apenas por meus homens e não comente com ninguém sobre estas ordens..."

Gn Teskel.

Trewin que apesar de estar desconfortável com as ordens recebidas, as cumpre sem reclamar. Desta forma, é levado vendado pelos homens do General ao seu encontro. Chegando ao local e ao ser desvendado, sua visão leva um pouco de tempo para se acostumar com a pouca iluminação, apesar disso, você logo observa que o local é um galpão (do qual você não tem lembrança de já ter estado lá), mas está preparado para um jantar de gala (Trewin chega a lamentar por não estar vestido adequadamente) com três lugares à mesa. O qual escolhe um lugar e senta-se, pois, se bem conhece o General Teskel (e ele o conhece) em breve chegará...

Durante este tempo ocioso Trewin procura imaginar os motivos pelos quais poderia ter sido chamado com tamanha pressa, mas logo, é interrompido pela chegada do General Teskel que está acompanhado pela

jovem Melissa. Em seguida aos cumprimentos o general realiza as apresentações e logo propõe que iniciem o jantar... Trewin, que não suporta mais as expectativas e suas dúvidas quebra o silêncio e tenta descobrir do que se trata o motivo desse jantar ser tão sigiloso. Então o General Teskel decide ir direto ao ponto:

PROPOSTA (TESKEL): *A senhorita Melissa é uma historiadora, de considerável renome para as Forças Armadas de nosso País e, recentemente, descobriu algumas coisas de nosso interesse.... Preciso que alguém de extrema confiança se una a ela e consiga recuperar algo muito precioso, que se cair em mãos erradas, pode acabar com a vida na Terra. Então, o que me diz? Você irá?*

➤ **(TREWIN):** *Então, Senhor, onde, quando e com quantos homens irei?*

➤ **(TESKEL):** *Sabia que poderia contar com você. Ao retornar lhe recompensarei da forma que merece! Partirá agora mesmo, só será você e a senhorita Melissa, os detalhes ela irá lhe contar.*

➤ **(MELISSA):** *Encontrei um artefato de tecnologia mais avançada que a nossa, do qual o seu portador e quem mais o toque é capaz de viajar no tempo, desde que saiba manuseá-lo adequadamente. Existem mais relíquias como essa, que são capazes de dar poderes sobrenaturais a quem os possuir. Assim, muitas das desgraças atuais e futuras poderiam ser evitadas, se as recuperarmos e mantivermos em extrema segurança. Infelizmente, essas peças raras que nomeamos de artefatos ou relíquias já se encontram com as pessoas erradas. Porém, todavia, consegui me apossar de um desses objetos cuja função é manipular viagens no tempo, antes que caísse em mãos indevidas e com ele poderemos recuperar os demais artefatos.*

Agora o nosso destino primeiramente é reunir algumas pessoas que podem ser cruciais nessa busca, no entanto, não lhes diremos a verdade... Saherão apenas o que for considerável que saíam. Inclusive, estaremos lá como Piratas e por ser uma descendente do Barba Negra só quero o que é meu por direito (estou indo buscar minha herança, mesmo que ele ainda esteja vivo). Lembre-se Trewin, sua missão aqui é me proteger e ajudar a conseguir o que viemos buscar. Mas, sozinhos não conseguiremos! Por isso, me ajude a convencer os demais aventureiros...

INICIANDO A MISSÃO

Melissa: *Estamos no final do século XVII e início do XVIII, período marcado pela Expansão da Pirataria, a qual foi apoiada e até iniciada como consequência das disputas entre os impérios britânico e francês, pelo controle das rotas de comércio, dos recursos, vilas, cidades e plantações. Para ser mais precisa estamos em janeiro de 1718, na Taverna Fúria Maldita (verifiquem no mapa!) nas Bahamas (New Providence)...*

A taverna é um ambiente bem organizado e limpo que possui um guarda logo na entrada, conferindo quem entra ou sai, e outro próximo a escada, ambos com a mesma função. Isso já garante um sentimento de segurança, pois a taverna não é um ambiente fraco e sem segurança, onde possa eclodir uma briga a qualquer momento como em outras tavernas. A Taverna Fúria Maldita faz jus ao seu nome, pois quando alguém decide desobedecer às regras do local ou quando há o menor sinal de discussão, a própria proprietária que é uma ex-guerreira, de sangue nos olhos, logo, coloca ordem na casa. Assim, confirmam-se os boatos de que ninguém que preze pela vida, apronta na Fúria Maldita. Desta forma, este se apresenta como um ambiente inóspito aos piratas, acostumados a uma boa briga e desordem, o que justifica a escolha desse lugar como seguro para a conversa que se pretende ter.

Melissa e Trewin vão até uma mesa no recanto direito onde há um grupo reunido a espera dos mesmos. Um grupo, que para qualquer observador seria estranho, tanto pelas características físicas quanto psicológicas dos indivíduos ali reunidos, e seria capaz de apostar que o resultado seria uma boa briga, se não fosse as condições impostas pela situação e ambiente. Além disso, por acaso, todos estão ali reunidos pelo mesmo motivo – O Barba Negra. Melissa cumprimenta a todos em tom cordial, apesar de não haver cordialidade alguma entre alguns. Então, prossegue indo direto ao ponto da conversa:

PROPOSTA (MELISSA): *Cada um tem um motivo por estar aqui, mas alguns têm motivos amais para aceitar e ir atrás do Barba Negra, desejando a sua desgraça, até mesmo quem convive com ele (de relance olhe para Celina). E, por isso, os convidei para esta conversa. Não me interessa o Barba Negra em si, então, aqueles que tiverem seus motivos pessoais podem ficar com ele e sua vida mesquinha e inútil. Meu objetivo está em: roubar tudo que é dele... Mas, sei o quão difícil será de conseguir isso! Logo, preciso de TODOS vocês, pois cada um terá sua participação especial. E aí, o que me dizem? Posso contar com vocês como aliados?*

➤ **1.1-** Caso TODOS concordem de primeira, não lhes ofereça nenhuma recompensa...E passe para o tópico 1.3.

➤ **1.2-** Caso QUESTIONEM o que ganham em troca – Faça-lhes entender os benefícios em se aliarem, (MELISSA):

- ❖ *Engine e Clair, conosco vocês poderão criar suas armas livremente e permitiremos que as usem desde que seja contra nossos inimigos comuns;*
- ❖ *Kayla, seria capaz de apostar que você tem interesse no tesouro do Barba Negra, não deixaria essa oportunidade passar, ou deixaria?*
- ❖ *Noah, sei o quanto gosta de ouro...*
- ❖ *Celina e Cerberus, já ouvi alguns boatos sobre a suas insatisfações, se querem tanto uma vingança justa, esta é a hora!*
- ❖ *Luna, quando todos descobrirem que já não existe nenhum tesouro escondido na natureza, que você tanto protege. Tenha certeza: ninguém mais importunará aqueles que você tanto ama.*

Ainda se houver resistência de alguns quanto as vantagens, Melissa pode prometer recompensas mais precisas, tentando negociar e oferecendo-lhes o menor valor possível (o que não excede 20PP e 5PO para cada um). Além disso, ela evidencia que já está lhes dando recompensas, mesmo que não encontrem nada! No entanto, o que encontrarem, pertence a mesma!

Se houver algum personagem que mesmo diante da proposta de melissa. Esta lhes pergunta o que eles desejam ganhar como prêmio. Diante do que eles a peçam, ela considera, pondera e enquanto mestre decide se vale a pena para convencê-los a participarem. Agora que já se acertaram e vocês têm um grupo formado para a aventura, inicie o tópico 1.3.

➤ **1.3- (MELISSA):** *Procurem se organizar da melhor forma possível, porque amanhã mesmo, às 8 horas, todos devem comparecer à 'Chalupa Misterius', como a adquiri recentemente ela ainda não está equipada adequadamente para o nosso meio Pirata e por isso estarei disponibilizando o valor de 20 PO para ajudar a equipar o navio e partirmos em viagem ao entardecer. No entanto, que tal aproveitarem um pouco mais da noite para nos conhecermos melhor. Assim, Trewin, que tal sentar-se conosco e todos jantarem por minha conta, claro!*

Permita que todos falem um pouco de seu personagem, investiguem sobre Melissa e Trewin – mantendo sempre a aventura misteriosa e o segredo das relíquias intacto. Inicie o item 'equipando o navio'.

EQUIPANDO O NAVIO

Mostre a tabela de preços e permita que os jogadores façam suas compras como acharem melhor (ver quadro - Solução 1) ressaltando que eles terão uma longa viagem pela frente, podendo encontrar diversos perigos e que eles só poderão comprar alguma coisa novamente quando estiverem em terra firme e, se houver comércio na região. Entretanto, como são piratas podem roubar navios, assaltar fazendas ou saquear lojas ao longo da aventura. Mas, mesmo assim, é preciso tomarem cuidado ao realizarem tais façanhas porque há sempre o perigo de serem descobertos, presos, entre outros. Assim, que equiparem o navio passe ao item 'Seguindo Viagem'.

Solução 1 – Sugestão de cálculos para o Item Equipando o Navio

Espera-se que o grupo compre comida, por exemplo:

- Se uma pessoa como 4 pacotes de ração por dia;

- Existe 6 personagens-jogadores e 22 personagens-não-jogadores nesta tripulação (2 personagens protagonistas e 20 coadjuvantes na chalupa);

Assim, resolvendo por regra de três simples:

1 pessoa ----- 4 pacotes de ração/dia

X

28 pessoas ----- X pacotes de ração/dia

$X = 112$ pacotes de ração/dia

Digamos que o grupo deseje comprar suprimentos alimentícios para 8 dias:

1 dia ----- 112 pacotes de ração

X

8 dias ----- X pacotes de ração

$X = 896$ pacotes de ração

Logo, o custo é:

1 pacote de ração ----- custa 10 PC

X

896 pacotes de ração ----- custa X PC

$X = 8.960$ PC

SEGUNDO VIAGEM

Agora, depois do navio e de todos estarem equipados, levanta-se a âncora e parte-se em busca de aventura, do Barba Negra e de seu tesouro. Irão velejar por muitas horas (toda a noite e manhã do dia seguinte) até chegar à terra firme. Durante a manhã vocês se reúnem para discutir sobre os próximos passos:

- **MELISSA:** *Tive informações precisas e seguras de que o mapa que possuo (de Grand Bahama) nos levará a uma parte do tesouro do Barba Negra. Temos que ter bastante cuidado porque devemos procurar, sem sermos percebidos (lembre-os que neste período Barba Negra ainda está vivo).*

Caso alguém lhe pergunte como o conseguiu apenas diga que você tem suas fontes e o que importa é terem a informação e o mapa em mãos... Advirta-lhes para o fato de Edward Teach ter sequestrado, já há algum tempo, um grande matemático para que ele escondesse seu tesouro de modo que vocês terão que desvendar muitos mistérios e charadas.

Mostre aos Personagens-jogadores o mapa do tesouro que você possui e alerte-os que vocês precisam decifrar o enigma correto. Diga-lhes, também, que o destino agora é Eleuthera, pois segundo informações, lá há um mensageiro, por nome de Hut, que poderá lhes dar pistas que os auxiliem na resolução do(s) enigma(s)/charada(s). Neste trajeto, encontram algumas chalupas (conforme você deve indicar no mapa 1 e o posicionamento deverá ser feitos da forma que desejar). O que vocês fazem?

- Se decidirem se aproximar:
- ❖ Vocês percebem que é apenas um barco pesqueiro e que não possuem nada que possa lhes interessar. É uma pena, mas, advirta-os que eles apenas perderam um tempo que é considerado precioso e por isso agora precisarão navegar mais rápido e terão menos tempo para descobrir pistas em Eleuthera (por causa dessa distração, deve ser acrescentado 2 horas de viagem...).
- Se decidirem seguir viagem sem dar atenção para esta embarcação:
- ❖ Vocês chegam rapidamente na Ilha de Eleuthera e logo vão em busca das pistas necessárias.

Ao chegarem à Ilha de Eleuthera, vocês terão que encontrar Hut e informações. É meio dia (mas se eles tiverem ido atrás das chalupas eles chegam à Ilha de Eleuthera por volta das 14 horas), vocês percebem que quase não há movimento nas ruas, desembarcam deixando a chalupa escondida na mata e ao

caminharemos veem que há uma grande multidão reunida na praça central e que pouco a pouco o aglomerado de pessoas aumenta. O que fazem?

- Se decidirem investigar o que está acontecendo: descobrem que foi criado um decreto que proíbe a atuação dos piratas na região e que o governador está a oferecer o perdão real para aqueles que decidirem se entregar. Contudo, para os que resistirem, prisão ou até morte. Também comunica que aqueles que forem pegos negociando com Piratas serão penalizados.

❖ **MELISSA:** *Precisamos ter mais cuidado e acredito que talvez seja interessante antes de qualquer coisa estarmos preparados para partir às pressas se necessário for... assim acho que devemos ver o que precisamos quanto a suprimentos e armas. O que acham?* Permite que eles determinem o que precisam e como irão prosseguir nesta ilha (ver quadro - Solução 1 – na página 3). De acordo com o que eles decidirem fazer, introduza o mensageiro HUT (ele não é um cara fácil e não dará informações para qualquer um, tente convencê-lo a fazer isso...). Deixe que eles descubram seu paradeiro na Ilha, no entanto, ele dorme na Estalagem Sono de Dragão e chega por lá, depois do trabalho, por volta das 17h. Use a imaginação e o coloque de acordo com as decisões do grupo para facilitar a sua localização.

▪ **HUT:** *"Se de onde tudo começou seguiremos pelo caminho mais curto, mais próximo estaremos do fim. Mas, talvez, não faça mal uma visita ao lugar mais perto do céu desta ilha..."* (A ideia é que eles decidam ir às colinas e de lá sigam para a mais alta). E agora o que vocês fazem?

- Se decidirem que a movimentação não é importante. De acordo com o que eles decidirem fazer em seguida, introduza o mensageiro HUT (ele não é um cara fácil e não dará informações para qualquer um, tente convencê-lo a fazer isso...). Deixe que eles descubram seu paradeiro na Ilha, no entanto, ele dorme na Estalagem Sono de Dragão e chega por lá, depois do trabalho, por volta das 17h. Use a imaginação e o coloque de acordo com as decisões do grupo para facilitar a sua localização.

❖ **HUT:** *"Se de onde tudo começou seguiremos pelo caminho mais curto, mais próximo estaremos do fim. Mas, talvez, não faça mal uma visita ao lugar mais perto do céu desta ilha..."* (A ideia é que eles decidam ir às colinas e de lá sigam para a mais alta, ver quadro: Solução 2 – Charada do Vale dos Montes Encantados). E agora o que vocês fazem?

Pelo fato do grupo não estar ciente sobre o ato de proibição da atuação pirata na região, procure dificultar um pouco mais as suas ações, ou caso eles estejam passando por alguma taverna permita que eles vejam algum cartaz realizando tal comunicado.

Solução 2 – Charada do Vale dos Montes Encantados

Dados do problema:

- Inclinação de todas as rampas, 30°;
- 1 metro = 3 passos;
- No problema solucionado por Flôrencia Salles: Quantos metros se anda para chegar ao topo de cada monte? Respostas encontradas:

Monte 1 = 84 passos ----- 28 metros

Monte 2 = 72 passos ----- 24 metros

Monte 3 = 60 passos ----- 20 metros

Monte 4 = 87 passos ----- 29 metros

Monte 5 = 42 passos ----- 14 metros

Monte 6 = 45 passos ----- 15 metros

A conversão de medidas (de passos para metros) pode ser realizada por regra de três simples.

- Distância ao ponto médio da base de cada monte:

Monte 1 = 72 passos ----- 24 metros

Monte 2 = 63 passos ----- 21 metros

Monte 3 = 51 passos ----- 17 metros

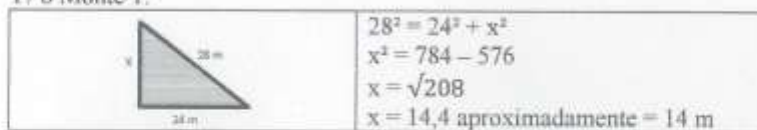
Monte 4 = 75 passos ----- 25 metros

Monte 5 = 36 passos ----- 12 metros

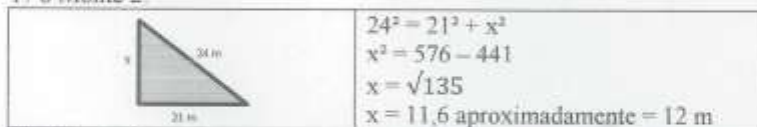
Monte 6 = 39 passos ----- 13 metros

A conversão de medidas (de passos para metros) pode ser realizada por regra de três simples. Solução pelo Teorema de Pitágoras:

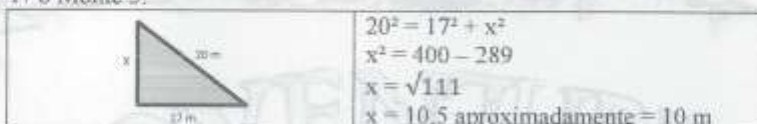
- P/ o Monte 1:



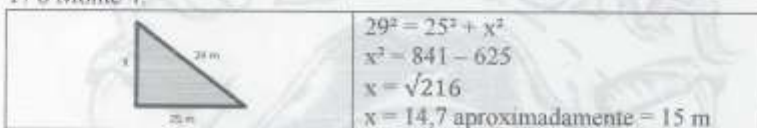
- P/ o Monte 2:



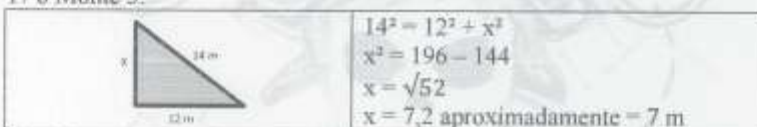
- P/ o Monte 3:



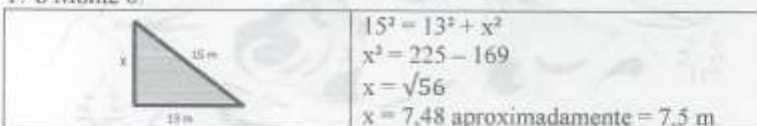
- P/ o Monte 4:



- P/ o Monte 5:



- P/ o Monte 6:



Logo, o monte mais alto é o 4.

Esta mesma charada pode ser solucionada por Relações Métricas no Triângulo Retângulo, se o aluno souber os valores do seno e cosseno dos ângulos notáveis, por exemplo:

- P/ o Monte 1:



- P/ o Monte 2:



- P/ o Monte 3:



- P/ o Monte 4:

	$\text{Sen}30^\circ = \frac{x}{20}$ $\frac{1}{2} = \frac{x}{20}$ $x = \frac{20}{2}$ $x = 10 \text{ metros}$
• P/ o Monte 5: 	$\text{Sen}30^\circ = \frac{x}{14}$ $\frac{1}{2} = \frac{x}{14}$ $x = \frac{14}{2}$ $x = 7 \text{ metros}$
• P/ o Monte 6: 	$\text{Sen}30^\circ = \frac{x}{15}$ $\frac{1}{2} = \frac{x}{15}$ $x = \frac{15}{2}$ $x = 7,5 \text{ metros}$

Logo, o monte mais alto é o 4.

De acordo com o que eles decidirem fazer, inicie um dos subitens a seguir:

- 1.4- Se não forem para as colinas, porque descobriram o local do tesouro de Grand Bahama, antes da resolução dos enigmas e charadas, permita eles irem até o local (Grand Bahama, se for o caso), mas advirta-os de que talvez a falta de informação complique as buscas posteriormente; Encerre a parte 1, pule a parte 2 e vá direto para a parte 3.
- 1.5- Se tentarem ir às colinas, chegando no Vale dos Montes Encantados – vocês veem que para facilitar a vida dos turistas foram construídas rampas que partem de um ponto comum com a mesma inclinação e que seguem para o topo de cada um dos montes. Na entrada das rampas existe uma cabana que está em completo estado de ruínas. O que vocês fazem?
 - ❖ Se ignorarem a cabana, estarão por conta própria... Inicie o tópico 1.6.
 - ❖ Se decidirem entrar na cabana; descubrem que está fechada, mas pela janela observam que há quadros do local nas paredes, cordas pelo chão e uma espingarda na outra parede e que apesar do estado de ruínas parece que é visitada com certa frequência, pois não está suja e possui uma xicara com café fumegante sob a mesa. O que vocês fazem?
 - Caso não arrebentem a cabana ganham mais tempo sem serem descobertos, mas não terão as dicas para solucionar o enigma atual nem o futuro. O que vocês fazem? (Dependendo da decisão inicie um dos subitens do tópico abaixo).
 - Se decidirem arrombar: no local há um mapa que informa a inclinação das rampas em relação ao solo que é de 30° e a distância que estão de cada monte; algumas imagens do local; um papel com uns rabiscos (neste papel será algumas informações sobre o Teorema de Pitágoras), um panfleto de divulgação das rampas do período de funcionamento e pedaços de noticiários da época. Com as informações desses papéis, é possível solucionar o enigma e chegar ao monte mais alto. Sem realizar os cálculos, não conseguirão descobrir nada, pois chegando lá necessitarão de um código, que é dado pela solução do problema – que é referente ao enigma dado por Hut, ou seja, eles precisam dizer qual é o ponto mais próximo do céu que existe na ilha, que é o monte 4. Ressaltando que como arrombaram o local é preciso que sejam rápidos, pois poderão ser descobertos... E agora o que vocês fazem?
 - Se decidirem ir para qualquer um dos montes, sem estabelecer nenhum critério: inicie o tópico 1.6.
 - Se decidirem subir os montes e forem direto para o mais alto: Logo, percebem que não é totalmente deserto, porque há pegadas por todos os lados, mas estranham o fato de não haver nada, nem ninguém no local, apenas um som ao fundo de lobos uivando. O que vocês fazem?
 - ➔ Se decidirem ir embora, voltam até a cabana, mas vocês foram descobertos, inicie o tópico 1.7.

- ✦ Se decidirem olhar em volta (realize um teste de habilidade com 1d6, se for igual ou superior a sua habilidade de audição vocês percebem plantas que se movimentam e logo veem uma alcateia vindo em vossa direção, caso contrário, logo são atacados pelos lobos). O que fazem?
- Se matarem os lobos, tornam-se inimigos do proprietário e perdem a dica, pois entram em um combate mortal, depois corram o mais rápido possível para a chalupa e saiam da ilha, porque vocês foram descobertos; Inicie o tópico 1.7.
 - Se controlarem os lobos, sem matá-los: o dono da alcateia ouviu os barulhos e se dirigiu ao local com seus homens, mas antes de conversar, pergunta: *"Qual o código? (A solução do código é a resposta do enigma dado por Hut, ou seja, eles precisam dizer qual é o ponto mais próximo do céu que existe na ilha)"* Permita que o grupo responda... Se responderem corretamente o homem se aproxima e lhes entrega uma carta *"Carta 1: O caminho mais curto até pode ser mais rápido porque segue a condição: a soma dos quadrados dos catetos é igual ao quadrado da hipotenusa. No entanto, outras paradas podem ser convenientes, principalmente se o vento vem do norte, quando o sul é onde tudo começou..."* (Ressalto que a solução desta carta apresenta a localização do grande tesouro do Barba Negra que está na Ilha das Grand Bahamas (ver quadro: Solução 3 – Carta nº 1, Parte 1). Caso contrário, entram em um combate mortal e não pegam a carta, pois ela é destruída na luta, se isso acontecer corra o mais rápido possível para a chalupa e saiam do lugar porque vocês foram descobertos; Inicie o tópico 1.7.

Solução 3 – Carta nº 1, Parte 1

Dados do problema:

- A solução está de acordo com o Teorema de Pitágoras,
- Outras paradas podem ser convenientes,
- Se o vento vem do Norte;
- Quando o Sul é onde tudo começou...

Olhando para o mapa 1 da parte 1:

- Tudo começou no Ponto Vermelho em New Providence – inclusive este será o ponto visto na Luneta do monte 4 e também é o Sul;
- Se o vento vem do Norte, olhando acima do ponto marcado no Sul existe um outro ponto vermelho na Ilha de Great Abaco;
- E, seguindo a condição imposta pelo Teorema de Pitágoras, o tesouro estará na Ilha de Grand Bahama (ou pelo menos, a maior parte dele), mas lembre-se que 'outras paradas podem ser convenientes...' Por isso, pode ser interessante ir até Great Abaco para falar com Florência, veja a carta de nº 2.

- 1.6- Independente de solucionarem o problema ou não, mas decidindo subir a qualquer um dos montes ou ao mais alto: Logo, percebem que não é totalmente deserto, porque há pegadas por todos os lados, mas estranham o fato de não haver nada, nem ninguém no local, apenas um som ao fundo de lobos uivando. O que vocês fazem?

- ❖ Se decidirem ir embora, voltam até a cabana, mas vocês foram descobertos, inicie o tópico 1.7.
- ❖ Se decidirem olhar em volta, percebem plantas que se movimentam e logo veem uma alcateia vindo em vossa direção. O que fazem?
 - Se matarem os lobos, tornam-se inimigos do proprietário e perdem a dica, pois entram em um combate mortal, depois corram o mais rápido possível para a chalupa e saiam da ilha, porque vocês foram descobertos; Inicie o tópico 1.7.
 - Se controlarem os lobos, sem matá-los: o dono da alcateia ouviu os barulhos e se dirigiu ao local com seus homens, mas antes de conversar, pergunta: *"Qual o código? (A solução do código é a resposta do enigma dado por Hut, ou seja, eles precisam dizer qual é o ponto mais próximo do céu que existe na ilha)"*. Que é o Monte 4. Permita que o grupo responda...

- Se responderem corretamente o homem se aproxima e lhes entrega uma carta "Carta 1: *O caminho mais curto até pode ser mais rápido porque segue a condição: a soma dos quadrados dos catetos é igual ao quadrado da hipotenusa. No entanto, outras paradas podem ser convenientes, principalmente se o vento vem do norte, quando o sul é onde tudo começou*" (Ressalto que a solução desta carta apresenta a localização do grande tesouro do Barba Negra que está na Ilha das Grand Bahamas – ver quadro: Solução 3 – Carta nº 1, Parte 1, na página 8). Inicie o tópico 1.8.
 - Caso contrário, entram em um combate mortal e não pegam a carta, pois ela é destruída na luta, então o que vocês fazem? (**MELISSA:** *'Não vamos conseguir nada com esta luta será melhor que saíamos de uma vez por todas da Ilha*) - se decidirem acatar a sugestão de Melissa indo o mais rápido possível para a chalupa e saindo do lugar, porque correm o risco de serem descobertos, Inicie o tópico 1.7.
- 1.7- Se não conseguiram pegar a carta 1: vocês foram descobertos e mesmo após terem zarpado da Ilha, o governador do local enviou uma esquadrilha atrás de vocês. O que vocês fazem?
- ❖ Tentam ter uma conversa amigável, Número alvo 5 (lance 1 d6, tirando menos que isso, sem sucesso);
 - Se conseguirem: Eles procuram saber o que vocês querem e Melissa os convence dizendo que estão a passeio pelas ilhas caribenhas, na verdade por ela ser uma historiadora e estar escrevendo um livro sobre: *'a vida nos mares'* e está grata pela ótima oportunidade de conhecê-los e de poder prostrar um pouco com eles. Pede permissão para ir até o navio da esquadra e conhecê-los melhor, bem como a embarcação. Por causa de sua beleza e jeito educado, ela passa um bom tempo conversando e conhecendo o barco da esquadra de Eleuthera, assim, em um momento de descuido deles, ela encontra as cartas (1 e 2 sobre o Barba Negra) e as furta.
 - Se não conseguiram: Vão direto para a briga, Número alvo 4 (lance 1 d6, tirando menos que isso, sem sucesso) – ressaltando que mesmo não obtendo sucesso é preciso deixá-los guerrear:
 - Caso consigam ganhar: Muito bem, vocês ganharam esta batalha, o que vocês fazem agora?
 - Se vocês saquearem o barco inimigo: no interior do navio tem para vocês: 2 canhões, 10 balas de canhões, 10 pacotes de ração, 1 revólver, 5 balas de revólver, 2 cartas que pertenceram ao Barba Negra (neste caso uma delas contém a informação da carta do caçador que foi perdida na Ilha e a outra é uma carta relatando algumas aventuras, endereçada para Hornigold); Inicie a Parte 2.
 - Se vocês não saquearem o barco inimigo: Enquanto todos guerreavam, disfarçadamente Melissa se infiltrou no navio da esquadra e conseguiu encontrar as cartas de nº 1 e 2 e as furtou, em seguida, vocês partiram. Inicie a Parte 2.
 - Caso não consigam ganhar - Enquanto todos guerreavam, disfarçadamente Melissa se infiltrou no navio da esquadra e conseguiu encontrar as cartas de nº 1 e 2 e as furtou, em seguida, vocês conseguiram acertar o casco da chalupa da esquadra e por isso podem fugir. Inicie a Parte 2.
- 1.8- Se houverem pegado a carta nº 1: **MELISSA:** *'Acredito que já temos o que precisamos e devemos nos preparar para partir'*. Se decidirem acatar a sugestão de Melissa e chegando à Chalupa **MELISSA** pergunta-lhes *'Onde vocês pressupõem que esteja a próxima dica e para onde devemos seguir viagem'*. Se os personagens jogadores decidirem zarpar da Ilha (mesmo que decidam demorar mais na Ilha esse será o momento que a chalupa será descoberta), mas como acabaram demorando para retornar ao barco, tomar suas decisões e planejar o próximo passo, a chalupa acabou sendo vista e, por isso, o governador enviou-lhes uma esquadrilha ao seu encontro. O que vocês fazem?
- ❖ Tentam ter uma conversa amigável, Número alvo 5 (lance 1 d6, tirando menos que isso, sem sucesso);
 - Se conseguirem: Eles procuram saber o que vocês querem e Melissa os convence dizendo que estão a passeio pelas ilhas caribenhas, na verdade por ela ser uma historiadora e estar escrevendo um livro sobre: *'a vida nos mares'* e está grata pela ótima oportunidade de

conhecê-los e de poder prostrar um pouco com eles. Pede permissão para ir até o navio da esquadra e conhecê-los melhor, bem como a embarcação. Por causa de sua beleza e jeito educado, ela passa um bom tempo conversando e conhecendo o barco da esquadra de Eleuthera, assim, em um momento de descuido deles, ela encontra a carta 2 (sobre o Barba Negra) e a furta. Inicie o tópico 2.

- Se não conseguiram: vão direto para a briga, Número alvo 4 (lance 1 d6, tirando menos que isso, sem sucesso) – ressaltando que é preciso deixá-los guerrear:
 - Caso consigam ganhar – Muito bem vocês ganharam essa batalha, o que vocês fazem agora?
 - ✦ Se vocês saquearem o barco inimigo: no interior do navio tem para vocês: 2 canhões, 10 balas de canhões, 10 pacotes de ração, 1 revólver, 5 balas de revólver, 1 carta que pertenceu ao Barba Negra (uma carta relatando algumas aventuras, endereçada para Hornigold); Inicie a Parte 2.
 - ✦ Se vocês não saquearem o barco inimigo: Enquanto todos guerreavam, disfarçadamente Melissa se infiltrou no navio da esquadra e conseguiu encontrar a carta de nº 2 e a furtou, em seguida, vocês partiram. Inicie a Parte 2.
 - Caso não consigam ganhar - Enquanto todos guerreavam, disfarçadamente Melissa se infiltrou no navio da esquadra e conseguiu encontrar a carta de nº 2 e a furtou, em seguida, vocês conseguiram acertar o casco da chalupa da esquadra e por isso podem fugir. Inicie a Parte 2.

PARTE 2

Antes de iniciar a parte 2 é interessante realizar um breve resumo do que aconteceu na parte 1.

Descobrimos a charada e um tesouro

Enquanto segue-se a viagem para Great Ábaco, Melissa inicia uma discussão, em um momento que todos estejam reunidos no convés, sobre as novas descobertas (os achados na Ilha de Eleuthera e no navio de sua esquadra) e, procura, também, planejar o que fazer ao desembarcarem na Ilha de Great Ábaco. Em posse de um **mapa** que de modo misterioso já o possui, além de um achado que acredita que todos irão considerar no mínimo interessante (ela mostra o **bilhete nº 1** escrito à mão e as pressas, assinado por Florência, com direito a data e localização).

- Se alguém perguntar onde Melissa conseguiu essas informações, diga: que há algum tempo, ainda quando estavam em New Providence encontrou uma bolsa no porto e dentro havia esse bilhete, por isso acredita que Great ábaco é um lugar importante na caça ao tesouro de Barba Negra, no entanto, como sabia que Florência esteve antes em Eleuthera, achou que a Ilha pudesse lhe trazer alguns indícios e pistas sobre o Barba Negra e, parece que estava certo, não é?
- Caso não perguntem, não diga nada a respeito do item anterior.

Chegando em Great Ábaco e de acordo com o que os personagens jogadores tiverem decidido fazer ao chegarem na Ilha, insira o personagem chamado Henri Salles, homem de meia idade, bêbado, mal vestido, sem família e com aparência miserável se lamentando pela terrível tragédia que assolou a família de sua sobrinha, a única que compreendia a sua depressão após a morte de sua esposa. Conta que ficou sabendo que uma grave doença assolou seus parentes ainda enquanto viajavam, lá em New Providence. Todos chegaram doentes e tiveram que ficar isolados porque é muito contagioso, apenas a doce Florência tem contato com eles, os empregados da casa foram demitidos e devido ao perigo de contágio a minha sobrinha querida nem deseja me ver. Recebe apenas o mensageiro encarregado de entregar mantimentos e remédios uma vez por semana na casa grande. Por sorte, ela conseguiu contratar esse tal de Ward para tomar conta da segurança da casa e dos negócios, mas é evidente que o sujeito sabe seguir ordens porque

não permite que ninguém que tenha autorização ande pela fazenda. E, agora, sabendo dessas informações o que vocês decidem fazer?

➤ 2.1- Se decidirem descobrir mais sobre o capataz Ward com os empregados da fazenda ou alguém do vilarejo – insira alguns personagens não jogadores para dar as seguintes informações: este homem é mal, não é daqui, apareceu há apenas uns três meses por aqui e já foi contratado como homem de confiança da senhorita Florência, mas ninguém gosta dele e até duvidamos que a própria moça goste dele; porque não gosta quando ele se aproxima da casa... Apesar de que ninguém chega perto da casa, ela não quer ser incomodada e não fala com ninguém... O tal Ward diz que é por causa da doença que acometeu a família da moça. Ninguém sabe, nem mesmo o que é, sabe-se apenas que é contagioso, o curioso é que os médicos da Ilha nunca foram chamados. Além disso nem os empregados chegaram a ver o Sr. ou a Sra. Salles, sem mencionar que o menino não retornou para escola desde que retornaram da viagem a Eleuthera. O máximo que conseguem ver é que a jovem Florência ao entardecer se debruça sobre uma janela da casa e fica triste a esperar o pôr do sol... E, como se tudo isso já não bastasse, espalharam terríveis espantalhos pela fazenda, não temos certeza se a intenção era afastar os animais das plantações, mas serviu mesmo foi pra intimidar os empregados, pois por causa do mau cheiro dos bonecos, surgiram boatos de os espantalhos são gente morta, mas o Ward diz que este odor é provocado pelos medicamentos e plantas utilizados para afugentar o tal vírus da doença misteriosa... Alguns trabalhadores até desistiram do trabalho, mas quem realmente precisa, permaneceu... é porque eles pagam muito bem, apesar de não gostarem que se pergunte demais. Sabendo disso o que vão fazer?

➤ 2.2- Se decidirem ir direto até a fazenda - Ward os descobre e entra em combate mortal. Para vencer esta batalha é preciso tirar o número-alvo 6 no lançamento de 1 d6:

❖ Se vencerem a batalha, mesmo assim, permita que eles guerreiem e sofram danos generosos: mesmo tendo vencido esta batalha, Flor e sua família foram exterminados. Por causa das circunstâncias desastrosas que aconteceram, Barba Negra será avisado sobre a presença de vocês na Ilha e logo estará aí à procura dos mesmos, assim não há mais tempo para descobrir os tesouros desta ilha. O que vocês vão fazer agora?

▪ Se decidirem partir da Ilha no mesmo instante. Encerre a parte 2. Inicie a parte 3, no entanto, antes de saírem da Ilha, um rapaz os procura e lhes entrega um álbum de recordações do Barba Negra e alguns certificados de propriedade. Ele alega ser o noivo de Florência que nunca compreendeu os motivos do rompimento do relacionamento logo após ela ter chegado de viagem. Começou a investigar depois do suposto suicídio da moça e de sua família e encontrou essas coisas no quarto dela, sabe da verdade e acha que assim entregando essas coisas a vocês, pode ajudar a se vingar do Barba Negra.

▪ Se optarem permanecer na Ilha e procurar o tesouro, insira o bilhete de nº 2 (Neste bilhete será preciso encontrar os valores de cada letra por meio da tabela de multiplicação – ver Solução 4 – Bilhete nº 2, Parte 2 -, da forma que for mais conveniente, talvez estivesse com Ward quando morreu, apenas uma sugestão). Ward e muitos de seus homens podem estar mortos, mas Barba Negra está caminho com mais homens para resgatar seu tesouro. O grupo terá apenas um dia para encontrar o tesouro e saírem, caso contrário, Barba Negra os encontrará e os matará, assim o jogo será encerrado.

Solução 4 – Bilhete nº 2, Parte 2

Dados do problema:

- Cada letra de A até J representa um número distinto (logo não pode ser repetido) de até 10;
- Na tabela cada número é o resultado do produto da linha pela coluna, ex.: $A \times J = 18$;
- Para ter certeza é só conferir na equação: $A + B + D + E + J \times C = F + G + H + I$;

Solucionando na Tabela (os valores em preto já estavam na tabela os em azul foram parte da solução proposta):

X	A=2	B=7	C=1	D=5	E=3
F=9	18	63	9	45	27
G=4	8	28	4	20	12
H=6	12	42	6	30	18
I=8	16	56	8	40	24
J=10	20	70	10	50	30

- Se $A \times F = 18$, as possibilidades são $2 \times 9 = 18$ ou $9 \times 2 = 18$, $3 \times 6 = 18$ e $6 \times 3 = 18$, mas como $A \times J = 20$, então $A = 2$ e, assim, $J = 10$ e $F = 9$;
- Se $J = 10$, então $C = 1$, pois $C \times J = 10$ e $E = 3$, porque $E \times J = 30$;
- Se $E = 3$ e $E \times I = 24$, então $I = 8$;
- Se $I = 8$ e $B \times I = 56$, então $B = 7$;
- Se $B = 7$ e $B \times H = 42$, então $H = 6$;
- Se $H = 6$ e $D \times H = 30$, então $D = 5$;
- Se $D = 5$ e $D \times G = 20$, então $G = 4$;
- Para confirmar se os resultados estão corretos é só conferir na equação:

$$A + B + D + E + J \times C = F + G + H + I$$

$$2 + 7 + 5 + 3 + 10 \times 1 = 9 + 4 + 6 + 8$$

$$2 + 7 + 5 + 3 + 10 = 9 + 4 + 6 + 8$$

$$27 = 27$$

Logo, os valores estão corretos.

- ❖ Se perderem a batalha - Vocês agora são prisioneiros de Ward e devem tentar negociar a sua liberdade por uma troca muito justa: vocês entregam todo o seu dinheiro, armas, comida, tripulação e Chalupa. Assim vocês estarão livres. O que vocês fazem?

- Se aceitarem a negociata: Só resta a vocês encontrar o tesouro do Barba Negra escondido nesta ilha e assim se refazerem econômica e belicamente. Ressaltando, que é preciso mais cuidado já que Ward deve ter reforçado a segurança, mas não comunicou o incidente ao Barba Negra, pois acredita ter resolvido o problema. O que vocês fazem agora? - Insira um personagem-não-jogador na aventura, ele é o noivo de Florência, que nunca acreditou nessa conversa fiada de doença misteriosa, e devido a moça recusar-se severamente a recebê-lo, começou a investigar por conta própria. Descobrimos a triste tragédia que aconteceu com sua amada, bem como ao seu grupo. Agora, tudo que deseja é resgatá-la e para isso precisará da ajuda de vocês. Felizmente, ele é um homem rico e por isso não poderá ajudar financeiramente (dar-lhes-á 2 PO e 10PP, além do bilhete de nº 2 (cuja solução foi apresentada no quadro Solução 4 - Bilhete nº 2, Parte 2, na página 11) e falar sobre a possibilidade de usar as passagens secretas), mas não poderá se juntar ao bando. Ressalte que será preciso mais descrição, pois Ward deve ter reforçado a segurança na fazenda. Então o que vocês fazem? - Diante das decisões do grupo, siga os tópicos do item 2.3.
- Se não aceitarem a negociata: vocês são forçados a longas jornadas de trabalho na fazenda e como não recebem nem se quer alimentos em troca de seus serviços, a cada dia ficam mais debilitados e fracos... - Insira um personagem-não-jogador na aventura: O personagem é o noivo de Florência. Ele nunca acreditou nessa conversa fiada de doença misteriosa e por isso iniciou uma investigação por conta própria. Acabou por descobrir a tragédia que assolou a família da sua noiva e deseja resgatá-los. Neste processo, também soube sobre o que aconteceu a vocês e por isso gostaria de ajudá-los para depois ser ajudado. Junto com alguns homens atacou o grupo que fazia a vigília durante a noite e resgatou vocês. Infelizmente, não é rico e por isso não poderá ajudar financeiramente e nem poderá se juntar ao bando, mas lhes entregará o bilhete de nº 2 (cuja solução foi apresentada no quadro Solução 4 - Bilhete nº 2, Parte 2, na página 11), além de dar a dica sobre as passagens secretas que poderão ser utilizadas, já que Ward não as conhece. Lembre-os que Ward deve estar a procura de vocês agora que fugiram e Barba Negra também deverá ser comunicado, então não resta muito tempo. Diante das decisões do grupo siga os tópicos do item 2.3.

➤ 2.3- Se decidirem ir em busca do mensageiro – Este, não diz nada a respeito do que acontece na fazenda dos Salles, entretanto demonstra muito medo e extremo nervosismo sobre o assunto. Mas, de modo rápido e disfarçadamente entrega o **bilhete nº 2** (cuja solução foi apresentada no quadro Solução 4 – Bilhete nº 2, Parte 2, na página 11) à quem lhe procurou, e cochicha 'aquela moça precisa de ajuda, o mais rápido possível'. Com a dica em mãos o que vocês fazem?

❖ Se não conseguirem ou não tentarem solucionar o problema da tabela de multiplicação, Ward os descobre de alguma forma na Ilha e deve-se iniciar o tópico como se tivessem ido até a fazenda a procura do tal Ward – tópico 2.2.

❖ Se conseguirem solucionar o problema da Tabela da Multiplicação, vocês conseguem todas as pistas da seguinte forma: 1- cada localização é referente a um ponto, cuja denominação do mesmo inicia com as letras da tabela do bilhete nº 2, e os valores das respectivas letras que vocês acabaram de encontrar é o correspondente ao código secreto para que recebam as próximas dicas nos locais (vejam o mapa da Ilha de Great Abaco); 2- Nos locais listados abaixo sempre haverá alguém que irá perguntar ao grupo 'o que vocês desejam?' e espera-se que o mesmo realize um pedido cuja numerologia corresponda à senha do local. Ressaltando que o código só estará completo se o grupo disser: 'pode ficar com o troco'; 3- Oriente-os a tomarem cuidado, pois uma resposta errada e eles podem descobertos pelo capataz Ward (caso isso aconteça, inicie o tópico 2.2 como se tivessem ido até a fazenda a procura do tal Ward); 4- Após a descoberta de todas as letras, espera-se que o grupo vá até o ponto referente a cada uma delas:

▪ **Ponto A – Artilharia & Cia:** Quando a pergunta: 'O que desejam?' for feita na loja de armas pelo balconista: (e ele obtiver a resposta, referente a A=2, acrescida do 'pode ficar com o troco') os personagens-jogadores devem receber o que solicitaram ao mercador e uma parte do mapa da fazenda dos Salles;

▪ **Ponto B – Bom Galope:** Quando o grupo chegar na estribaria o dono do estabelecimento lhes perguntará: 'Em que posso ajudá-los? Desejam alugar algum animal ou comprar acessórios para montaria?' (espera-se que o grupo desconverse e dependendo do que for dito acrescente um funcionário que lhes pergunte 'O que desejam?' e agora sim a resposta deverá ser referente a B=7, acrescida do 'pode ficar com o troco') se o grupo realizar a compra ao dono, apenas recebem o que pediram. Mas, se comprarem ao funcionário com o código correto, devem receber além do que solicitaram um papel com o **enigma 1** (com a solução do enigma 1 – ver quadro da Solução 5, Enigma nº 1, Parte 2 -, vocês adquirem 'a chave do armário do depósito' e 'uma chave que deve ser molhada com o sangue de quem é digno e colocada no corrimão da escadaria da Casa Grande, abrindo assim a passagem secreta que leva ao depósito' - o terceiro espantalho, assim como todos os outros também possuem chaves, mas ao ser retiradas elas acionam uma granada e explode, logo, todos que estiverem próximo sofrem o dano causado por essa arma) a ser desvendado na fazenda dos Salles;

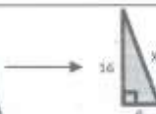
Solução 5 – Enigma nº 1, Parte 2

O enigma apresenta solução coerente se olhado com o Mapa da Fazenda dos Salles – Parte 2.

Dados do problema:

- Quando o observador 1 é capaz de ver o 2 e este vê o 3, que por sua vez vê o 1. Evidencia que forma um triângulo;
- O triângulo é confirmado ao informar que o ângulo sempre será agudo;
- Com as informações acima essa possibilidade só existe na Plantação de Pimentas de nº1.

Outra informação importante: é que apenas 2 dos 3 observadores podem contribuir (justamente os que formam o menor percurso entre si), enquanto que o terceiro é fatal. Desta forma, só em observar o mapa deduz-se que os observadores que possuem essa característica são os que estão localizados na base do triângulo. Entretanto, matematicamente falando a certeza vem por utilizar o Teorema de Pitágoras:



$$\begin{aligned}x^2 &= 16^2 + 6^2 \\x^2 &= 256 + 36 \\x &= \sqrt{292} \\x &= 17\end{aligned}$$

Assim, a distância entre os observadores da base é 12 quadros enquanto que deles para o observador do topo do triângulo é de 17 quadros.

- **Ponto C – Companhia de Carros:** Quando o grupo chegar na loja de aluguel de carros, um funcionário perguntará: *'O que desejam?'* (espera-se que a resposta seja referente à C=1, acrescida do *'pode ficar com o troco'*), o funcionário insiste para que levem mais de um além de entregar o **enigma 2** (este enigma é apenas um auxílio para os posteriores problemas, para encontrar a chave correta), este os auxiliará a localizar as chaves corretas dentro da casa dos Salles;
- **Ponto D – Donativos Dona Ana:** Quando o grupo chegar na mercearia de Dona Ana, esta, os receberá meio carrancuda e perguntará: *'o que desejam?'* (espera-se que a resposta seja referente à D=5, acrescida do *'pode ficar com o troco'*). Então, ela os despachará e se o grupo acertar (como nos outros estabelecimentos) ela entrega a Planta Baixa da Casa Grande – Piso Superior; e fala acrescentando seriamente: *'Sabem o que têm que fazer, não é?'*. Não espera resposta e se retira.
- **Ponto E – Escravos & Cia:** Quando o grupo chegar próximo ao mercador de escravos, este lhes perguntará: *'Querem comprar algum escravo, ou alugar?'*, mas, antes que o grupo responda um dos escravos lhes pergunta *'o que vocês desejam?'* (espera-se que a resposta seja referente à E=3, acrescida do *'pode ficar com o troco'*), assim, o escravo entregará a Planta Baixa da Casa Grande – Piso Térreo;
- **Ponto F – Flor do Deserto:** Quando o grupo entrar na Taverna um dos garçons se aproxima e pergunta: *'o que vocês desejam?'* (espera-se que a resposta seja referente à F=9, acrescida do *'pode ficar com o troco'*), assim, ele entregará o pedido e uma parte do mapa da fazenda dos Salles;
- **Ponto G – Guru de Ferro:** Quando o grupo entrar nesta loja de armas um vendedor perguntará: *'o que desejam?'* (espera-se que a resposta seja referente à G=4) se acertarem os personagens-jogadores serão direcionados a um lugar subterrâneo na loja e um homem lhes perguntará *'A soma dos resultados dos produtos das linhas de F, H e J é?'* (ver solução do quadro: Solução 6 – Pergunta do Guru de Ferro), cuja resposta é 450 (se o grupo acertar libertam a família de Florência, mas senão conseguirem sairão apenas com o que acabaram de encomendar – *caso não libertem a família da moça aqui, eles devem ser libertados no esconderijo do tesouro*);

Solução 6 – Pergunta do Guru de Ferro

A soma dos resultados dos produtos das linhas de F, H e J.

Dados do problema, segundo a tabela da multiplicação apresentada no bilhete nº 2, temos:

- Os produtos da linha F são: $18 + 63 + 9 + 45 + 27 = 162$;
- Os produtos da linha H são: $12 + 42 + 6 + 30 + 18 = 108$;
- Os produtos da linha J são: $20 + 70 + 10 + 50 + 30 = 180$.

A soma desses três resultados é igual a 450. Sendo este o código a ser dito.

- **Ponto H – Hot Night:** Quando o grupo entrar na estalagem, um senhor de idade perguntará: *'O que desejam?'* (espera-se que a resposta seja referente à H=6) se o grupo acertar receberão além do que solicitaram o **enigma 3** (ver solução do quadro: Solução 7 – Enigma 3, Parte 2);

Solução 7 – Enigma 3, Parte 2

O enigma diz o seguinte: A entrada de maior valor está no local onde todos sobem ou descem, não há uma marcação clara, mas é deduzível.... Para entrar o líquido vital daquele que é digno (aquele de sangue puro) seja derramado. Uma gota pode ser suficiente, mas se usado errado, litros podem ser necessários! O resultado certo garante o direito de viver com dignidade, além de vir e vir! Sejam rápidos e tenham cuidado com as rondas noturnas. Ward é homem astuto e terrível!

Assim a solução deste problema segundo os dados do problema apresentado neste enigma, é:

- A entrada seria a escada, pois analisando a parte inicial do enigma em conjunto com as plantas da casa, deduz-se;

- Ser sangue puro, neste caso é um objeto alienígena, lembrando a proposta do jogo no início;
 - O líquido vital daquele que é digno, o líquido vital de uma pessoa que possa ser derramado é o sangue;
 - A chave certa garante abrir a passagem secreta que dá acesso ao tesouro, assim, se vive com dignidade;
 - Ter cuidado com as rondas noturnas, serve de alerta para que tomem cuidado e não sejam pegos.
- **Ponto I – Indo até o fim:** Quando o grupo chegar nesta Taverna, encontrarão uma jovem de aparência atraente que os abordará e perguntará: 'O que desejam?' (espera-se que a resposta seja referente à I=8) e então ela entregará o **enigma 4** (ver solução do quadro: Solução 8 – Enigma 4, Parte 2);

Solução 8 – Enigma 4, Parte 2

O enigma diz o seguinte: O que procura está onde se guarda todo o excedente, cuja segurança está nos papéis de embarque e desembarque das mercadorias... Para entrar, é preciso, além da chave, saber a solução da equação a seguir: (Diagonal1 + Diagonal2 + 2ª linha + 1ª coluna + H x J + B x D + A x G = ? Descubra a solução e então terá o tesouro, mas tenha atenção! Porque nas diagonais, linha e coluna só se usa o resultado dos produtos!

Assim a solução deste problema segundo os dados do problema apresentado neste enigma, é:

- Os resultados da Diagonal 1: $18 + 28 + 6 + 40 + 30 = 122$;
- Os resultados da Diagonal 2: $20 + 56 + 6 + 20 + 27 = 129$;
- Os resultados da 2ª linha: $8 + 28 + 4 + 20 + 12 = 72$;
- Os resultados da 1ª coluna: $18 + 8 + 12 + 16 + 20 = 74$;
- O resultado de $H \times J = 6 \times 10 = 60$;
- O resultado de $B \times D = 7 \times 5 = 35$;
- O resultado de $A \times G = 2 \times 4 = 8$;
- Assim, a soma de todos esses resultados é: $122 + 129 + 72 + 74 + 60 + 35 + 8 = 500$.

- **Ponto J – João & Trigo:** Quando o grupo entrar na mercearia um rapaz jovem e de aparência conquistadora perguntará: 'O que desejam?' (espera-se que a resposta seja referente à J=10) e ele entregará além do que solicitaram a Planta Baixa do Depósito da Fazenda dos Salles.

Agora que vocês têm todas as pistas em mãos, o que vão fazer?

O ideal é que decidam ir até a fazenda e utilizem as passagens secretas para entrarem ou sair sem serem vistos... Atenção: Todos os ambientes externos são altamente vigiados, exceto os arredores da fazenda e a gruta.

- Se forem vistos pelo Ward: inicia-se uma briga – é preciso realizar um teste de perigo mortal para calcular o dano sofrido e com número-alvo igual a 5 de 1 d6 para vencerem a batalha;
- ➦ Se conseguirem atingir o número-alvo: muito bem, o grupo conseguiu matar a todos, mas sofreram os danos correspondentes da batalha. O que vocês fazem? - Eles podem terminar de procurar o tesouro (caso ainda não o tenham encontrado, sendo assim crie uma situação de discussão das pistas e possibilite que eles planejem novamente seus passos, facilitando para o grupo encontrar o tesouro e partir da Ilha) ou se preferirem podem ir embora. Para finalizar passem ao parágrafo final da parte 2.
- ➦ Se não conseguirem atingir o número-alvo: o grupo até conseguirá matar muitos dos homens de Ward. No entanto, infelizmente, este e mais quatro homens fugiram. O que vocês fazer? Mesmo que realizem uma busca pela Ilha, não os encontrarão. E o mais indicado é que saiam urgentemente da Ilha, pois o Barba Negra e sua tripulação logo estarão por aí, pois serão avisados... (Dê ênfase ao fato de que não poderão reabastecer-se de alimentos ou armas e devem sair. Assim,

devem levar apenas o que já está na chalupa) e devido a pressa não levaram o tesouro, mesmo que já o tenham encontrado. Encerre a parte 2 e inicie a parte 3.

- Se não forem vistos e conseguirem pegar o tesouro – É preciso retirar o tesouro e Florência da Fazenda sem serem vistos, como fazem? (Espera-se que o grupo utilize as passagens secretas, mas caso não as utilize: eles serão vistos e inicia-se o subitem anterior).

ATENÇÃO PARA AS PASSAGENS E SEUS ENIGMAS (devem ser usados conforme os alunos forem dizendo o que vão fazer):

- 1- Na passagem da Gruta (que leva ao escritório) – O escritório está fechado, mas há um quadro de chaves ao lado da porta contendo 4 chaves, cada uma possui uma numeração (1ª=108; 2ª=37; 3ª= 114; 4ª=38) a resposta é condizente a um enigma que está escrito em um pedaço de papel em cima do birô, neste papel diz: 'a soma dos produtos da 3ª linha'. A solução deste enigma corresponde a primeira chave (ver solução do quadro: Solução 9 – quadro de chaves do escritório), caso eles não encontrem, não solucionem ou o façam errado quem tocar na chave errada sofre o dano de 1d6.

Solução 9 – quadro de chaves do escritório

O enigma diz o seguinte: A soma dos produtos da 3ª linha. E dá as seguintes opções como resposta: 1ª=108; 2ª=37; 3ª=114; 4ª=38.

Assim a solução deste problema segundo os dados do problema apresentado neste enigma, é:

- Os resultados da 3ª linha: $12 + 42 + 6 + 30 + 18 = 108$;
- Segundo as opções dada no problema a chave correta seria a primeira.

- 2- Nas passagens da rua de habitações ou das florestas (que levam para dentro do celeiro); estando dentro do celeiro, o grupo será capaz de ver outro tampo de esgoto (igual ao que acabaram de sair), assim, se entrarem nele, este os leva para a dispensa da Casa Grande. A dispensa também está fechada e como não há janelas, está bem escura. Caso alguém consiga iluminar o local, podem ver que há um quadro de chaves pendurado na própria porta, contendo 4 chaves, cada uma possui uma numeração (1ª=185; 2ª=180; 3ª= 162; 4ª=259). A resposta é condizente a um enigma que está escrito em um pedaço de papel em uma das prateleiras, neste papel diz: 'a soma dos produtos da coluna B'. A solução (ver quadro Solução 10 – quadro de chaves da dispensa) deste enigma corresponde à quarta chave, caso eles não solucionem ou toquem na chave errada, quem as tocar sofre o dano de 1d6. Se ninguém iluminar o local será impossível encontrar o papel ou ver o quadro de chave, assim terão que ir embora e tentar outra passagem secreta.

Solução 10 – quadro de chaves da dispensa

O enigma diz o seguinte: A soma dos produtos da coluna B. E dá as seguintes opções como resposta: 1ª=185; 2ª=180; 3ª=162; 4ª=259.

Assim a solução deste problema segundo os dados do problema apresentado neste enigma, é:

- Os resultados da coluna B: $63 + 28 + 42 + 56 + 70 = 259$;
- Segundo as opções dada no problema a chave correta seria a quarta.

- 3- Na sala de Jantar, tem um armário com fundo falso que os leva até o quarto no andar superior, só poderá encontrar esta passagem secreta quem tiver habilidades para tal ou faro – realize um teste de habilidade lançando um 1d6 se for igual ou superior a sua habilidade você a encontra, caso contrário não a encontram;

- 4- Na adega, há uma passagem secreta no teto e leva a um dos quartos, mas para encontrá-la é preciso ter habilidades nisso ou um bom faro – realize um teste de habilidade lançando um 1d6 se for igual ou superior a sua habilidade você a encontra, caso contrário não a encontram – é importante o grupo ir até os quartos porque é onde Florência deve estar, é preciso resgatá-la em algum momento da missão...;

- 5- Na escadaria, devem ser inseridas as duas chaves encontradas nos espantalhos, cada uma em um dos extremos do corrimão, ao serem giradas, a escada desce abrindo uma passagem secreta que leva ao depósito. Tenha cuidado, o depósito é um lugar com muitas janelas, a descrição é a alma do negócio. O tesouro está escondido na passagem secreta, cuja chave de acesso é o enigma

- 6- Ao entrarem na passagem secreta, perceberão que existe 3 baús pesados e bem fechados. O

ideal é que o grupo os retire do local e já levem para as chalupas. No entanto, eles podem tomar outra decisão. Ressaltando que se forem descobertos e o tesouro não estiver dentro da Chalupa o perderão.

Se tiverem pego, todas as pistas e descoberto o tesouro, passe ao item 2.4.

- 2.4- Com todas as pistas e localizado o tesouro, agora é só é uma questão de tempo até as suas façanhas serem descobertas, então Florência e sua família estarão vulneráveis a fúria de Ward e posteriormente a do Barba Negra. Assim, é hora de vocês darem um jeito em Ward e seus homens, para prolongar a descoberta dos fatos pelo Barba Negra. Então, o que vocês fazem?

- ❖ Se decidirem procurá-los e matá-los, uma pessoa do grupo deve realizar um teste de perigo mortal para calcular o dano sofrido e com um número-alvo igual a 5 de 1d6 para determinar se vencem ou não a batalha.
 - Se conseguirem: muito bem, vocês conseguiram matar a todos, mas sofreram os danos correspondentes da batalha, além de terem gasto suas armas e munições. Entretanto, conseguiram encontrar o tesouro da Ilha de Great Abaco e, como Melissa ficou muito satisfeita por este feito, ela lhes dá uma recompensa de 10PP a cada um dos jogadores. O ideal é que agora se organizem para irem embora e planejar a aventura de Grand Bahama.
 - Se não conseguirem: vocês conseguiram matar muitos dos homens de Ward. No entanto, infelizmente, este e mais quatro homens fugiram. O que vocês fazem? Lembre-os que, neste caso, o ideal é sair urgentemente da Ilha, pois o Barba Negra e sua tripulação logo estarão por aí... (Dê ênfase ao fato de que não poderão reabastecer-se de alimentos ou armas e devem sair, levando apenas o que já está na chalupa). Hora de encerrar a parte 2 e iniciar a 3.
- ❖ Se decidirem levar Florência para que realize uma denúncia formal na esquadra e pedir proteção ao Governador para ela e sua família: Melissa convence a todos que vocês são apenas um grupo de pesquisadores sobre a Ação dos Piratas nas Ilhas Caribenhas e que estranharam os boatos sobre a família Salles (a misteriosa doença da família de Florência, bem como o comportamento dos mesmos), quando souberam do mesmo na Ilha de Great Abaco. Assim, investigaram o caso e descobriram sobre o sequestro, mas que foi a própria Florência que conseguiu fugir por uma passagem secreta, trazendo consigo a sua família, vocês a encontraram e decidiram solicitar a ajuda das autoridades locais. Desta forma, vocês podem se organizar da maneira que melhor acharem para partir da Ilha, pois a própria esquadra se responsabilizou de ir atrás e de prender Ward e seus capangas. Além disso, como Melissa ficou muito satisfeita por vocês terem encontrado o tesouro, presenteou cada um dos jogadores com 10PP. Vá para o finalizando.

Finalizando: Digamos que o grupo conseguiu finalizar a missão de encontrar o tesouro ou que, pelo menos, tem condições de se organizarem para saírem da ilha (o que não é o caso dos momentos programados quando a situação for desastrosa e eles tenham que sair às pressas). Assim, o grupo possui uma dica preciosa sobre o tesouro de Grand Bahama (a qual pode ser entregue ou por Florência – se ela e sua família estiverem vivos – ou encontrados junto ao tesouro – caso Florência e/ou sua família estejam mortos -, ainda ressalvo a possibilidade desse material ser encontrado na próxima parte da aventura) e agora já podem planejar as suas investidas para próxima Ilha, não esquecendo de abastecer a chalupa para a viagem, em seguida podem levantar âncora e partirem. Mas, se o grupo tiver que sair às pressas da ilha e não tiver como se organizar, utilizem o tempo da viagem para o fazerem.

ATENÇÃO: Ninguém além de Melissa sabe como abrir os baús, e acreditem: ela não compartilhará essa informação, pois este era o acordo. Mas, só para deixar a aventura interessante, você pode deixar que os jogadores (não como personagens) saibam o que foi resgatado: muitas moedas de ouro, 4 artefatos alienígenas, joias, certificados de propriedades e alguns objetos pessoais do Barba Negra.

PARTE 3

Descobrimos um grande tesouro

Enquanto segue-se viagem para Grand Bahama, espera-se que o grupo decida o que farão ao atracarem na Ilha, por isso, Melissa lhes mostra alguns itens que encontrou no tesouro de Great Ábaco (os achados são: 1 álbum de recordações do Barba Negra e alguns certificados de propriedade - caso eles não tenham conseguido pegar o tesouro de Great Ábaco, insira esse material na embarcação dos piratas a deriva). Ressalte também que a esta altura Barba Negra já deve ter descoberto os acontecimentos de Great Ábaco e aumentado a segurança de seu tesouro em Grand Bahama. Mas, durante o percurso vocês encontram uma chalupa com bandeira pirata, rapidamente vocês os identificam como o grupo 'Piratas a deriva'. O que vocês irão fazer?

- **3.1- Se decidirem se aproximar e apenas conversar** - Por se tratar de um grupo Pirata, eles não querem conversa e partem logo pra briga. Vocês perderam a vantagem inicial de ataque e logo são atingidos, todos os personagens sofrem um dano de 1d6 (os lançamentos devem ser individuais). O que vocês fazem?
 - ❖ **Se contra-atacarem** - Para vencer esta batalha é necessário tirar um número de 1 a 4 no lançamento de 1 d6:
 - Se conseguirem tirar um número de 1 até 4 de 1d6 (ressalto que mesmo tirando esses valores é preciso guerrear e sofrerem os danos causados pela batalha). Permita que o grupo contra-ataque como desejarem e ao fim, vencem, o dominando. O que vocês fazem?
 - Se decidirem saquear o navio do grupo 'Piratas a Deriva': Ganham como recompensa: 1 canhão, 1 catapulta, 3 revólveres, 2 granadas, 2 balas de catapulta, 2 balas de canhões, 2 barris de vinho, 2 barris de run, 10 pacotes de ração, 1 pergaminho e 1 baú (com 6 colares de brilhante, 3 pares de brincos de esmeralda, 2 pulseiras de rubi, 30 moedas de ouro, 50 moedas de prata e 100 moedas de cobre - caso eles não tenham conseguido pegar o tesouro de Great Ábaco insira nestes achados também 1 álbum de recordações do Barba Negra e os certificados de propriedade). Após saquearem vocês seguem viagem, inicie o parágrafo abaixo do quadro.
 - Se apenas decidirem seguir viagem: Apenas inicie o parágrafo abaixo do quadro.
 - Se perderem a batalha (tirando 5 ou 6 de 1d6, permitir que eles guerreiem e sofram alguns danos, conforme você considerar suficiente, então encerre a luta com o seguinte dizer): Em um determinado ponto da luta o grupo 'Piratas a deriva' entendeu que o grupo de vocês era uma perca de tempo e decidiram apenas cobrar um humilde pedágio para que vocês passassem (solicite que lhes entregue parte de seu arsenal bélico - determine o que será dado conforme as posses dos personagens-jogadores - caso não tenham pego o tesouro de Great Ábaco, ofereça também como troca: 1 álbum de recordações do Barba Negra e os certificados de propriedade), pois consideraram a estrutura de sua chalupa salubre demais para uma batalha sem sentido. Considerando que não há mais o que fazer e tendo vocês percebido que o potencial bélico do grupo Pirata atacado era superior ao do grupo. O que vocês fazem? (O mais lógico e racional é aceitar pagar)
 - Se aceitarem pagar o pedágio: Vocês podem seguir viagem. Inicie o parágrafo abaixo do quadro.
 - Se não aceitarem pagar o pedágio: Como optaram por continuar lutando, após serem vencidos, o grupo Piratas a Deriva os saqueiam e levam todo ouro, comida e arsenal bélico que vocês possuem. Neste caso, só lhes resta a chalupa, suas vidas e a sorte. Inicie o parágrafo abaixo do quadro.
 - ❖ **Se preferirem não contra-atacar** - Vocês perceberam que perderiam a luta e que provavelmente tornar-se-iam prisioneiros ou seriam saqueados. Por isso optaram por não contra-atacar. O grupo Piratas a Deriva, entendeu que vocês não os estava afrontando e que apenas queriam passar por eles tranquilamente, por isso lhes pediu apenas que pagassem o humilde pedágio (solicite que

lhes entregue parte de seu arsenal bélico - determine o que será dado conforme as posses dos personagens-jogadores - caso não tenham pego o tesouro de Great Ábaco, ofereça também como troca: 1 álbum de recordações do Barba Negra e os certificados de propriedade) para poderem partir.

- Se aceitarem pagar o pedágio: Vocês podem seguir viagem. Inicie o parágrafo abaixo do quadro.
- Se não aceitarem e tentarem fugir e ganhar esta batalha lutando, para conseguirem é preciso tirar um número de 1 até 4 de 1d6:
 - Se conseguirem tirar um número de 1 até 4 de 1d6: vocês perceberam que eles estavam forte demais e que provavelmente vocês perderiam, tornando-se prisioneiros ou sendo saqueados. O que vocês fazem?
 - ✦ Se decidirem saquear o navio do grupo 'Piratas a Deriva': Ganham como recompensa: 1 canhão, 1 catapulta, 3 revólveres, 2 granadas, 2 balas de catapulta, 2 balas de canhões, 2 barris de vinho, 2 barris de run, 10 pacotes de ração, 1 pergaminho e 1 baú (com 6 colares de brilhante, 3 pares de brincos de esmeralda, 2 pulseiras de rubi, 30 moedas de ouro, 50 moedas de prata e 100 moedas de cobre - caso eles não tenham conseguido pegar o tesouro de Great Ábaco insira nestes achados também 1 álbum de recordações do Barba Negra e os certificados de propriedade). Após saquearem, vocês seguem viagem, inicie o parágrafo abaixo do quadro.
 - ✦ Se apenas decidirem seguir viagem: Apenas inicie o parágrafo abaixo do quadro.
 - Se tiraram 5 ou 6 no lançamento de 1 d6: O grupo decidiu aceitar pagar o pedágio. Mas, agora as circunstâncias do acordo mudaram. O grupo 'Piratas a Deriva' deseja o dobro da proposta. Vocês aceitam?
 - ✦ Como vocês estão se sentindo encurralados, aceitam. Assim, após pagarem o combinado podem seguir viagem sem maiores inconvenientes. Inicie o parágrafo abaixo do quadro;
 - ✦ Como vocês não aceitaram a proposta do grupo Piratas a Deriva e foram vencidos por eles, acabam sendo saqueados. Eles levam todo o ouro, comida e arsenal bélico que vocês possuem. Neste caso, só lhes resta a chalupa, suas vidas e a sorte. Inicie o parágrafo abaixo do quadro.

Devido a distração ocasionada por este tópico deve ser acrescentado ao seu tempo de viagem 8 horas se vocês perderam a batalha ou se ganharam, mas não saquearam o navio inimigo. Caso tenham vencido e saqueado serão 12 horas de viagem (o tempo será maior neste caso porque terão que saquear o navio inimigo e manter os oponentes sob vigilância).

- 3.2- Se decidirem partir logo para o ataque - Vocês ganham a vantagem inicial do primeiro golpe, mas ainda assim para vencer esta batalha é necessário tirar um valor de 1 a 4 de 1 d6:
- ❖ Se conseguirem tirar um número de 1 até 4 de 1d6 (ressalto que mesmo tirando esses valores é preciso guerrear e sofrerem os danos causados pela batalha): Permita que o grupo guerree como desejarem e ao fim, vencem. Então, que vocês fazem agora?
 - Se decidirem saquear o navio do grupo 'Piratas a Deriva': Ganham como recompensa: 1 canhão, 1 catapulta, 3 revólveres, 2 granadas, 2 balas de catapulta, 2 balas de canhões, 2 barris de vinho, 2 barris de run, 10 pacotes de ração, 1 pergaminho e 1 baú (com 6 colares de brilhante, 3 pares de brincos de esmeralda, 2 pulseiras de rubi, 30 moedas de ouro, 50 moedas de prata e 100 moedas de cobre - caso eles não tenham conseguido pegar o tesouro de Great Ábaco insira nestes achados também 1 álbum de recordações do Barba Negra e os certificados de propriedade). Após saquearem vocês seguem viagem, inicie o parágrafo abaixo do quadro.
 - Se apenas decidirem seguir viagem: Apenas inicie o parágrafo abaixo do quadro.
 - ❖ Se tiraram 5 ou 6 de 1d6 - permita que eles guerrem e sofram alguns danos, conforme você considerar suficiente. Então, o grupo 'Piratas a deriva' entendeu que o grupo de vocês era uma perca de tempo, pois consideraram a estrutura de sua chalupa salubre demais para uma batalha sem sentido. Assim, lhes propõe que apenas paguem um humilde pedágio (solicite que lhes

entregue parte de seu arsenal bélico - determine o que será dado conforme as posses dos personagens-jogadores - caso não tenham pego o tesouro de Great Ábaco, ofereça também como troca: 1 álbum de recordações do Barba Negra e os certificados de propriedade) para poderem partir.

- Se aceitarem pagar o pedágio: Vocês podem seguir viagem. Inicie o parágrafo abaixo do quadro.
- Se não aceitarem, tentarem fugir ou ganhar esta batalha lutando: para conseguirem é preciso tirar um número de 1 até 4 de 1d6.
 - Se conseguirem tirar um número de 1 até 4 de 1d6: após uma série de investidas tanto de um lado como do outro, vocês acabam vencendo. O que fazem agora?
 - ✦ Se decidirem saquear o navio do grupo 'Piratas a Deriva': Ganham como recompensa: 1 canhão, 1 catapulta, 3 revólveres, 2 granadas, 2 balas de catapulta, 2 balas de canhões, 2 barris de vinho, 2 barris de run, 10 pacotes de ração, 1 pergaminho e 1 baú (com 6 colares de brilhante, 3 pares de brincos de esmeralda, 2 pulseiras de rubi, 30 moedas de ouro, 50 moedas de prata e 100 moedas de cobre - caso eles não tenham conseguido pegar o tesouro de Great Ábaco insira nestes achados também 1 álbum de recordações do Barba Negra e os certificados de propriedade). Após saquearem, vocês seguem viagem, inicie o parágrafo abaixo do quadro.
 - ✦ Se apenas decidirem seguir viagem: Apenas inicie o parágrafo abaixo do quadro.
 - Se tiraram 5 ou 6 no lançamento de 1 d6: Vocês estão encurralados e já perceberam que provavelmente irão perder esta batalha, podendo tornar-se prisioneiros ou serem mortos. O grupo 'Piratas a Deriva' percebeu que estava obtendo vantagem, mas também estava ciente de que será melhor fazer um acordo do que continuar lutando. Por isso, decidiu refazer a proposta do pedágio. Mas, como as circunstâncias agora mudaram e ele apresenta vantagem, exige que seja pago o dobro da proposta anterior. Vocês aceitam?
 - ✦ Se aceitarem: Como vocês estão se sentindo encurralados, aceitam. Assim, após pagarem o combinado podem seguir viagem sem maiores inconvenientes. Inicie o parágrafo abaixo do quadro.
 - ✦ Como vocês não aceitaram a proposta do grupo Piratas a Deriva e foram vencidos por eles, acabam sendo saqueados. Eles levam todo o ouro, comida e arsenal bélico que vocês possuem. Neste caso, só lhes resta a chalupa, suas vidas e a sorte. Inicie o parágrafo abaixo do quadro.

Se vocês conseguiram passar despercebidos pela embarcação dos 'Piratas a deriva' não deve ser acrescentado tempo em sua viagem, apenas o necessário para realizar o percurso. Porém, se foram vistos e venceram a batalha, deve ser acrescentado ao seu tempo de viagem 8 horas. Mas, se vocês venceram a batalha, deve ser acrescentado 12 horas de viagem (o tempo será maior se vencerem porque terão que saquear e manter os oponentes sob vigilância). E, se caso, tenham perdido esta batalha, deve ser acrescentado um tempo de 24 horas de viagem.

- 3.3- Se decidirem seguir viagem sem dar atenção para esta embarcação - Para seguir viagem sem serem percebidos pelo grupo de Piratas é preciso tirar um número de 1 até 4 de 1d6.
 - ❖ Se tirarem um valor de 1 até 4: Vocês conseguem não ser vistos pela embarcação dos 'Piratas a deriva'. Assim, chegam rapidamente na Ilha de Grand Bahama e logo vão à busca das pistas necessárias para encontrar o tesouro desta ilha (caso não tenham pego o tesouro de Great Ábaco e como também não se aproximaram da embarcação dos piratas a deriva, apresente os seguintes itens ao grupo: 1 álbum de recordações do Barba Negra e os certificados de propriedade. Digalhes que Melissa os conseguiu subornando alguns homens de Ward, antes que vocês saíssem de Great Ábaco). Inicie o parágrafo abaixo do quadro.
 - ❖ Se tiraram 5 ou 6 de 1d6: Vocês não conseguiram passar despercebidos a embarcação dos 'Piratas a deriva'. Que partiram logo para o ataque, vocês foram atingidos (cada personagem sofre o dano de 1d6 - lançamento individual) e não possuem outra opção, exceto lutar. O que vocês fazem? - Para vencerem esta batalha é preciso tirar um número de 1 até 4 de 1d6 (ressalto que mesmo tirando esses valores é preciso guerrear e sofrer os danos causados pela batalha).

- Se conseguirem tirar um número de 1 até 4 de 1d6 (ressalto que mesmo tirando esses valores é preciso guerrear e sofrerem os danos causados pela batalha): Permita que o grupo guerreie como desejarem e ao fim, vencem. Então, que vocês fazem agora?
 - Se decidirem saquear o navio do grupo 'Piratas a Deriva': Ganham como recompensa: 1 canhão, 1 catapulta, 3 revólveres, 2 granadas, 2 balas de catapulta, 2 balas de canhões, 2 barris de vinho, 2 barris de run, 10 pacotes de ração, 1 pergaminho e 1 baú (com 6 colares de brilhante, 3 pares de brincos de esmeralda, 2 pulseiras de rubi, 30 moedas de ouro, 50 moedas de prata e 100 moedas de cobre – caso eles não tenham conseguido pegar o tesouro de Great Ábaco insira nestes achados também 1 álbum de recordações do Barba Negra e os certificados de propriedade). Após saquearem vocês seguem viagem, inicie o parágrafo abaixo do quadro.
 - Se apenas decidirem seguir viagem: Apenas inicie o parágrafo abaixo do quadro.
- Se tiraram 5 ou 6 de 1d6 – permita que eles guerrem e sofram alguns danos, conforme você considerar suficiente. Então, o grupo 'Piratas a deriva' entendeu que o grupo de vocês era uma perca de tempo, pois consideraram a estrutura de sua chalupa salubre demais para uma batalha sem sentido. Assim, lhes propõe que apenas paguem um humilde pedágio (solicite que lhes entregue parte de seu arsenal bélico – determine o que será dado conforme as posses dos personagens-jogadores – caso não tenham pego o tesouro de Great Ábaco, ofereça também como troca: 1 álbum de recordações do Barba Negra e os certificados de propriedade) para poderem partir.
 - Se aceitarem pagar o pedágio: Vocês podem seguir viagem. Inicie o parágrafo abaixo do quadro.
 - Se não aceitarem, tentarem fugir ou ganhar esta batalha lutando – para conseguirem é preciso tirar um número de 1 até 4 de 1d6:
 - ✦ Se conseguirem tirar um número de 1 até 4 de 1d6: após uma série de investidas tanto de um lado como do outro, vocês acabam vencendo. O que fazem agora?
 - Se decidirem saquear o navio do grupo 'Piratas a Deriva': Ganham como recompensa: 1 canhão, 1 catapulta, 3 revólveres, 2 granadas, 2 balas de catapulta, 2 balas de canhões, 2 barris de vinho, 2 barris de run, 10 pacotes de ração, 1 pergaminho e 1 baú (com 6 colares de brilhante, 3 pares de brincos de esmeralda, 2 pulseiras de rubi, 30 moedas de ouro, 50 moedas de prata e 100 moedas de cobre – caso eles não tenham conseguido pegar o tesouro de Great Ábaco insira nestes achados também 1 álbum de recordações do Barba Negra e os certificados de propriedade). Após saquearem, vocês seguem viagem, inicie o parágrafo abaixo do quadro.
 - Se apenas decidirem seguir viagem: Apenas inicie o parágrafo abaixo do quadro.
 - ✦ Se tiraram 5 ou 6 no lançamento de 1 d6: Vocês estão encurralados e já perceberam que provavelmente irão perder esta batalha, podendo tornar-se prisioneiros ou serem mortos. O grupo 'Piratas a Deriva' percebeu que estava obtendo vantagem, mas também estava ciente de que será melhor fazer um acordo do que continuar lutando. Por isso, decidiu refazer a proposta do pedágio. Mas, como as circunstâncias agora mudaram e ele apresenta vantagem, exige que seja pago o dobro da proposta anterior. Vocês aceitam?
 - Se aceitarem: Como vocês estão se sentindo encurralados, aceitam. Assim, após pagarem o combinado podem seguir viagem sem maiores inconvenientes. Inicie o parágrafo abaixo do quadro;
 - Como vocês não aceitaram a proposta do grupo Piratas a Deriva e foram vencidos por eles, acabam sendo saqueados. Eles levam todo o ouro, comida e arsenal bélico que vocês possuem. Neste caso, só lhes resta a chalupa, suas vidas e a sorte. Inicie o parágrafo abaixo do quadro.

Se vocês conseguiram passar despercebidos pela embarcação dos 'Piratas a deriva' não deve ser acrescentado tempo em sua viagem, apenas o necessário para realizar o percurso. Porém, se foram vistos

e venceram a batalha, deve ser acrescentado ao seu tempo de viagem 8 horas. Mas, se vocês venceram a batalha e decidiram saquear o navio inimigo, deve ser acrescentado 12 horas de viagem (o tempo será maior se vencerem porque terão que saquear e manter os oponentes sob vigilância). E, se caso perderam a batalha o tempo acrescentado será de 24 horas.

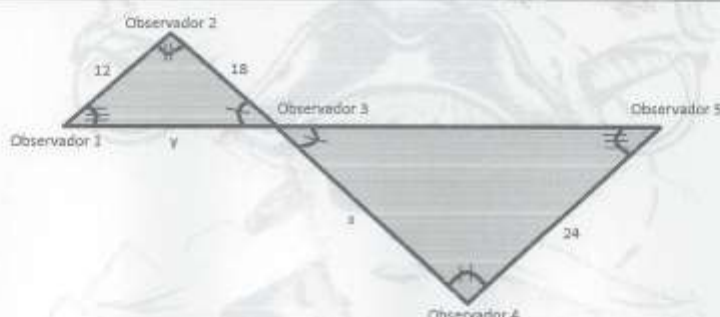
Vocês chegam à Ilha de Grand Bahama e atracam em Freeport. O que vocês fazem primeiro? (neste momento os alunos podem querer realizar algumas compras como é sugerido no quadro: Soluções 1 – Sugestões de cálculos para o Item Equipando o Navio, na página 3).

- **3.4-** Se decidirem ir ao mercadão - Tendo descoberto o código (o enigma do álbum de recordações – cuja resposta da distância entre os observadores 1 e 3 é de 8m, enquanto que a distância entre 3 e 4 é de 12m – ver quadro: Solução 11 – Enigma do Álbum de Recordações do Barba Negra), vocês podem ir em qualquer um dos estabelecimentos, mas só haverá dicas interessantes nos locais citados pelo Barba Negra em seu álbum de recordações. Procurem não serem descobertos e utilizem o código quando necessário:

Solução 11 – Enigma do Álbum de Recordações do Barba Negra

A pergunta do enigma é: Qual a distância em linha reta entre os observadores 1 e 3 ou entre 3 e 4.

De acordo com os dados apresentados no Álbum de Recordações do Barba Negra e observando a Planta Baixa do Mercadão – Ilha de Grand Bahama – Parte 3, é possível montar a seguinte figura:



Colocando os triângulos na mesma perspectiva para facilitar a compreensão da resolução por meio de semelhança de triângulos:



$$\frac{12}{24} = \frac{18}{x}$$

$$12x = 432$$

$$x = \frac{432}{12}$$

$$x = 36 \text{ passos}$$

$$\frac{12}{24} = \frac{y}{48}$$

$$24y = 576$$

$$y = \frac{576}{24}$$

$$y = 24 \text{ passos}$$

Esses mesmos resultados podem ser dados em metros, pois segundo o jogo 1 metro = 3 passos. Então, por meio de regra de três simples seria possível encontrar os seguintes resultados:

- A distância entre os observadores 1 e 3 é igual a 8 metros ou 24 passos;
- A distância entre os observadores 3 e 4 é igual a 12 metros ou 36 passos.

❖ No lote nº 33 – Ponto Comercial “Presas Fáceis – Produtos de Caça”: Nesta loja, vocês podem realizar algumas compras se quiserem. A pessoa responsável pelo estabelecimento é Tom Brucs, um homem mal encarado e ranzinza, que logo procura saber o que os forasteiros estão a procura.

Vocês se apresentam como uma equipe de auxílio do chefe e que estão lá porque precisam da informação. Então, ele lhes pergunta: *Qual o código?* (com tom de muita desconfiança – ver quadro Solução 11 – Enigma do Album de Recordações do Barba Negra, na página 22):

- Se vocês acertarem – Brucs lhes diz: *“A Floresta dos Segredos é chamada assim porque nela há um senhor por nome de Linux Luppós que conhece os maiores segredos desta Ilha. Dizem também, que ele é tão antigo quanto estas terras, por isso é que é o único sobrevivente capaz de ir a hora que desejar ao Vale dos Ossos Quebrados! O Barba Negra, por algum motivo, confia neste velho sem graça. Mas, eu, acho que já devia ter dado cabo da vida dele, justamente porque sabe demais”*. E agora de posse dessa informação o que vocês fazem? (O ideal é que procurem mais informações nos outros locais, induza-os a isto)

ATENÇÃO: Se vocês não acertaram o código, independente do que façam ou do que aconteça vocês não poderão ir mais a pontos comerciais falar com os homens de confiança do Barba Negra, apenas em locais que exista a possibilidade de alguém lhe dar informações por traição.

- Se vocês não acertarem – Brucs lhes diz: *“Talvez devam esperar para conversarmos - melhor mais tarde, quando fecharmos o estabelecimento. Porque não me esperam na Taverna Fúria em Terra? Será um prazer encontrá-los por lá...”*. Encerra-se aqui a conversa (esta é uma emboscada, que vocês podem ou não cair nela, para determinar se vocês vão cair ou não: se houver alguém no grupo que possua a habilidade de **MAGIA ESPÍRITO** ou **PERCEPÇÃO EMPÁTIA** e ao realizar o seguinte teste de habilidade – o valor obtido no lançamento de 1 d6 deve ser menor ou igual ao valor de sua habilidade – Caso não haja ninguém com essas habilidades no grupo, vocês caem na emboscada):
 - Se não conseguirem passar no teste de habilidade ou se não a possuírem, vocês caem na emboscada: Chegando na Taverna, vocês já percebem um clima pesado, cujo ar que se respira é de desconfiança total, mas mesmo assim, vocês sentam-se e esperam. Quando Brucs chega, a conversa não é muito agradável e vocês tentam ir embora, mas agora é tarde. Os homens dele lhes direcionam para dentro da Floresta dos Segredos. Chegando no local determinado para execução, vocês percebem uma chance de tentarem reagir, pois os homens de Brucs se distraem com um barulho repentino. O que vocês fazem? Se decidirem lutar (para vencer é necessário tirar um número de 1 até 4 no lançamento de 1d6):
 - ✦ Se conseguiram tirar um número entre 1 e 4: Vocês guerreiam, permitam que eles sofram e causem danos, além de gastar suas munições. Mas, em algum momento da batalha, interfira e permita que eles a vençam (os personagens-jogadores podem determinar o que desejam fazer com os homens que os levaram até o local). Entretanto, Brucs, que não os acompanhou, logo descobrirá a fuga. E agora o que vocês fazem? Induza-os a ir aos estabelecimentos que possuem traidores do Barba Negra.
 - ✦ Se tiraram 5 ou 6: Vocês foram levados até a Floresta, levaram uma baita surra dos homens de Brucs (todos os personagens devem sofrer o dano correspondente ao lançamento de 3d6 – com lançamento individual), tiveram que entregar suas armas e pertences. Permanecendo apenas com a roupa do corpo e a chalupa (porque ninguém soube da existência da mesma, bem como tudo que estava dentro dela. Lembre-os de que as armas de uso pessoal acompanham seus personagens). Mas, apesar de terem ordens para os matar, os deixaram ir. E agora o que vocês fazem? Induza-os a ir aos estabelecimentos que possuem traidores do Barba Negra.
 - Se conseguirem passar no teste de habilidade, vocês não caem na emboscada: Vocês perceberam que era uma cilada e decidiram não ir. Entretanto, Brucs está a procura de vocês na Ilha e já alertou aos demais homens do Barba Negra sobre a presença de vocês. Assim, a partir de agora vocês só poderão contar com quem não é de confiança do Barba Negra, sendo capaz de entregá-lo como traidor. E agora o que vocês vão fazer? Induza-os a ir aos estabelecimentos que possuem traidores do Barba Negra.

- ❖ No lote nº 1 – Ponto Comercial “Uso restrito – Produtos em Geral”: Nesta loja, vocês podem realizar as compras que desejarem. A pessoa responsável pelo estabelecimento é Roldy Martinez, um homem jovem de aparência exuberante, porém não muito amigável que logo procura saber o que vocês desejam. Vocês se apresentam como uma equipe de auxílio do chefe e que estão lá porque precisam de informação. Então, ele pergunta-lhes: *Qual é o código?* (ver quadro: Solução 11 – Enigma do Álbum de Recordações do Barba Negra, na página 22)

- Se vocês acertarem – Martinez diz-lhes: *“Recentemente, houve uma mudança no código de Linux Luppós – agora consiste em lhe dizer qual é o perímetro formado pelos estabelecimentos que o patrão mais frequenta quando está nesta Ilha”.* (ver quadro: Solução 12 – Código de Linux Luppós) E agora de posse desta informação o que vocês vão fazer? (O ideal é que procurem mais informações nos outros locais, induza-os a isto)

Solução 12 – Código de Linux Luppós

Problema: Qual é o perímetro formado pelos estabelecimentos que o patrão mais frequenta quando está nesta Ilha?

Dados para solução do problema:

- O Barba Negra vai com frequência a Taverna Vento em Fúria e sempre se hospeda na Estalagem Noite Escura – Essas informações foram dadas por Stela Clinton no lote de nº 30 (Taverna Sonhos Destruídos);
- O Barba Negra também frequenta a Taverna Mão Negra e a Loja Cia da Caça;

Localizando esses quatro pontos comerciais no Mapa de Grand Bahama – Parte 3, observa-se que será calculado o perímetro de um quadrado. Agora só é preciso determinar o valor numérico dessas distâncias.

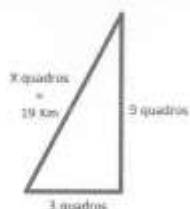
Assim, precisa-se de mais uma informação importante dada por Stela:

- A distância entre a Estalagem Noite Escura e a Estalagem Perigo Mortal em linha reta é de aproximadamente 19 Km. Sendo esta, a mesma distância da Estalagem Perigo Mortal para o Posto Policial, e do mesmo, para a Taverna do Mão Negra,

Conforme evidencia a figura abaixo:



Ainda observando o Mapa de Grand Bahama – Parte 3, observa-se que a distância em quadros da Taverna Vento em Fúria até a Taverna do Mão Negra é de 9 quadros, enquanto que a distância da Taverna Vento em Fúria até o Posto Policial é de 3 quadros. Resolvendo por Pitágoras temos:



$$\begin{aligned}x^2 &= 9^2 + 3^2 \\x^2 &= 81 + 9 \\x &= \sqrt{90} \\x &= 9,5 \text{ quadros.}\end{aligned}$$

Utilizando Regra de Três Simples para conversão de medidas de quadros para Km, tem-se:

$$9,5 \text{ quadros} \text{ ----- } 19 \text{ Km}$$

X

$$1 \text{ quadro} \text{ ----- } x \text{ Km}$$

$$x = \frac{19}{9,5}$$

$$x = 2 \text{ Km}$$

Assim, se cada quadrado é equivalente a 2 Km, então se o perímetro do quadrado proposto no problema inicial possui



Desta forma, tem-se um total de 36 quadros, que mais uma convertendo medidas por regras de três simples, totalizar-se-á 72 Km.

ATENÇÃO: Se vocês não acertaram o código, independente do que façam ou do que aconteça vocês não poderão ir mais a pontos comerciais falar com os homens de confiança do Barba Negra, apenas em locais que exista a possibilidade de alguém lhe dar informações por traição.

- Se vocês não acertarem – Martinez lhes diz: *“Talvez devam esperar para conversarmos melhor mais tarde, quando fecharmos o estabelecimento. Porque não me esperam na Taverna Fúria em Terra? Será um prazer encontrá-los por lá...”*. Encerra-se aqui a conversa (esta é uma emboscada, que vocês podem ou não cair nela, para determinar se vocês vão cair ou não: se houver alguém no grupo que possua a habilidade de **MAGIA ESPÍRITO** ou **PERCEPÇÃO EMPÁTIA** e ao realizar o seguinte teste de habilidade – o valor obtido no lançamento de 1 d6 deve ser menor ou igual ao valor de sua habilidade – Caso não haja ninguém com essas habilidades no grupo, vocês caem na emboscada):
 - Se não conseguirem passar no teste de habilidade ou se não a possuírem, vocês caem na emboscada. Chegando na Taverna, vocês já percebem um clima pesado, cujo ar que se respira é de desconfiança total. Vocês sentam-se e aguardam, no entanto, quando Martinez chega, a conversa não é agradável. Vocês tentam ir embora, mas agora é tarde demais e os homens dele lhes direcionam para dentro da Floresta dos Chegando no local determinado para execução, vocês percebem uma chance de tentarem reagir, pois os homens de Martinez se distraem com um barulho repentino. O que vocês fazem? Se decidirem lutar (para vencer é necessário tirar um número de 1 até 4 no lançamento de 1d6).
 - ✚ Se conseguiram tirar um número entre 1 e 4: Vocês guerreiam, permitam que eles sofram e causem danos, além de gastar suas munições. Mas, em algum momento da batalha, interfira e permita que eles a vençam (os personagens-jogadores podem determinar o que desejam fazer com os homens que os levaram até o local). Entretanto, Martinez, que não os acompanhou, logo descobrirá a fuga. E agora o que vocês fazem? Induza-os a ir aos estabelecimentos que possuem traidores do Barba Negra.
 - ✚ Se tiraram 5 ou 6: Vocês foram levados até a Floresta, levaram uma baita surra dos homens de Martinez (todos os personagens devem sofrer o dano correspondente ao lançamento de 3d6 – com lançamento individual), tiveram que entregar suas armas e pertences. Permanecendo apenas com a roupa do corpo e a chalupa (porque ninguém soube da existência da mesma, bem como tudo que estava dentro dela. Lembre-os de que as armas de uso pessoal acompanham seus personagens). Mas, apesar de terem ordens para os matar, os deixaram ir. E agora o que vocês fazem? Induza-os a ir aos estabelecimentos que possuem traidores do Barba Negra.
 - Se conseguirem passar no teste de habilidade, vocês não caem na emboscada: Vocês perceberam que era uma cilada e decidiram não ir. Entretanto, Martinez está a procura de vocês na Ilha e já alertou aos demais homens do Barba Negra sobre a presença de vocês. Assim, a partir de agora vocês só poderão contar com quem não é de confiança

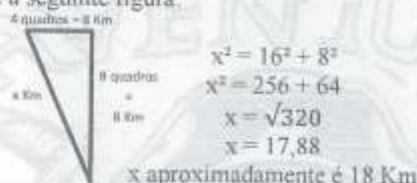
do Barba Negra, sendo capaz de entregá-lo como traidor. E agora o que vocês vão fazer? Induza-os a ir aos estabelecimentos que possuem traidores do Barba Negra.

- ❖ No lote nº 53 – Ponto Comercial “Pesca Rápida – Produtos de Pesca”: Nesta loja, vocês podem comprar o que precisarem. O responsável pelo estabelecimento é Carl Bruce (um senhor de idade, que atende muito bem seus clientes e está sempre querendo agradar) que com um belo sorriso procura saber o que vocês desejam. Vocês se apresentam como uma equipe de auxílio do chefe e que estão lá porque precisam de informação. Então, ele lhes pergunta qual o código? (ver quadro: Solução 11 – Enigma do Álbum de Recordações do Barba Negra, na página 22).

- Se vocês acertarem – Bruce diz-lhes: *“Para ter domínio lá no Vale dos Ossos Quebrados é preciso saber qual é a menor distância possível em linha reta entre as Tavernas Recanto dos Escondidos e Fúria em Terra”*. (ver quadro: Solução 13 – Código do Vale dos Ossos Quebrados) E agora de posse desta informação o que vocês vão fazer? (O ideal é que procurem mais informações nos outros locais, induza-os a isto)

Solução 13 – Código do Vale dos Ossos Quebrados

Problema: Qual é a menor distância possível em linha reta entre as tavernas Recanto dos Escondidos e Fúria em Terra? – Observando a localização das duas tavernas no Mapa de Grand Bahama – Parte 3, tem-se a seguinte figura:



$$x^2 = 16^2 + 8^2$$

$$x^2 = 256 + 64$$

$$x = \sqrt{320}$$

$$x = 17,88$$

x aproximadamente é 18 Km

ATENÇÃO: Se vocês não acertaram o código, independente do que façam ou do que aconteça vocês não poderão ir mais a pontos comerciais falar com os homens de confiança do Barba Negra, apenas em locais que exista a possibilidade de alguém lhe dar informações por traição.

- Se vocês não acertarem – Bruce diz-lhes: *“Talvez devam esperar para conversarmos melhor mais tarde, quando fecharmos o estabelecimento. Porque não me esperam na Taverna Fúria em Terra? Será um prazer encontrá-los por lá...”*. Se encerra aqui a conversa (esta é uma emboscada, que vocês podem ou não cair nela, para determinar se vocês vão cair ou não: se houver alguém no grupo que possua a habilidade de **MAGIA ESPÍRITO** ou **PERCEPÇÃO EMPATIA** e ao realizar o seguinte teste de habilidade – o valor obtido no lançamento de 1 d6 deve ser menor ou igual ao valor de sua habilidade – Caso não haja ninguém com essas habilidades no grupo, vocês caem na emboscada);
- Se não conseguirem passar no teste de habilidade ou se não a possuírem, vocês caem na emboscada: Chegando na Taverna, vocês já percebem um clima pesado, cujo ar que se respira é de desconfiança total. Vocês sentam-se e aguardam, no entanto, quando Bruce chega, a conversa não é agradável. Vocês tentam ir embora, mas agora é tarde demais e os homens dele lhes direcionam para dentro da Floresta dos Chegados no local determinado para execução, vocês percebem uma chance de tentarem reagir, pois os homens de Bruce se distraem com um barulho repentino. O que vocês fazem? Se decidirem lutar (para vencer é necessário tirar um número de 1 até 4 no lançamento de 1d6).
 - ✦ Se conseguiram tirar um número entre 1 e 4: Vocês guerreiam, permitam que eles sofram e causem danos, além de gastar suas munições. Mas, em algum momento da batalha, interfira e permita que eles a vençam (os personagens-jogadores podem determinar o que desejam fazer com os homens que os levaram até o local). Entretanto, Bruce, que não os acompanhou, logo descobrirá a fuga. E agora o que vocês fazem? Induza-os a ir aos estabelecimentos que possuem traidores do Barba Negra.
 - ✦ Se tiraram 5 ou 6: Vocês foram levados até a Floresta, levaram uma baita surra dos homens de Bruce (todos os personagens devem sofrer o dano correspondente ao lançamento de 3d6 – com lançamento individual), tiveram

que entregar suas armas e pertences. Permanecendo apenas com a roupa do corpo e a chalupa (porque ninguém soube da existência da mesma, bem como tudo que estava dentro dela. Lembre-os de que as armas de uso pessoal acompanham seus personagens). Mas, apesar de terem ordens para os matar, os deixaram ir. E agora o que vocês fazem? Induza-os a ir aos estabelecimentos que possuem traidores do Barba Negra.

- Se conseguirem passar no teste de habilidade, vocês não caem na emboscada: Vocês perceberam que era uma cilada e decidiram não ir. Entretanto, Bruce está a procura de vocês na Ilha e já alertou aos demais homens do Barba Negra sobre a presença de vocês. Assim, a partir de agora vocês só poderão contar com quem não é de confiança do Barba Negra, sendo capaz de entregá-lo como traidor. E agora o que vocês vão fazer? Induza-os a ir aos estabelecimentos que possuem traidores do Barba Negra.
- ❖ No lote nº 30 – Ponto Comercial “Taverna Sonhos Destruídos”: Nesta Taverna vocês podem consumir o que desejarem, mas não arrumem confusão, porque isso alertaria e chamaria atenção para vocês. O que vocês fazem agora?
 - Se procurarem falar com Stela Clinton – Ela desconfia de vocês, mas está tão desesperada por ajuda que logo cede e lhes diz de modo disfarçado: *“Está havendo o maior rebuliço nesta Ilha porque os oficiais descobriram que o Barba Negra vai com bastante frequência a Taverna Vento em Fúria e que sempre se hospeda na Estalagem Noite Escura. Houve até invasão da esquadra realizando buscas por ele, mas o infeliz conseguiu escapar. Não sei qual é o código que eles utilizam entre si, mas certo dia escutei quando eles afirmaram o seguinte: A distância entre a Estalagem Noite Escura e a Estalagem Perigo Mortal em linha reta é de aproximadamente 19 km. Sendo esta, a mesma distância da Estalagem Perigo Mortal para o Posto Policial, e do mesmo, para a Taverna do Mão Negra. Acrescentaram que essa era chave do negócio”*.
 - Se procurarem falar com qualquer funcionário do estabelecimento, desde que não sejam os seguranças – Eles foram instruídos por Stela Clinton a não falarem nada, mas pedem que vocês falem com ela mesma.
 - Se falarem ou chamarem a atenção de alguma forma dos seguranças da Taverna, estes se aproximam e solicitam que os acompanhem até a saída. O que vocês fazem?
 - Se vocês os acompanharem sem escândalo: eles os levam até um local deserto e em seguida dão uma baita surra em vocês (todos os personagens devem sofrer o dano correspondente ao lançamento de 3d6 – com lançamento individual), tiveram que entregar suas armas e pertences. Permanecendo apenas com a roupa do corpo e a chalupa (porque ninguém soube da existência da mesma, bem como tudo que estava dentro dela. Lembre-os de que as armas de uso pessoal acompanham seus personagens). Entretanto, eles os deixaram partir. E agora o que vocês fazem? Induza-os a continuarem indo aos estabelecimentos buscar informações.
 - Se vocês decidirem brigar ainda dentro da estalagem: Inicia-se uma briga, na qual vocês sofrem e causam danos de acordo com as armas utilizadas, entretanto em algum momento vocês conseguem se retirar e podem levar consigo seus próprios pertences. O que fazem agora? Induza-os a continuarem indo aos estabelecimentos buscar informações.

ATENÇÃO: Vocês não foram descobertos, apenas a confusão iniciou como uma briga normal dentro da Taverna e depois foi encerrada como qualquer outra deste estabelecimento.

- ❖ No lote nº 40 – Ponto Comercial “Leitura Agradável – Livros em geral” Nesta loja vocês podem comprar o que desejarem, mas não arrumem confusão porque isso alertaria ou chamaria atenção do gerente para vocês. Vocês falam com um dos funcionários – Ele é resistente a falar sobre o patrão Marc Heidan, mas como não sabe o que realmente acontece na vida dele, acaba dizendo-lhes: *“As coisas mudaram muito por aqui, antigamente o estoque era menor e vendíamos mais. Agora, chega mercadoria semanalmente e vendemos tão pouco, mas a mercadoria some. Como se fosse pouco esse gerente ainda afugenta os melhores clientes... Para piorar a situação, quase todos na Ilha estão sem dinheiro ou com muito medo por causa da presença do Barba Negra.*

Eu mesmo, já o vi entrando várias vezes na Taverna do Mão Negra e noutro dia ele estava na Cia da Caça. Não é segredo pra ninguém que as investidas dele naquele lugar são frequentes, já fiquei sabendo até que o dono vai acabar indo a falência."

ATENÇÃO: Caso os personagens-jogadores tenham perdido as dicas dos locais de maior segurança (lotes nº: 33, 1 e 53), dê um jeito de inserir essas dicas em um bilhete que esteja dentro de um livro comprado nesta loja, etc.

Quando o grupo já tiver pego todas as pistas, espera-se que eles planejem para onde vão ou o que vão fazer.

➤ **3.5-** Se decidirem ir direto atrás do Sr. Linux Luppós – Vocês descobrem que ele mora na Estalagem Noite Escura e que a noite frequenta a Taverna Fúria em Terra. É um senhor solitário, mau humorado e que está sempre acompanhado por seu cão de guarda (aliás seu único amigo). Existem muitos rumores sobre sua vida, que ninguém sabe ao certo se é verdade, porque este nunca diz nada a respeito. Para onde vão encontrá-lo?

- ❖ Se forem na Estalagem Noite Escura: Vocês falam com o responsável do local sobre o desejo de falar com o seu inquilino, o Sr. Luppós. Mas, o homem é irredutível, afirmando que o mesmo não gosta de ser incomodado e não recebe visitas, por isso, os orienta a procurá-lo na Taverna Fúria em Terra. Não resta outra saída, mas caso os jogadores tomem outra decisão apenas crie um jeito de forçá-los a irem até a Taverna.

- ❖ Se forem na Taverna Fúria em Terra: Vocês o encontram sentado no balcão e o chamam para conversar. Ele aceita, todos seguem até uma mesa no recanto da taverna, onde ninguém poderá os ouvir. Vocês dizem a ele que foram enviados pelo chefe para realizar uma extração do tesouro desta Ilha para um local mais seguro, porque o Tesouro de Great Ábaco foi roubado. Como ele questiona sobre a presença do patrão, vocês esclareceram rapidamente que ele não veio junto porque está resolvendo esta situação, no entanto, enviou uma parenta da Senhorita Florência (mostre como Melissa e elas são parecidas) para que ele acredite em suas palavras, além disso, ele também nos deu o código e disse que você nos levará em segurança até o local, agora lhe diga qual é o código (a resposta deve ser 72 Km – ver quadro: Solução 12 – Código de Linux Luppós):

- Se errarem o código: o Sr. Luppós percebeu que vocês estavam mentindo, no entanto, não deixou transparecer e combinou com vocês de seguirem viagem no dia seguinte, e que o ponto de encontro será aí mesmo na Taverna. Comente o parágrafo abaixo do quadro e inicie o tópico 3.6.
- Se acertarem o código: o Sr. Luppós combinou com vocês de seguirem viagem no dia seguinte, e que o ponto de encontro será na Estalagem Noite Escura, de onde vocês irão partir na chalupa que os trouxe para a Ilha. Comente o parágrafo abaixo do quadro e inicie o tópico 3.7.

Vocês partirão no dia seguinte em busca do tesouro, é preciso se organizar para a jornada. O que vocês fazem?

Conforme combinado, vocês seguem viagem e não há nenhum contratempo durante o percurso. Vocês atracam no local indicado por Luppós no Vale dos Ossos Quebrados. O trajeto a partir de agora exige extrema atenção por ser muito perigoso e de mata fechada (pois não é a toa que o nome do local é Mata Recanto dos Desaparecidos). Iniciam a caminhada pelo bosque, são capazes de identificar diversos sons dos animais, no entanto, não podem vê-los.

➤ **3.6-** Em um determinado ponto, o Sr. Luppós os alerta que será necessário acampar, pois não é seguro caminharem durante a escuridão e devem aproveitar que estão próximo ao rio. Vocês aceitam a sugestão e todos vão dormir. Durante a madrugada são surpreendidos e rendidos pelo Barba Negra e seus homens, visto que estavam a espera de vocês. Isso foi uma cilada e todos são amargamente torturados (exceto Melissa e Trewin que desapareceram misteriosamente do grupo – eles viajaram no tempo antes de serem executados). Após as sessões de tortura, vocês são obrigados a irem ao topo de um dos montes, chegando lá são lançados, em queda livre, monte abaixo. Para os que resistiram e

permaneceram vivos após a queda, ainda conscientes foram servidos como banquete para os cães do Sr. Luppós. Assim, encerra-se a aventura de modo desastroso.

➤ 3.7- Em um determinado ponto, o Sr. Luppós os alerta que será necessário acampar, pois não é seguro caminharem durante a escuridão e devem aproveitar que estão próximo ao rio. O que fazem em seguida?

❖ Se fizerem uma fogueira: Ela tem a utilidade de aquecer, por acaso é muito útil devido à queda brusca de temperatura que ocorre durante a noite no Vale. Vocês passam algum tempo conversando, depois o cansaço os vence e decidem ir dormir.

▪ Caso alguém fique vigiando: As horas vão passando e em algum momento da madrugada, o sono é perturbador, o vigilante está prestes a ceder (lance 1d6 para determinar se você permanece acordado ou cochila):

• Com um número entre 1 e 4, o vigilante cochila: Você não podia ter dormido, isto colocou em risco a vida do grupo. Você é despertado ao ouvir o grito ensurdecedor de Melissa que está de frente a um urso faminto. Infelizmente quando ela o vê, este já tem comido o estoque de alimento do grupo. O que o grupo faz?

✚ Caso decidam lutar com o animal: O primeiro golpe será do urso (um golpe de perigo moderado no(s) jogador(es) mais próximos dele). As investidas do grupo contra animal devem ser a distância, caso alguém decida se aproximar do animal, sofre um dano de 3 d6 (lançamento individual – porque passa a ser perigo maior) para cada tentativa. O urso será imobilizado (quando restar apenas 5 PS dos 85 PS iniciais) ou vocês podem matá-lo (quando zerar os Pontos de Saúde).

✚ Caso decidam distrair o animal e conduzi-lo a outro lugar: Isto só será possível se alguém tiver a habilidade de lidar com animais e realizar um teste habilidade com 1 d6 (tirando um valor igual ou superior a sua habilidade). Caso contrário é preciso lutar, inicie o subitem anterior.

• Tirando 5 ou 6, o vigilante não cochila: Mesmo com muito sono, você é capaz de perceber um urso se aproximando e alerta os demais. O que o grupo decide fazer?

✚ Caso decidam lutar com o animal: Vocês acertam o animal, que não morre no primeiro golpe e avança na direção de algum personagem-jogador. As investidas devem ser a distância, caso alguém decida se aproximar do animal, sofre um dano de 1 d6, porque é de perigo menor já que o animal já está ferido (lançamento individual) para cada tentativa. O urso será imobilizado (quando restar apenas 5 PS dos 85 PS iniciais) ou vocês podem matá-lo (quando zerar os Pontos de Saúde).

✚ Caso decidam distrair o animal e conduzi-lo a outro lugar: Isto só será possível se alguém tiver a habilidade de lidar com animais e realizar um teste habilidade com 1 d6 (tirando um valor igual ou superior a sua habilidade). Caso contrário é preciso lutar, inicie o subitem anterior.

Quando derem um jeito no Urso, vocês voltam a dormir, trocando o vigilante, para que o mesmo também possa descansar (caso ele não tenha cochilado, do contrário vocês podem escolher agora alguém que possua mais responsabilidade para a tarefa). Inicie o parágrafo abaixo do quadro.

Vocês acordam pela manhã, todos um pouco cansados devido os acontecimentos da noite anterior, se houver comida, vocês podem comer, caso contrário vocês seguem viagem, mas antes de partirem o Sr. Luppós pergunta se não querem ir até uma pequena vila, pois precisarão de alimentos, caso o urso tenha comido os seus. Se decidirem ir: tudo ocorre muito bem nesse trajeto, vocês podem comprar o que necessitam e seguem viagem. Como a Vila não fazia parte do percurso, devem ser acrescentadas 6 horas na jornada de viagem de vocês.

Luppós lhes comunica que para chegarem na gruta onde está escondido o tesouro é preciso atravessarem uma ponte muito velha, feita de cordas e madeira. Que está logo a frente do grupo. Vocês

iniciam a travessia da mesma, algumas cordas se rompem. Entretanto, vocês conseguem, mas infelizmente o grupo que saiu a frente caiu em areia movediça, é preciso que os resgatem (permita que eles criem estratégias, se divirtam). Quando finalmente, seguirem viagem, vocês encontram um lago com uma pequena cachoeira. Já é noite e Luppós avisa que estão na entrada de onde o tesouro está guardado, mas que só prosseguirão no amanhecer do dia seguinte, por motivos de segurança.

Observem que passaram a noite neste lugar, ladeados por jacarés e cobras, será preciso muito cuidado (talvez você possa incrementar a aventura com alguém sofrendo um ataque de jacaré ou uma picada de cobra, fica a critério – perigo maior). Ao amanhecer do dia, Luppós diz que vocês terão que atravessar o lago até a cachoeira porque a entrada para a gruta está por trás das águas...

Ao entrarem na gruta, o lugar é escuro e cheio de teias de aranha, Luppós alerta pra terem cuidado porque o veneno da aranha viúva-negra geralmente é letal e de ação rápida (perigo excruciante). O próximo ataque é de um grupo de Morcegos, apenas causam arranhões e muito barulho (perigo menor). Até que finalmente chegam a um lugar trancado com uma pedra grande e muito pesada, para destrancarem a porta é preciso de um código. Luppós os avisa que não sabe qual é o código, mas que um erro matará todo mundo, no entanto se realmente são a equipe de extração não haverá problema.

Para abrir a porta é preciso empurrar a alavanca que corresponda ao número que responde o enigma dito anteriormente no mercadão - *saber qual é a menor distância possível em linha reta entre as Tavernas Recanto dos Escondidos e Fúria em Terra* (cuja resposta é 18km, ver quadro: Solução 13 – Código do vale dos Ossos Quebrados, na página 26). Existem quatro alavancas (1ª=16; 2ª=17; 3ª=18; 4ª=20) a que deve ser acionada é a terceira, caso sejam acionadas qualquer uma das outras três, inicia-se o desmoronamento da gruta e todos ficam soterrados, exceto Melissa e Trewin que fogem, utilizando a viagem no tempo. Caso escolham a alavanca correta, a pedra se move e abre caminho para um quarto com 6 baús (moedas de ouro, prata e cobre), 1 baú (joias), vários objetos de ouro e prata e um baú (com poções químicas, com símbolos de morte). O que fazem? (Espera-se que o grupo extraia o tesouro para Chalupa Misterius sem nenhum problema...)

Melissa lhes dá 10PO como recompensa para cada personagem-jogador, afirma que foi um prazer negociar com todos e que talvez vocês se vejam em breve para novas aventuras...

APÊNDICE D - PLANILHAS DE AUXÍLIO DO MESTRE

ARMAS			
ARMA	Dano sofrido	Dano causado	Custo
Grupo dos Arcos (Destreza)			
Arco curto	-	1d6 + 1	9 pp
Arco longo	-	1d6 + 3	15 pp
Besta / Balestra	-	2d6 + 1	20pp
Grupo das Armas de Contusão (Força)			
Maça	2PS	2d6 + 1	12 pp
Marreta	1PS	1d6 + 3	14 pp
Marreta de duas mãos	3PS	2d6 + 3	19 pp
Grupo da Briga (Destreza)			
Arma improvisada	-	1d6 - 1	-
Maropla	2PS	1d6 + 1	4 pp
Punho	1PS	1d6 - 1	-
Grupo dos Cajados (Destreza)			
Cajado longo	2PS	1d6 + 1	3 pp
Maça com espinhos	3PS	1d6 + 3	11 pp
Porrete	2PS	1d6	1 pp
Grupo das Lâminhas Leves (Destreza)			
Adaga	1PS	1d6 + 1	9 pp
Espada curta	2PS	1d6 + 2	14 pp
Faca de arremesso	1PS	1d6	10 pp
Grupo das Lâminhas Pesadas (Força)			
Espada bastarda	2PS	2d6 + 1	20 pp
Espada de duas mãos	4PS	3d6	23 pp
Espada longa	3PS	2d6	18 pp
Grupo das lanças (Força)			
Lança	-	1d6 + 3	12 pp
Lança de arremesso	-	1d6 + 3	12 pp
Lança de duas mãos	1PS	2d6	20 pp
Grupo dos Machados (Força)			
Machado de arremesso	1PS	1d6 + 2	10 pp
Machado de batalha	1PS	2d6	14 pp
Machado de duas mãos	3PS	3d6	20 pp
Armas de Fogo (Destreza)			
Revólver	1PS	1d6 + 1	30 pp
Espingarda	2PS	1d6 + 3	40 pp
Lança chamas	4PS	2d6	50 pp
Armas de Cerco (Astúcia)*			
Granadas	-	1d6 + 1	2 PO
Canhão	1PS	2d6	5 PO
Catapulta	3PS	3d6	10 PO



ARMADURAS			
Armadura	Número	Penalti- dade	Custo
Couro leve	3	0	15 pp
Couro pesado	4	-1	30 pp
Malha leve	5	-2	50 pp
Malha pesada	7	-3	75 pp
Placas leves	8	-4	100 pp
Placas pesadas	10	-5	150 pp

ESCUDOS			
Escudo	Bônus em destreza		Custo
Escudo leve	1		15 pp
Escudo médio	2		30 pp
Escudo pesado	3		60 pp

ALCANCE DAS ARMAS DE PROJÉTEIS			
Arma	Alcance curto	Alcance longo	Recar- regar
Arco curto	16m	32m	Menor
Arco longo	26m	52m	Menor
Besta	30m	60m	Principal
Faca de arremesso	6m	12m	Menor
Lança de arremesso	8m	16m	Menor
Machado de arremesso	4m	8m	Menor
Revólver	-	10m	Menor
Espingarda	5m	15m	Menor
Balestra	5m	25m	Menor
Granadas	-	5m	Principal
Canhão	4m	35m	Moderado
Catapulta	10m	50m	Principal

1 Peça de Dano = 100 Peças de Prata = 10.000 Peças de Cobre

MOEDA USADA

FOCOS DE ASTÚCIA	
Avaliação, Cartografia, Conhecimento Cultural, Conhecimento Histórico, Conhecimento Militar, Conhecimento Musical, Conhecimento Natural, Conhecimento Religioso, Cura, Engenharia, Escrita, Heráldica, Navegação, Pesquisa.	

FOCOS DE COMUNICAÇÃO	
Barganha, Disfarce, Enganação, Etiqueta, Investigação, Jogatina, Líder com animais, Liderança, Performance, Persuasão, Sedução.	

FOCOS DE DESTREZA	
Acrobacia, Arcos, Armadilhas, Arrombamento, Briga, Cajados, Caligrafia, Cavalgar, Furtividade, Lâminhas Leves, Corrida e Natação.	

FOCOS DE FORÇA	
Armas de Contusão, Armas de fogo, Condutção, Escalar, Intimidação, Lâminhas Pesadas, Lanças, Machados, Poderio muscular, Salto.	

FOCOS DE MAGIA	
Criação, Entropia, Espírito, Feitiços, Porções.	

FOCOS DE PERCEPÇÃO	
Audição, Empatia, Olfato, Procurar, Rastrear, Visão.	

FOCOS DE VONTADE	
Coragem, Disciplina, Fé, Moral.	

CATEGORIAS DE PERIGO	
Categoria	Dano
Sem perigo	0
Perigo menor	1d6
Perigo moderado	2d6
Perigo maior	3d6
Perigo árduo	4d6
Perigo excruciante	5d6
Perigo mortal	6d6

RECARGA DAS ARMAS DE PROJÉTEIS	
Tipo de munição	Custo
Flechas (Arco longo e curto)	5 PC
Dardos da besta / balestra	20 PC
Dardos tranquilizantes	5 PC
Balas revólver	10 PC
Balas espingarda	15 PC
Balas de canhão	400 PC
Balas da Catapulta	500 PC

CATEGORIA DE RECARGA DE ARMAS DE PROJÉTEIS	
Categoria	Nº/ALVO (mínimo)
Sem tempo	0
Menor	de 1 até 3
Moderado	4 ou 5
Principal	6

ATENÇÃO

Os jogadores determinarão seus feitos no jogo segundo a ordem crescente determinada pelo lançamento de 1d6 em cada sessão.



PRODUTOS COMERCIALIZADOS

PRODUTO	CUSTO	BÔNUS	VENDA
1 Pote de Açúcar de Açúcar	10 PC	1 PS	3 PC
1 Pacote de Remédios	50 PC	5 PS	20 PC
1 Saco de Trigo	60 PC	-	30 PC
1 Saco de Açúcar	70 PC	-	35 PC
1 Saco de Café	65 PC	-	30 PC
1 Saca de Pimenta	50 PC	-	25 PC
1 Barril de Rum	250 PC	-	100 PC
1 Barril de Vinho	300 PC	-	150 PC
1 Prego	1 PC	-	-
1 Tabua de Madeira	30 PC	-	-
1 Caixa de Ferramentas	250 PC	-	-
1 Pacote de Pólvora	20 PC	-	-
1 Tocha	30 PC	-	-
1 Vela	5 PC	-	-
1 Odeiro de Água	300 PC	5 PS	50 PC
1 Odeiro de Rum	250 PC	-	50 PC
1 Odeiro de Vinho	250 PC	-	50 PC
1 Vidro de óleo	100 PC	-	35 PC
1 Caixa de Peças	450 PC	-	200 PC
1 Caixa de Construção	900 PC	-	300 PC
1 Caixa de Reparos	675 PC	-	165 PC
1 Lanterna à óleo	600 PC	-	225 PC
1 Varinha mágica	1 PO	Mágica	3 PO
1 Pergaminho	10 PC	-	-
1 Bussola	1 PO	-	450 PC
1 Relógio	500 PC	-	180 PC
1 Martelo	360 PC	-	-
1 Picareta	390 PC	-	100 PC
1 Corda (3m)	33 PC	-	-
1 Caixa de Ração	1 PO	-	2 PO
1 Porção	30 PP	-	-
1 lit de preparo de porções	800 PC	-	500 PC

FICHAS DE PERSONAGENS NÃO JOGADORES

Atenção: * A ficha da esquadra de Eshuterra será a mesma para a embarcação dos Piratas a deriva! * A ficha de Ward e seus homens será a mesma para Tom Bruce, Roldy Martinez, Carl Bruce, Gerente da loja de Buros e Unix luppos.

DICAS PARA O MESTRE

CONCENTRE-SE NOS PERSONAGENS

A ideia do RPG é contar uma história na campanha em conjunto com os jogadores.

DESCREVA

Você é os olhos do jogador, é por meio do que você descreve que eles podem ver, ouvir, sentir, enfim conhecer a cena. Por isso, concentre-se nos elementos que os auxiliará na resolução do problema proposto.

SEJA FLEXÍVEL

A força do RPG de mesa é a possibilidade da aventura seguir em qualquer direção, use isso a seu favor.

SEJA EMOCIONANTE

Não permita que acabe o encantamento do ambiente lúdico, sempre utilize recursos para aprimorar a narração.

DÊ SUBSÍDIO

Por se tratar de um RPG Pedagógico, facilite ou complique a solução dos problemas de acordo com o nível de conhecimento dos jogadores.

FAÇANHAS DE FÉITICO / MAGIAS

CATEGORIA	DANO	DANO CAUSADO	DURABILIDADE
Menor	1PP	1d6 - 1	1 minuto
Moderado	1PP + 2PS	1d6	2 minutos
Maior	2PP + 5PS	1d6 + 2	3 minutos
Arduo	1PO+10PS	2d6 + 2	3 minutos
FEITICÓ DE ARMADURA			
ARMADURA	ESFORÇO	ARMADURA	ESFORÇO
Couro leve	1	Muito pouco	4
Couro pesado	2	Poucas vezes	5
Metal leve	3	Muita poucas	6

LEMBRETES

ÁREA DE DESTINADO DAS ARMAS

As tabelas de canhão ou catapulta atribuem a quem estiver num raio de 4m de onde elas estão. Enquanto que a área de dano de grande é de 2m.

CONSTRUÇÃO

DE ARMAS EM GERAL

Para a construção de armas, além da habilidade para tal finalidade é preciso ter determinadas matérias. Ou seja, para cada arma é necessário 1 KG de ferramentas, 1 KG de peças e 1 KG de construções.

DE CANHÕES

As granadas da época são feitas de garrafas murchadas com pedras de metal, pedras, balas e preenchidas com pólvora. Sendo assim, para a construção da mesma é preciso, além da habilidade de construir arma, 1 KG de ferramentas, 10 pregos, 1 pacote de pólvora e 10 balas de revólver. A explosão é pequena, mas os estilhaços no raio de 2m são letais.

DE PÓVOES

Povo é diferente de realizar feitiço e podem ser usados por qualquer jogador, mas só podem ser construídos por alguém que possui a habilidade de magia. Para construir uma porção é necessário o lit de preparo de porções, a varinha e 1 vela.

TIPO DAS ARMAS

Para utilizar uma arma é necessário possuir, além de ter Pontos de Saúde suficientes para o dano sofrido. Para o uso do canhão é da catapulta é necessário dois jogadores para manobrá-la, realizando que o dano sofrido é o mesmo para ambos.

ADQUIÇÃO OU VENDA DE PRODUTOS/INSTRUMENTOS

Para adquirir um produto ou desistir dele é preciso estar em todo e ir até lojas ou empreendimentos que os fornecem.

MECÂNICA DE ARMAS DE PÓVOES/FEITICÓ DANO/CAUSADO

A resaca das armas de projéteis obedecem ao tempo determinado pela tabela, conforme as categorias mencionadas na mesma. Além, de claro, possuir munição.

USO DE FEITICÓ

Para realizar algum feitiço é preciso ter um mago ou possuir um simulado que lhe garanta determinadas poderes mágicos. O feitiço só é capaz de conjurar um feitiço em posse de sua varinha. E, também, só é capaz de criar porções se estiver devidamente equipada conforme é especificado no quadro de construções de porções.

ENGAJAMENTO

O engajamento global é capaz de criar qualquer coisa com custo fixo de 2PP+2PS, podendo uma durabilidade de 1d6 em minutos e com capacidade de dano de 1d6+1. No entanto, quando a engenharia é feita de um feitiço segue as regras do mesmo. Satisfazendo que ele não é capaz de criar porções ou executar a cura.

PONTOIS

As porções existentes para esta campanha são: cura, sono, confusão mental, invisibilidade, invisibilidade, levitação e paralisia. A pressa que tomar estas porções sofrerá seu efeito por 2 minutos, exceto a cura, que permanece até que o personagem não danado.



Ficha de Referência Rápida

Nome:	Hut	Saúde	Nível
Classe:	Humano Guerreiro	95	2

Astúcia:	4	Conhecimento Histórico/Cartografia
Comunicação:	2	Disfarce / Enganação
Destreza:	5	Armadilhas/Briga/Lâminas Leves
Força:	5	Poderio Muscular / Intimidação
Magia:	-	-
Percepção:	4	Audição / Olfato / Rastrear
Vontade:	4	Coragem / Disciplina

Arma	Dano Sofrido	Dano Causado	Velocidade
Espada curta	2PS	1d6 + 2	11
Faca de arremesso	1PS	1d6	
Punho	1PS	1d6 - 1	
Manopla	2PS	1d6 + 1	
Defesa			10

Poderes:	Um guerreiro que confia em sua capacidade de luta e em suas armas.	Armadura
		Malha pesada

Equipamento:	1 Espada curta, 6 facas de arremesso, 1 punho, 1 manopla e 1 cão de raça.
--------------	---

Nome:	Proprietário lobos	Saúde	Nível
Classe:	Humano	100	3

Astúcia:	2	Cartografia
Comunicação:	3	Investigação
Destreza:	2	Furtividade / Armadilhas
Força:	4	Armas de fogo e contusão
Magia:	-	-
Percepção:	4	Visão / Audição
Vontade:	3	Coragem / Disciplina

Arma	Dano Sofrido	Dano Causado	Velocidade
Marreta de duas mãos	3PS	2d6 + 3	8
Maça	2PS	2d6 + 1	
Revólver	1PS	1d6 + 1	
Espingarda	2PS	1d6 + 3	
Lança Chamas	4PS	2d6	
Defesa			7

Poderes:	Um guerreiro que confia em sua capacidade de luta e em suas armas.	Armadura
		Malha pesada

Equipamento:	2 marretas, 1 maça, 1 revólver, 1 espingarda, 1 lança chamas, 1 vidro de óleo, 10 balas de revólver e 6 balas de espingarda.
--------------	--

Nome:	Esquadra de Eleuthera	Saúde	Nível
Classe:	40 Humanos soldados	40 x 95 = 3800	2

Astúcia:	4	Conhecimento Militar
Comunicação:	3	Etiqueta / Investigação
Destreza:	3	Iniciativa / Briga
Força:	5	Lâminas Pesadas, Armas de fogo e cerco
Magia:	-	-
Percepção:	3	Rastrear
Vontade:	3	Moral / Disciplina / Coragem

Arma	Dano Sofrido	Dano Causado	Velocidade
Revólver	1PS	1d6 + 1	12
Espingarda	2PS	1d6 + 3	
Lança Chamas	4PS	2d6	
Canhões	1PS	2d6	
Granadas	-	1d6 + 1	
Defesa			10

Poderes:	Homens que servem a esquadra de Eleuthera	Armadura
		-

Equipamento:	
--------------	--

Nome:	Ward	Saúde	Nível
Classe:	20 Humanos guerreiros	100 x 20 = 2000	3

Astúcia:	4	Cartografia / Conhecimento militar
Comunicação:	3	Investigação / Disfarce
Destreza:	4	Armadilhas / Briga
Força:	4	Armas de contusão, fogo e machados
Magia:	-	-
Percepção:	3	Visão
Vontade:	2	Coragem / Disciplina

Arma	Dano Sofrido	Dano Causado	Velocidade
Revólver	1PS	1d6 + 1	8
Espingarda	2PS	1d6 + 3	
Lança Chamas	4PS	2d6	
Marreta de duas mãos	3PS	2d6 + 3	
Machado de duas mãos	3PS	3d6	
Defesa			6

Poderes:	Homens que servem ao comando de Ward	Armadura
		Malha pesada

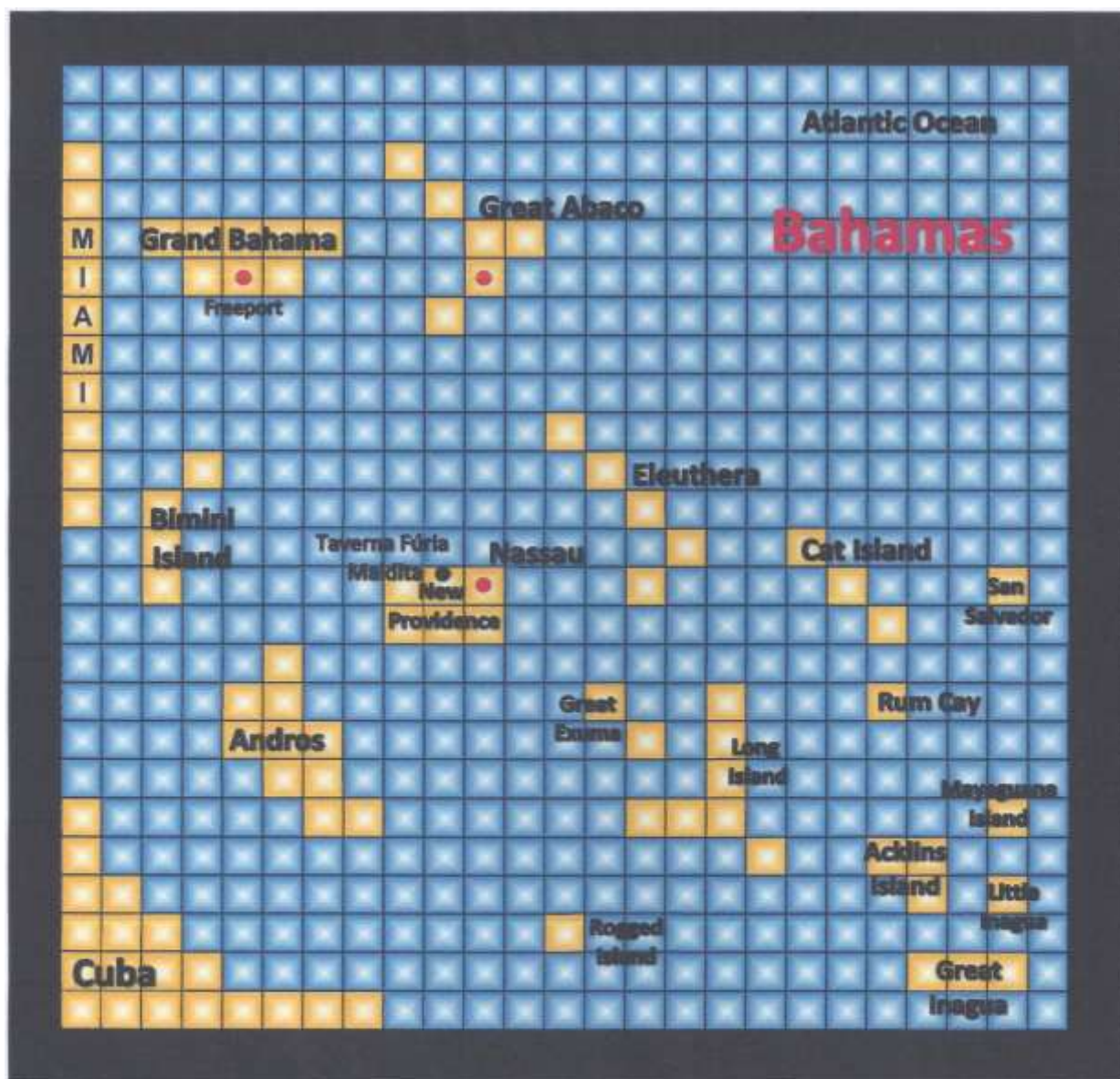
Equipamento:	
--------------	--



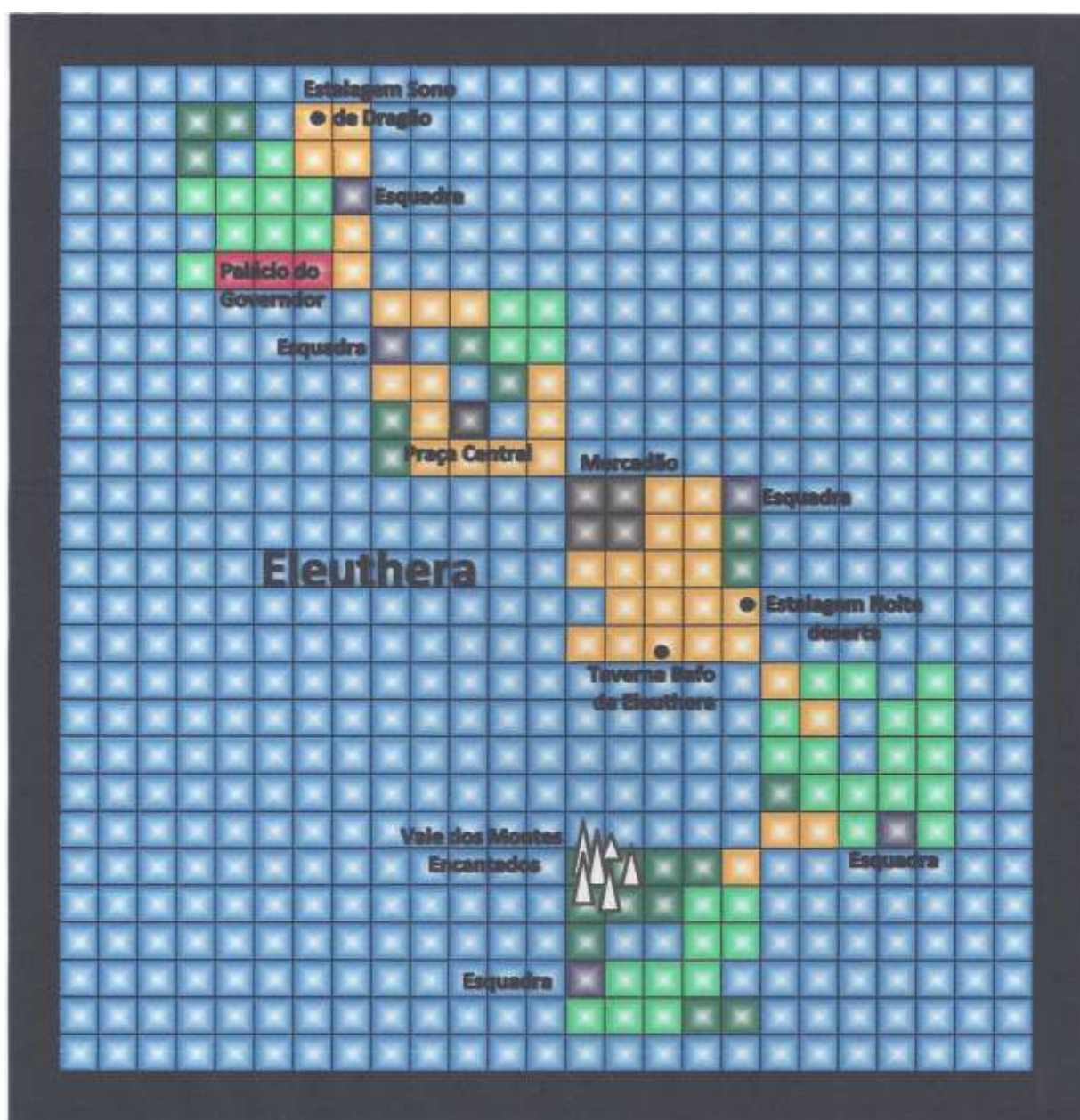
Lista de Feitiços

Feitiço	Tipo	Dano Sofrido	Durabilidade	Dano Causado	Efeito
Aqua Alaga	Moderado	1PP+2PS	2 minutos	1d6	Aumenta a quantidade de água contida em um recipiente para o quanto desejar.
Ascendare	Menor	1PP	1 minuto	1d6 - 1	Invoca luminosidade na ponta da varinha.
Animalis exumai	Moderado	1PP+2PS	2 minutos	1d6	Repele os animais (um tipo por vez).
Animus	Moderado	1PP	1 minuto	1d6 - 1	Dá vida a objetos inanimados.
Apagus	Menor	1PP	1 minuto	1d6 - 1	Apaga a luz de um objeto ou coloca uma pessoa pra dormir.
Aparecer	Menor	1PP	1 minuto	1d6 - 1	Revela pessoas ou objetos invisíveis.
Bombarba Canhão	Maior	2PP+5PS	-	1d6 + 2	Causa uma explosão igual a de uma bala de canhão.
Bombarda Fumaça	Menor	1PP	1 minuto	1d6 - 1	Causa uma explosão de fumaça, dificultando a respiração e a visibilidade.
Bombarda Granada	Maior	2PP+5PS	-	1d6 + 2	Causa uma explosão igual a de uma granada.
Cave Protetion	Árduo	1PO+10PS	3 minutos	-	Cria uma barreira de proteção que impede qualquer coisa de se aproximar do feitiço.
Confundus	Maior	2PP+5PS	3 minutos	-	Confundi a vítima.
Cura	Maior	2PP+5PS	-	-	Restitui 20 PS a pessoa destinada.
Descontroladium	Moderado	1PP+2PS	2 minutos	1d6	Arremessa descontroladamente objetos pequenos.
Duplicar	Menor	1PP	1 minuto	1d6 - 1	Duplica uma pessoa ou objeto.
Explosion	Árduo	1PO+10PS	3 minutos	-	Explode qualquer coisa que o feitiço entre em contato.
Fidelus	Moderado	1PP+2PS	2 minutos	1d6	Faz a vítima guardar um segredo que só pode ser quebrado por um código secreto.
Gelows	Moderado	1PP+2PS	2 minutos	1d6	Congela objetos ou pessoas.
Germinows Control	Moderado	1PP+2PS	2 minutos	1d6	Faz plantas crescer rapidamente, das quais você possui o controle.
Incendio	Moderado	1PP+2PS	2 minutos	1d6	Produz uma chama ou um incêndio.
Invisibilium	Maior	2PP+5PS	3 minutos	-	Deixa pessoas ou objetos invisíveis.
Levitus	Moderado	1PP+2PS	2 minutos	-	O feitiço pode levitar até 2m.
Memorium Apagus	Árduo	1PO+10PS	3 minutos	-	Apaga a memória da vítima.
Ordene Control	Árduo	1PO+10PS	3 minutos	-	A vítima é controlada pelo feitiço, mas não causa danos a si mesmo, exceto se estiver em um combate e o outro lhe machuque.
Paralisium	Moderado	1PP+2PS	2 minutos	-	Paralisa a vítima.
Paralisium Queda	Moderado	1PP+2PS	2 minutos	-	Paralisa/suaviza uma queda livre.
Portus	Árduo	1PO+10PS	3 minutos	-	Cria um portal para transporte.
Reparo	Maior	2PP+5PS	-	-	Conserta objetos quebrados ou danificados.
Transportium	Árduo	1PO+10PS	3 minutos	-	Teletransporta algo ou alguém para um lugar específico, mas não no tempo.
Telepatium	Árduo	1PO+10PS	3 minutos	-	O feitiço pode ver, ouvir e sentir o que a vítima faz ou pensa no momento do feitiço. Ressaltando que não é capaz de controlar.

APÊNDICE E - KIT DE AUXÍLIO DO MESTRE - PARTE 1



Mapa 1 Parte 1



 Mata fechada	 Local de habitações	 Fazendas e plantações	 Oceanos ou rios
 Esquadra	 Palácio do Governador	 Praça Central	 Mercado



Mapa de Eleuthera Parte 1

Carta 1 – Parte 1

O caminho mais curto pode até ser mais rápido porque segue a condição: a soma dos quadrados dos catetos é igual ao quadrado da hipotenusa. No entanto, outras paradas podem ser convenientes, principalmente se o vento vem do Norte, quando o sul é onde tudo começou!

Carta 2 - Parte 1

Caro Hornígold,

Ainda não compreendo porque você nos deixou para viver uma vida medíocre e sem aventuras. Sei que os perigos aumentaram, mas é justamente por eles que continuo, essa vida fica cada vez mais gostosa de ser vivida. O mar em fúria e os marinheiros, dia após dia, mais atemorizados com a nossa presença...

Devo lhe dizer que o nosso navio Concord foi aperfeiçoado e agora porta cerca de 40 canhões, também alterei seu nome para "Vingança da Rainha Ana". Você devia nos visitar para ver que beleza.

Recentemente estive em Eleuthera só para garantir que o segredo permanecia intacto. Para minha surpresa soube que a nossa querida Flôr estava com saudades, inclusive me enviou um belo presente! Você sabe que nestas circunstâncias tive que lhe fazer uma visita e como foi agradável, pena que ela não curtiu tanto assim... Meus olhos se iluminaram em rever o brilho colossal daquele tesouro!

E por infâmia do destino, encontrei alguns demônios querendo se aventurar às minhas custas. Colocar as suas cabeças expostas no meu lemo é o que mais queria... Mas, aquele rapaz, o Heidan (muito competente, por acaso, ótima indicação a sua) estava precisando de marcos para o novo enigma que criara pra esconder umas coisinhas lá em Great Ábaco.

Ah! Você precisava ver a cara que a Flôr fez ao ver como tudo ficou perfeito! Por um triz, não perdi a paciência e não a usei como elemento decorativo também. Fraqueza horrível essa minha. Aquela mulher ainda vai ser o motivo da minha desgraça, gostaria de tê-la esquecido... Tu bens sabes de quanta beleza eu me refiro!

Irei lhe visitar em breve, assim que terminar de guardar alguns pertences e fazer umas visitinhas em Grand Ábaco, soube que haverá doces neste caminho...

Ed. Teach

01/01/1718

Extra! Extra!

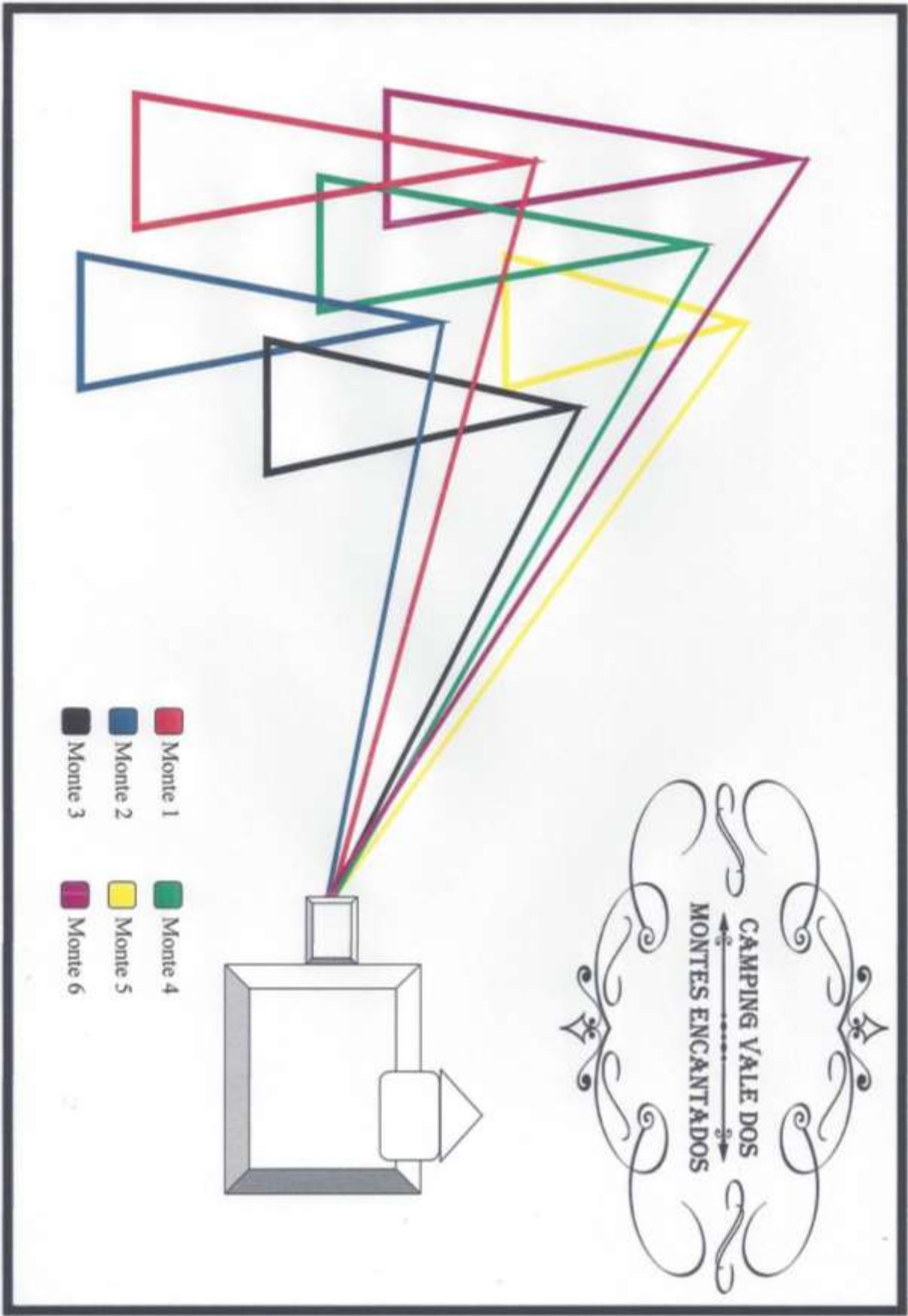
Venha participar de um dos melhores passeios turísticos de sua vida!

Aqui em nossa Ilha foram construídas rampas de acessibilidade ao pico dos Montes Encantados... Venha descobrir os encantos do lugar: ótimo para a caça, para estudo da flora e fauna local e para acampamento!

A brincadeira da vez é descobrir quantos metros se anda para chegar ao topo de cada colina, sabendo apenas que o ângulo de inclinação é de 30° de cada rampa e que as distâncias da rampa ao ponto médio de cada monte são: 72, 63, 51, 75, 36 e 39 passos, respectivamente do Monte 1 ao 6. Você é capaz?

valendo uma viagem completa, cujo destino é o qual pode ser visto do ponto mais alto do Vale dos Montes Encantados. Ficou curioso? Então, solucione o nosso enigma...





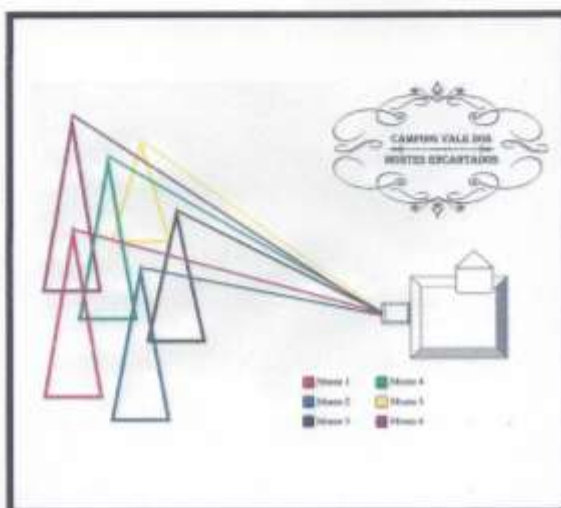


Edição de 10/10/1717

Grande Inauguração do Camping do Vale dos Montes Encantados

Amanhã, dia 11/10/1717, será inaugurado aqui em nossa Ilha o Camping do Vale dos Montes Encantados. Esse evento está atraindo turistas de diversas partes.

Com a presença confirmada dos Ilustres governadores das Ilhas de Grand Bahama, Great Ábaco e New Providence. Este será um momento de muita badalação...



Mas, não é para menos, o grande dia contará com uma ótima programação que garante a diversão de qualquer um. Além, de claro, uma promoção incrível, cujo prêmio será uma viagem com tudo pago! E o destino? Este faz parte do grande enigma criado por Marc Heidan e a ser resolvido pelo futuro vencedor da promoção.



Edição de 12/10/1717

Conheça o enigma e a vencedora da promoção de Inauguração do Camping do Vale dos Montes Encantados

A inauguração das estalagens do Camping do Vale dos Montes Encantados (imagem superior à direita) foi um sucesso! Todos adoraram as lunetas que lhes proporcionaram vistas maravilhosas... Além de todo o evento ter



sido maravilhoso ainda contava com um enigma a ser solucionado: uma promoção instigante e curiosa para o local!

Essa promoção foi criada pelo Professor Marc Heidan

(imagem à esquerda) e consistia de que o primeiro a descobrir qual era a maior distância a ser percorrida em passos (considerando $1m = 3$ passos), indicando assim, a maior rampa. Desta forma, também descobriria o seu destino, já que poderia vê-lo pela luneta deste monte, pois ganharia a viagem com tudo pago para lá.



A grande vencedora da promoção e que solucionou o enigma foi a senhorita Florência Salles (foto inferior à direita), filha de um grande fazendeiro de Great Ábaco, a família está à passeio pela Ilha e a moça além da notável beleza, apresentou grandes habilidades com os números ao solucionar o enigma com apenas 30 minutos de seu anúncio, cujas respostas para os montes 1, 2, 3, 4, 5 e 6, foram respectivamente: 84, 72, 60, 87, 42 e 45 passos. Ao ser indagada sobre o que viu na luneta do monte mais alto, ela apenas respondeu que deseja partir logo de Eleuthera, pois apesar de ninguém mais ter visto ela continua a afirmar que viu as embarcações do pirata Barba Negra se aproximando da costa.

Entretanto, as autoridades locais afirmaram que fizeram uma busca no local e não encontraram nada fora do normal.





Edição de 20/10/1717

Acidente no Vale dos Morros Encantados deixa vários feridos...

Com apenas nove dias de funcionamento um acidente ainda sem explicação deixa nove pessoas feridas. Na tarde de ontem quando um grupo de jovens rapazes estava se preparando para caçar em um do montes e para seguir caminho mata adentro, uma das cordas que dava sustentação a rampa do monte polegar se rompeu. Deixando, todos, em uma queda livre, por sorte estavam logo no início da caminhada e por isso tiveram apenas ferimentos leves... O que ninguém conseguiu compreender é como esse incidente aconteceu. Mas por medidas de segurança o parque será fechado pelos próximos 5 dias para manutenção e fiscalização da infra-estrutura.

Edição de 15/11/1717

Duas pessoas sofrem ataques de alcatéia no Camping do Vale dos Montes Encantados

Mesmo após reforçar a segurança do local e o número de guias, o camping do Vale dos Montes Encantados continua apresentando problemas com o seu funcionamento... Infelizmente, dessa vez, as notícias são trágicas: na tarde de ontem duas pessoas foram atacadas por uma alcatéia. Os corpos foram encontrados hoje pela manhã desfalecidos por um vigilante do local conhecido por nome de Hut, este não conseguiu explicar de onde possam ter surgido os lobos...



Edição de 28/10/1717

Grupo de Turistas se perdem no Camping do Vale dos Montes Encantados...

Com apenas três dias de retornar as atividades, o Camping do Vale dos Montes Encantados, após a paralisação devido ao incidente ocorrido com os jovens no último dia 20, o parque volta a dar o que falar, pois um grupo de turistas passou horas desaparecidos em uma das trilhas criadas pelo parque e que dava acesso a uma caverna. Após serem encontradas elas alegam que o vale está mal assombrado e que nunca mais desejariam ter outra experiência como esta, partiram da Ilha logo após o ocorrido.

Edição de 16/11/1717

Dono do Camping do Vale dos Montes Encantados é encontrado morto

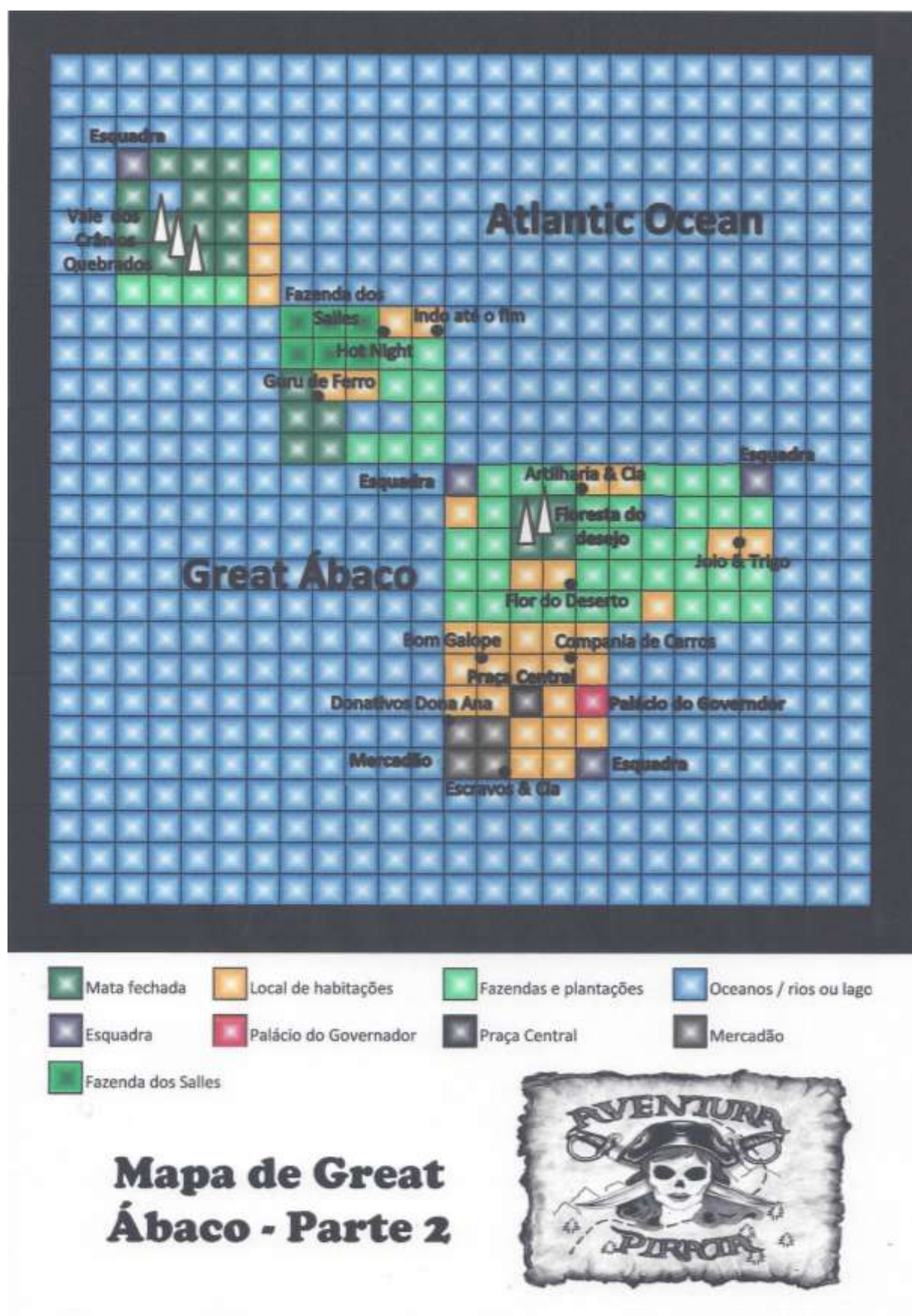
Dono do Camping do Vale dos Montes Encantados é encontrado morto na cabana que utilizava como posto de entrada do local, a polícia local acredita que foi suicídio, pois ele se enforcou, mas para a família foi assassinato...

Edição de 20/11/1717

Família Del Valle decide fechar o Camping do Vale dos Montes Encantados

Após os últimos acontecimentos e além do desaparecimento do professor Marc Heidan a família ainda enlutada decidiu fechar por tempo indeterminado o parque: 'Camping do Vales dos Montes Encantados', pois apesar do extremo sucesso da abertura, as pessoas passaram a ter medo do local...

APÊNDICE F - KIT DE AUXÍLIO DO MESTRE - PARTE 2



Bilhete nº1- Parte 2

Por favor, ajudem-me! O diabo dos mares está com meus pais e meu irmãozinho, ele é apenas uma criança, e para mim restou o infortúnio de ser sua mulher...

Agora, a caminho de casa, já não sou mais feliz e sei que os lugares mais secretos de minha infância serão usados para o mal.

Sei quão inútil é este pedido de socorro, mas a esperança é a última que morre!

New Providence, 16/10/1717

Flor.

Bilhete nº 2 – Parte 2

Descubra o valor das letras, pois em cada ponto se revela parte do segredo e ao fim só resta a liberdade...

Cada letra de A até J representa um número distinto de 1 até 10. Na tabela a seguir, cada número representa o produto do número da sua linha pelo número da sua coluna. Por exemplo: $A \times F = 18$.

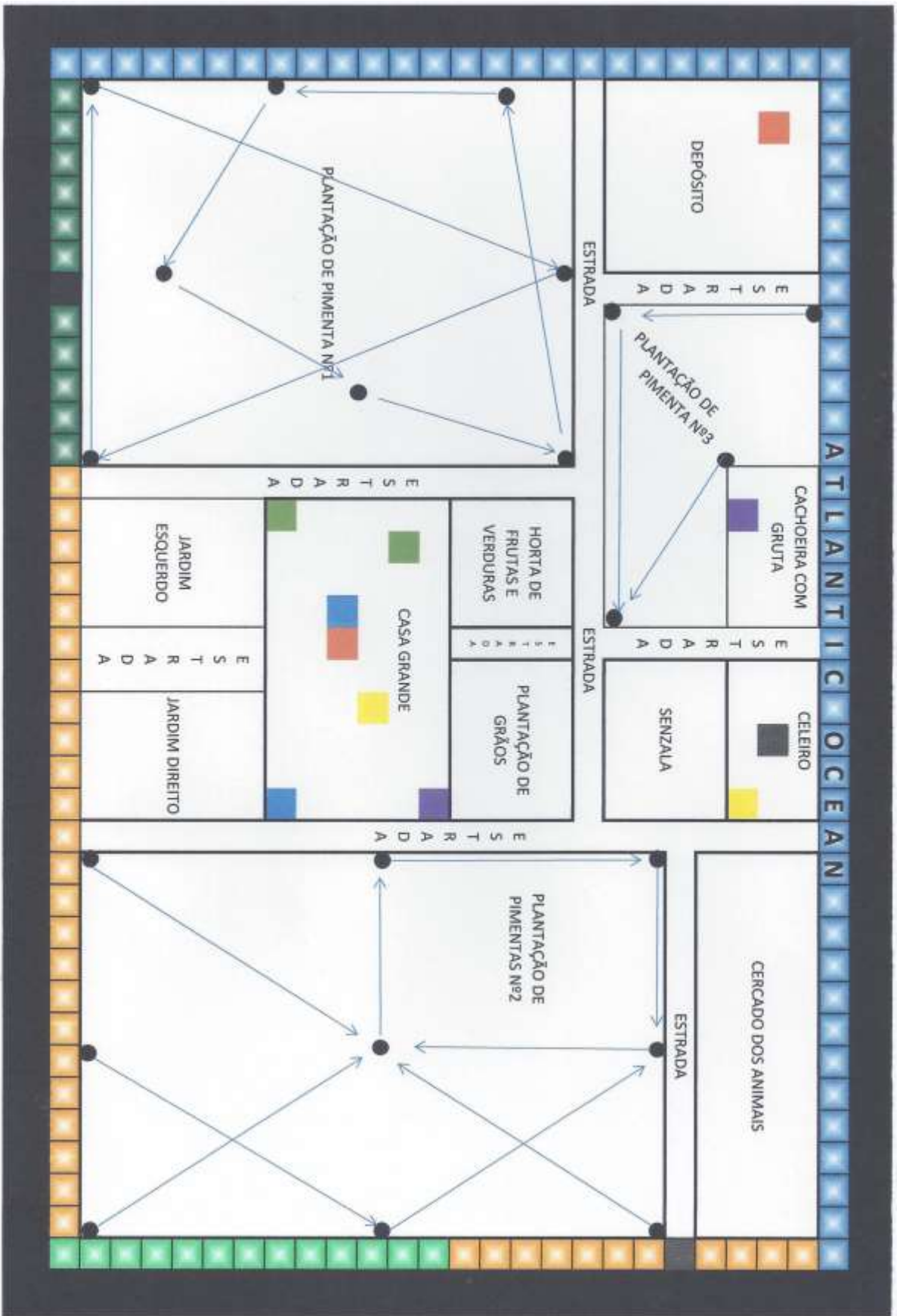
X	A	B	C	D	E
F	18		9		27
G				20	
H		42		30	
I		56			24
J	20		10		30

Para ter certeza é só conferir na equação:

$$A+B+D+E+J \times C = F+G+H+I$$

Atenção: o valor da letra deve ser dito como código quando forem perguntados sobre o que desejam. Lembrem-se de responder de modo que mais ninguém que ouça consiga compreender que é um código, sempre acrescentado o pode ficar com o troco. Não confio em muitas pessoas!

Ajudem-me o mais rápido possível!



Mapa da Fazenda dos Salles - Parte 2

Enigma nº 1 – Parte 2

Quando o observador 1 é capaz de ver o 2, e este, vê o 3, que por sua vez vê o 1, encontrarás o que tanto buscas... Mas, vale lembrar que o observador errado o levará ao seu triste fim. Por isso, cuidado para onde olha e tenha certeza que o seu ângulo sempre será agudo. Além disso, o benefício virá dos observadores que fazem o percurso mais curto entre si. No entanto, o malefício que o mais distante causa é fatal.

O tempo é algo imprescindível!

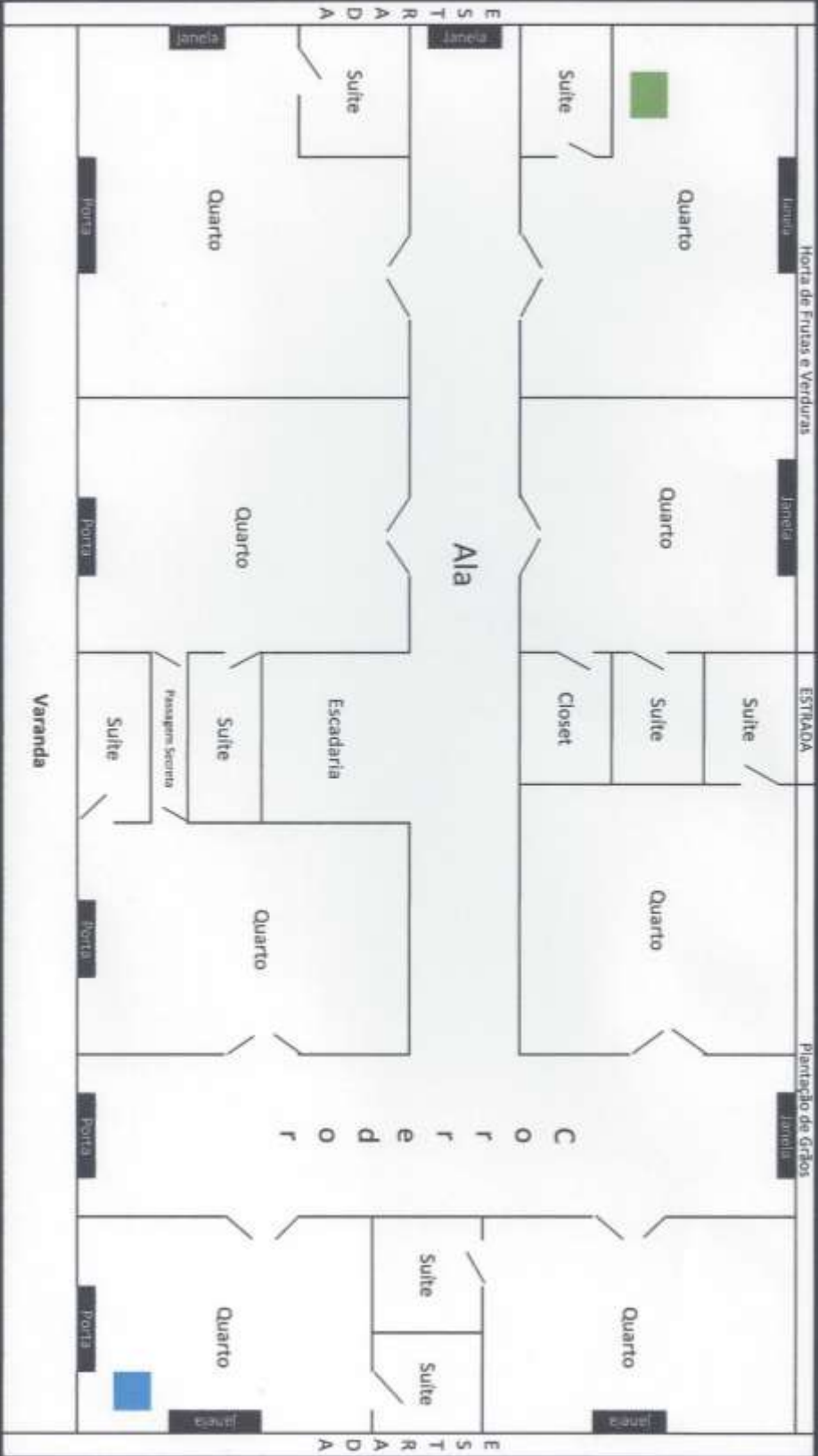
Enigma nº 2 – Parte 2

Os locais mais secretos exigem chave. Lembrem-se, vocês não podem tentar qualquer uma, apenas a correta...

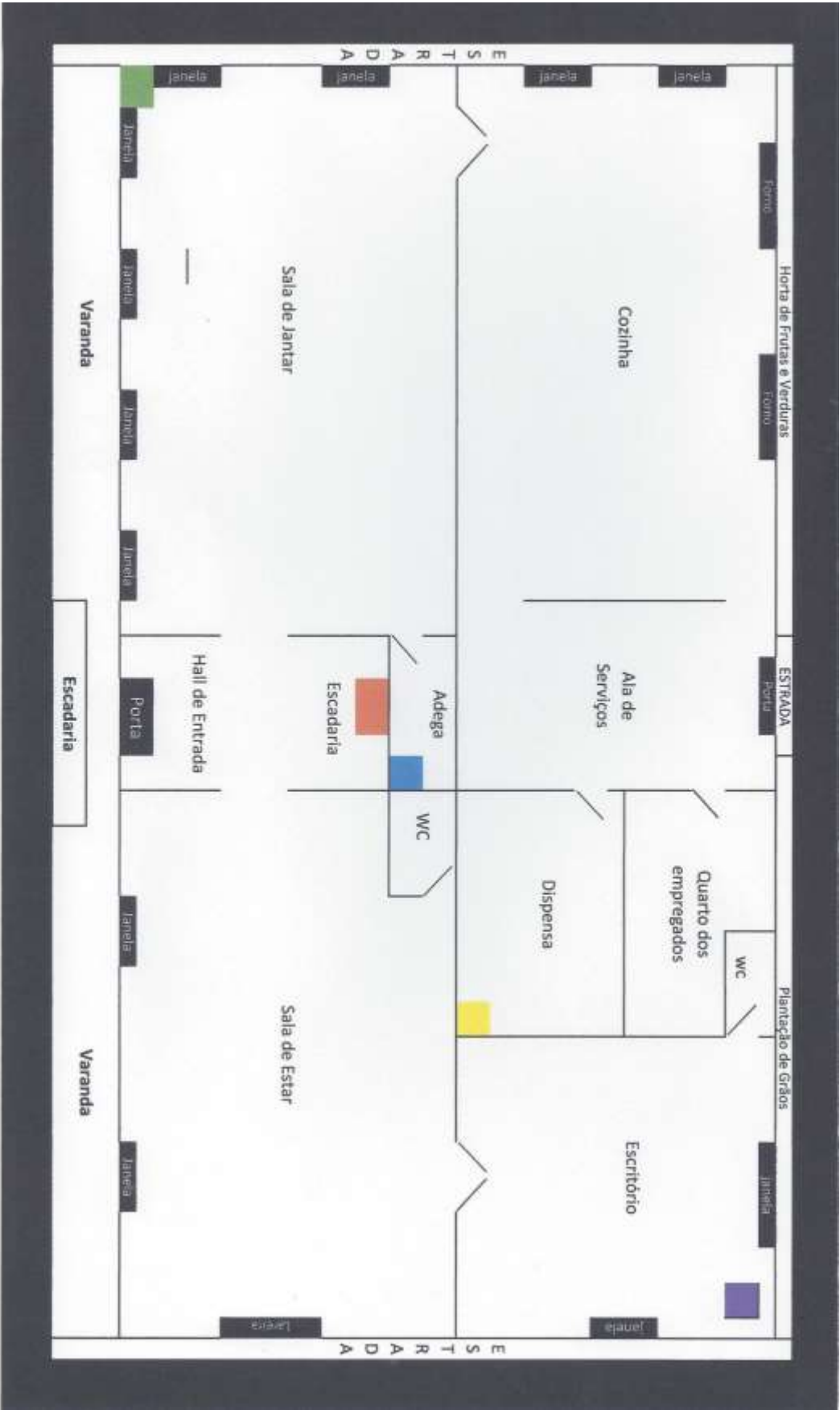
Nunca vi algo parecido, está muito além da nossa criação! A chave errada gera uma grave queimadura.

Em cada lugar, existe um quadro de chaves, cuja solução do enigma será a soma dos produtos. Pegue apenas aquela cuja numeração corresponda a solução do problema.

O tempo está acabando, preciso de ajuda!



PLANTA BAIXA DA CASA GRANDE - PISO SUPERIOR - Parte 2



PLANTA BAIXA DA CASA GRANDE - PISO TÉRREO - Parte 2

Enigma nº 3 – Parte 2

A entrada de maior valor está no local onde todos descem ou sobem, não há uma marcação clara, mas é deduzível...

Para entrar, é necessário que o líquido vital daquele que é digno (aquele de sangue puro) seja derramado. Uma gota pode ser suficiente, mas se usado errado, litros podem ser necessários!

O resultado certo garante o direito de viver com dignidade, além de ir e vir! Sejam rápidos e tenham cuidado com as rondas noturnas.

Ward é homem astuto e terrível!

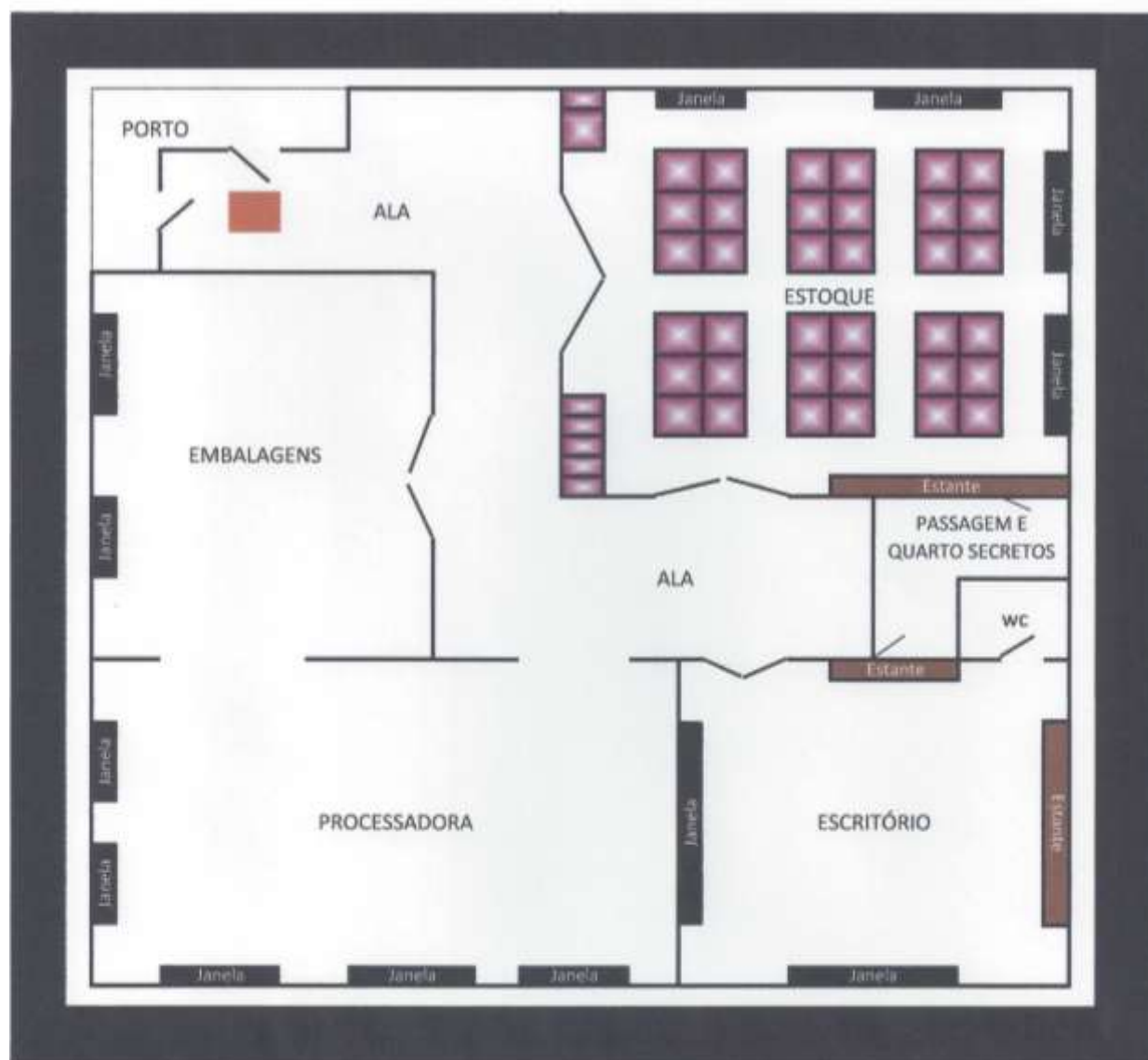
Enigma nº 4 – Parte 2

O que procuras está onde se guarda todo o excedente, cuja segurança está nos papéis de embarque e desembarque das mercadorias...

Para entrar, é preciso, além da chave, saber a solução da equação a seguir:

$$(Diagonal1) + (Diagonal2) + (2^a\text{Linha}) + (1^a\text{Coluna}) + H.J \\ + B.D + A.G =$$

Descubra a solução e então terá o tesouro, mas tenha atenção! Porque nas diagonais, linha e coluna só se o usa o resultado dos produtos!

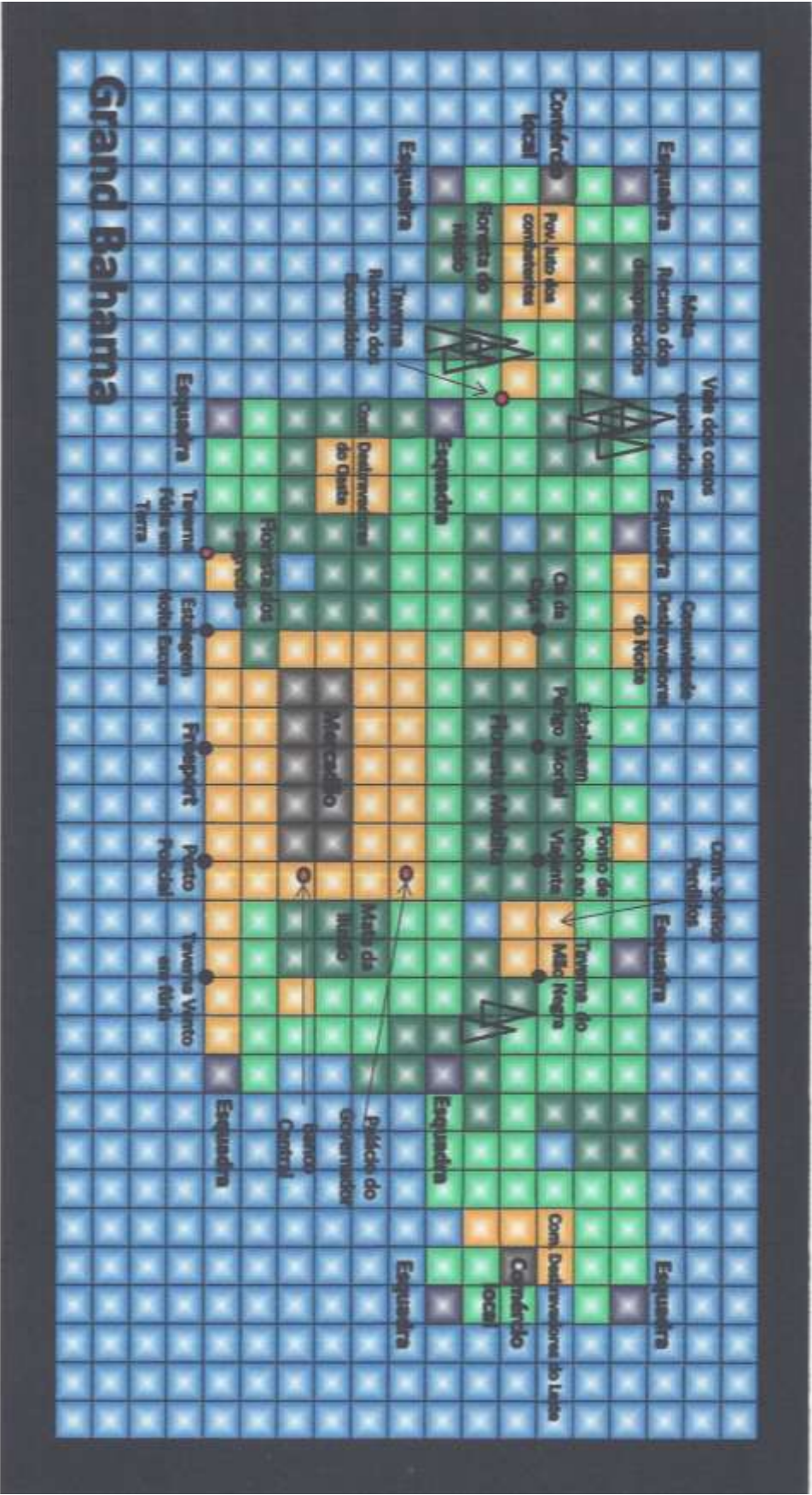


PLANTA BAIXA DO DEPÓSITO DA FAZENDA DOS SALLES

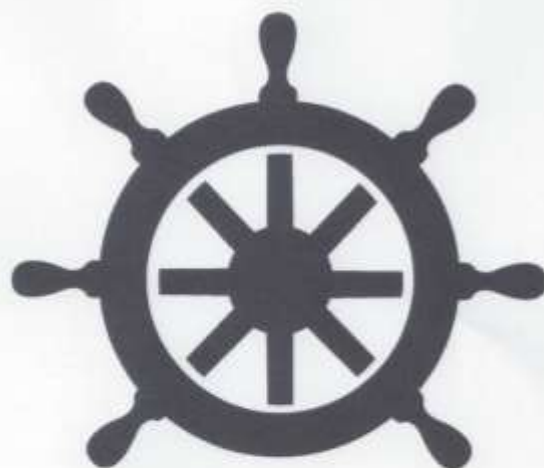
Parte 2



APÊNDICE G - KIT DE AUXÍLIO DO MESTRE – PARTE 3



MAPA GRAND BAHAMA - PARTE 3



**“Retalhos que perpetuam momentos que
teimam em diluir-se na memória. Registros
que contam uma história”**



Edward Teach (1685-1718)



Nasci em Bristol (uma cidade inglesa), em 1685, em uma casa pequena. Minha mãe, uma dona de casa dedicada, apesar de trabalhar lavando roupas para fora e meu pai, um operário.

Devido as dificuldades financeiras enfrentadas pela família meu

pai virou um alcaide e nos abandonou para viver no mar... Algum tempo depois minha mãe veio a falecer, vítima de Tuberculose, doença que já contraiu por causa do sofrimento.

Assim, fiquei sozinho no mundo muito cedo e por isso, ainda adolescente já tive que trabalhar como carregador no Porto e posteriormente como marinheiro.

Após muitos anos servindo a Marinha Inglesa, viajei para o Caribe e a Bahamas. Como o lugar era lindo, não quis voltar para a Inglaterra...

Acabei ganhando uma carta de corso que me autorizou a atuar como Pirata, desde que defendesse os interesses Ingleses no conflito contra os Franceses. Cujo intuito era obter o controle das rotas de comércio, dos recursos, vilas, cidades e plantações na região caribenha, um local de extrema movimentação mercantil da época.

Mas, como nunca consegui riqueza nem fama servindo a marinha, decidi me aventurar

nos mares.

Aos trinta anos, quando estive em New Providence, em 1716, conheci Benjamin Hornigold (um dos piratas clandestinos mais ferozes que atuou na região), não podia ter encontrado melhor instrutor. Tornamos-nos grandes amigos e em pouco tempo ganhei o controle de uma das chapulas que havíamos capturado. Devia ter registrado a cara que a tal de Celina fez, como ela pôde acreditar que herdaria alguma coisa, é uma mulher e não passa de uma pobre coitada!



Decidi melhorar o meu visual, porque percebi que assim era mais respeitado. As pessoas sentem medo só de pensarem ou ouvirem a descrição de minha aparência... Além disso, sempre fiz questão de fazer jus a minha fama de demônio dos mares. Mudei até de nome e passei a me identificar de Barba Negra!

No início do ano de 1717, eu e Hornigold, zarparamos de New Providence com destino para a América, neste percurso capturamos algumas chalupas, o lucro foram 120 barris de trigo, alguns galeões de vinho e muitos objetos de valor (ouro, prata, jóias) e alguns itens de beleza, porém de valor desconsiderável.

Infelizmente, Hornigold decidiu parar...

Entretanto, me deixou com o Concord (que beleza de navio). Não tive dúvidas e na primeira chance me liberei de Celina Escolbar. Também, tive a bela oportunidade de roubar a chalupa do idiota do Cerberus, ganhando todo o seu tesouro e o desonrando no meio dos Piratas. Pena que não tenho registro disso...

Passei muitas aventuras, juntei um tesouro maravilhoso, mas eu precisava encontrar um lugar seguro para escondê-lo, soube que o Vale dos Montes Encantados era um ótimo lugar, por ser deserto. Mas, que decepção, quando atraquei na Ilha de Eleuthera, descobri que haviam criado um monumento que estava atraindo a atenção de todos para lá... Precisei de algum esforço para conseguir acabar com a fama do local e ainda saí no lucro, trouxe comigo um cara que vai me ajudar a esconder meu tesouro, além de claro, arrumei uma bela Flor para ser minha mulher e com o lugar perfeito para esconder meus pertences... De certa forma, foi um projeto lucrativo!

Como sempre, permaneço com a mesma mania de nunca guardar tudo em um único lugar. Por isso, alguns dos defensores da natureza estão se irritando por causa da minha constante presença em seus habitats. Só lamento! Adoro a vida selvagem e não perco a oportunidade de destruir tudo e todos que se oporem a mim...

Depois de passar em New Providence e me organizar para a minha chegada em Great Abaco, parti para Grand Bahama, onde pretendo guardar o restante dos pertences que adquiri até a agora...



Para guardar o meu tesouro na Ilha de Great Abaco, eu tive o apoio da minha doce Florência, pois a fazenda já possuía os lugares perfeitos...

Mas em Grand Bahama encontrei alguns problemas. Devido ao cerco contra os Piratas, não podia ser descoberto, que estava transportando mercadorias para esta Ilha. Foi quando tive a ideia: os produtos seriam 'comercializados'!

Por isso, fiz alguns investimentos nesta Ilha, além de claro, convencer, de modo um tanto espontâneo, a alguns comerciantes locais a me ajudarem...



O lote de número 1 e 33 do Mercado foram os primeiros lugares que adquiri. Assim que entrei para a equipe de Hornigold. Lá os funcionários são todos de minha confiança e só recebem/trocam informações sob o comando direto do código criado por Heidan: que consiste em saber qual a distância em linha reta entre os observadores 1 e 3 ou entre 3 e 5.



Estando no lote 1 - Sou o observador 2: Se olho para o olheiro 1 e em seguida para o 3, formo um ângulo de visão igual ao do observador 4 (localizado no lote 53) se olhasse para o 3 e em seguida para o 5. Além disso, sei que a distância em linha reta entre mim e o observador 1 é de 12 passos.

Estando no lote 33 - Sou o observador 3: Se olho para o olheiro 1 e em seguida para o 2, formo um ângulo de visão igual ao de se olhasse para 4 e em seguida para o 5. Não sei qual a distância entre mim e o observador 1, mas sei que entre mim e o 2 é de 18 passos (em linha reta).



Pesca Rápida



Produtos de Pesca

Estando no lote 30 - Sou o observador 1: Se olho para o olheiro 2 e em seguida para o 3, formo um ângulo de visão igual ao do observador 5 (localizado no lote 40) se olhasse para o 3 e em seguida para o 4. A antiga dona, Stela, agora é minha empregada, mesmo que não goste.

Estando no lote 53 - Sou o observador 4: Sei que estou a 24 passos do olheiro 5, mas não sei a que distância estou do observador 3.

Nesta estalagem também tenho homens de confiança, pois a ganhei de presente de meu amigo John Hornigold, para que pudesse continuar com meus negócios, desde que ele saiu do ramo da Pirataria. Diferentemente da Taverna Sonhos Destruídos, que tenho que ficar de olho sempre, pra ninguém me trair, por isso tenho seguranças lá.



Leitura Agradável

utilizá-la para meus negócios. Lá, também, não posso confiar muito, já que preferi manter os funcionários antigos pra não levantar suspeitas... Mas, claro que coloquei um gerente de minha confiança.

Estando no lote 40 - Sou o observador 5: Sei que a distância em linha reta entre mim e o olheiro 3 é de 48 passos e entre mim e o observador 4 é de 24 passos. Quando descobri que o Heidan era dono desta loja de livros fiquei feliz e logo comecei a



Certificado de Propriedade

O governador da Ilha de Grand Bahama certifica que a
Propriedade de número 40 de Mercadão desta ilha pertence ao Sr.
Marc Heidan. Com o intuito de funcionar o Ponto Comercial
"Leitura Agradável- Livros em Geral". Adquirido conforme os
processos legais exigidos.

Grand Bahama, 06 de dezembro de 1715.


William Focault

William Focault (governador)


Marc Heidan

Marc Heidan (proprietário)

Certificado de Propriedade

O governador da Ilha de Grand Bahama certifica que a
Propriedade de número 1 de Mercadão desta ilha pertence ao
Sr. Edward Teach. Com o intuito de funcionar o Porto Comercial
"Uso restrito - Produtos em Geral". Adquirido conforme os
processos legais exigidos.

Grand Bahama, 03 de novembro de 1716.


William Fecault (governador)


Edward Teach (proprietário)

Certificado de Propriedade

O governador da Ilha de Grand Bahama certifica que a propriedade de número 30 do Mercado desta ilha pertence a Sr.
Stela Clinton. Com o intuito de funcionar o Ponto Comercial
"Senhos destruídos - Javerna". Adquirido conforme os processos
legais exigidos.

Grand Bahama, 10 de julho de 1915.

William Focaust

William Focaust (governador)

Stela Clinton

Stela Clinton (proprietária)

Certificado de Propriedade

O governador da Ilha de Grand Bahama certifica que a
Propriedade de número 33 de Mercadão desta ilha pertence ao Sr.
Edward Teach. Com o intuito de funcionar o Ponto Comercial
"Fresa Fácil- Produtos de Taca". Adquirido conforme os processos
legais exigidos.

Grand Bahama, 13 de agosto de 1716.


William Focault

William Focault (governador)



Edward Teach (proprietário)

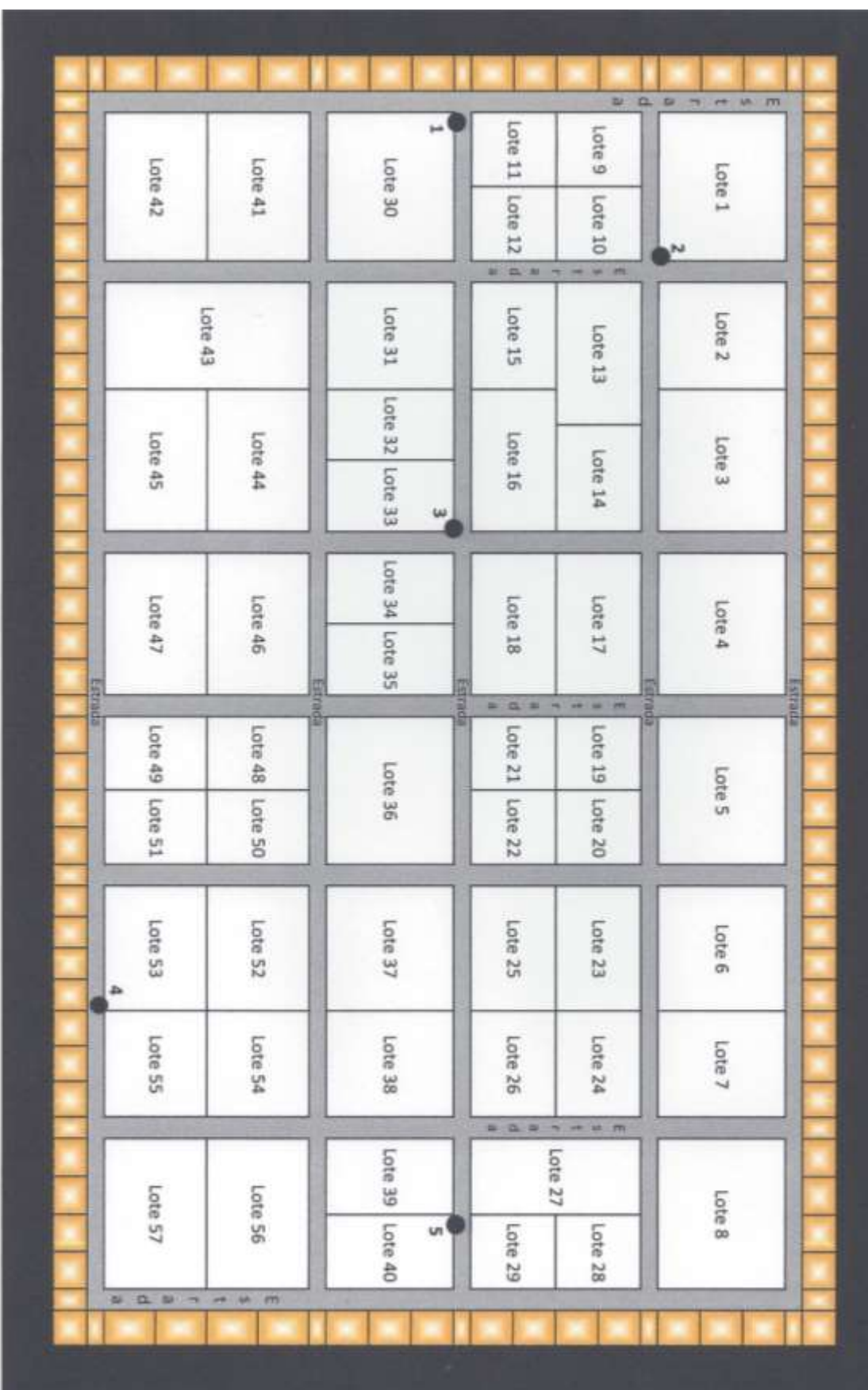
Certificado de Propriedade

O governador da Ilha de Grand Bahama certifica que a Propriedade de número 53 do Mercado desta ilha pertence ao Sr. John Hornigold. Com o intuito de funcionar o Ponto Comercial "Pescaria Rápida - Produtos de Pesca". Adquirido conforme os processos legais exigidos.

Grand Bahama, 06 de dezembro de 1716.


William Fecault (governador)


John Hornigold (proprietária)



Planta Baixa do Mercado - Ilha de Grand Bahama - Parte 3

APÊNDICE H - MODELO DE FICHA DO PERSONAGEM - FRENTE

CLASSES		NÍVEL	PONTOS DE EXPERIÊNCIA

NOME: _____

HISTÓRICO: _____

IDADE: _____ **SEXO:** _____

APARÊNCIA		TRAÇOS MARCANTES
ALTURA		
PESO		

VELOCIDADE	DEFESA	ARMADURA	SAÚDE

ASTÚCIA: _____ **VALOR**

COMUNICAÇÃO: _____ **VALOR**

DESTREZA: _____ **VALOR**

FORÇA: _____ **VALOR**

MAGIA: _____ **VALOR**

PERCEPÇÃO: _____ **VALOR**

VONTADE: _____ **VALOR**

CONCEITO, OBJETIVOS E LIGAÇÕES:

ARMA	DANO SOFRIDO	DANO CAUSADO

GRUPOS DE ARMAS

EQUIPAMENTO E DINHEIRO

PC **PP** **PO**

IMAGEM DO PERSONAGEM

APÊNDICE I - MODELO FICHA DO PERSONAGEM – VERSO

PODERES DE CLASSES E FEITIÇOS

TALENTOS E IDIOMAS

ALCANDE DAS ARMAS DE PROJÊTEIS

ARMA	ALCANCE CURTO	ALCANCE LONGO	RECARREGAR

FEITIÇO/ ENGENHOCA	CUSTO	DURABILIDADE	DANO CAUSADO	TESTE

OBSERVAÇÕES:

APÊNDICE J - KIT DE PERSONAGENS

CLASSE		PONTOS DE EXPERIÊNCIA
Engenheiro de Guerra		

NOME:	Clover Spring
HISTÓRICO:	Anão
IDADE:	38 anos
SEXO:	Masculino

APARÊNCIA	
ALTURA:	1,42m
PESO:	40Kg

VELOCIDADE	DEFESA	ARMADURA	SAÚDE
6	8	3	0
Couro Leve			

ASTÚCIA:	Engenharia	2
	Conhecimento Militar	

COMUNICAÇÃO:	Enganação	2

DESTREZA:	Armadiilhas	2

FORÇA:	Condução	2

MAGIA:	Criação	2

PERCEPÇÃO:	Empatia	1

VONTADE:	Coragem	2

ARMA	DANO SOFRIDO	DANO CAUSADO
Arma Improvisada	-	1d6 -1
Marreta	1PS	1d6 + 3
Espada Curta	2PS	1d6 + 2
Facas de Arremesso	1PS	1d6
Briga / Armas de Contusão / Lâminas Leves		

EQUIPAMENTO E DINHEIRO		
1 mochila, 1 kit de ferramentas, 2 pacotes de ração de viagem, 1 espada curta, 1 marreta, 2 facas de arremesso.		
50	20	2

IMAGEM DO PERSONAGEM


CONCEITO, OBJETIVOS E LIGAÇÕES: Gosta de criar armas de guerra. Aliar-se-á a qualquer um que esteja disposto a deixar testar suas invenções em tropas inimigas.
--

PODERES DE CLASSES E FEITIÇOS

*Parte de seus deveres parece bastante mundana (como construir pontes), mas é fundamental para a sobrevivência das tropas. Outras tarefas são espetacularmente destrutivas (derrubar muralhas, erigir torres de cerco), e causam mais mortes que qualquer soldado; ***ARMA DE CERCO:** você constrói uma arma de cerco especial, que pode levar consigo em combates e aventuras (dano causado = $1d6 + 2$ / dano sofrido = $1d6 - 1$), o número de pessoas atingidos é calculado por $1d6$; ***ARMA DE DESTRUIÇÃO EM MASSA:** você pode forçar os mecanismos de cerco para disparar uma carga destruidora. Este ataque conta com uma escala acima (dano causado é mesmo da arma normal o que aumenta é o número de adversários atingidos, para calcular = $2d6$ / dano sofrido = $1d6 + 2$), mas danifica a arma de cerco, que não poderá mais ser usada no mesmo combate; ***TORRE DE CERCO:** você modificou a arma para protegê-lo, como uma fortaleza móvel em miniatura (Número alvo para conseguir usar tem que ser maior que sua destreza, lance $1d6$).

TALENTOS E IDIOMAS

*Especialista em construir armas de cerco;

ALCANDE DAS ARMAS DE PROJÉTEIS

ARMA	ALCANCE CURTO	ALCANCE LONGO	RECARREGAR
Faca de Arremesso	6m	12m	Menor

FEITIÇO / ENGENHOCA	CUSTO	DURABILIDADE	DANO CAUSADO	TIPO

OBSERVAÇÕES:

PODERES DE CLASSES E FEITIÇOS

*Treinamento em magia, o que garante que você é capaz de conjecturar qualquer feitiço, desde que esteja em condições; *Alma de aço: você possui resistência contra magias; *Ataque múltiplo aprimorado: você gasta 1d6 +2 em pontos de saúde para cada ataque coletivo realizado (para determinar a quantidade de atingidos lance 2d6 e o dano causado é igual ao da arma usada); *Faro para relíquias: você pode farejar a presença de uma passagem secreta ou de qualquer item valioso (1d6 em PS) que esteja em até 10m (realizar o teste de 1d6 que precisa ser superior a sua astúcia); *Infiltrador treinado: você pode gastar 2PP para comprar informações; *Detectar armadilhas: você está acostumado com a lógica confusa dos túneis, templos, cavernas, etc. e por isso quase sempre detecta armadilhas (teste: 1d6 o número alvo deve ser maior ou igual a sua vontade).

TALENTOS E IDIOMAS

*Ler tevene antigo (maioria dos escritos monges e sobre relíquias está nessa língua); *Conhecimento; *Telepatia.

ALCANDE DAS ARMAS DE PROJÉTEIS

ARMA	ALCANCE CURTO	ALCANCE LONGO	RECARREGAR

FEITIÇO / ENGENHOCA	DANO SOFRIDO	DURABILIDADE	DANO CAUSADO	TIPO

OBSERVAÇÕES:



CLASSES	PONTOS DE EXPERIÊNCIA
Engenhoqueiro Goblin	

NOME: Engine Smiff

HISTÓRICO:	Goblin
-------------------	--------

IDADE: 45 anos **SEXO:** MASCULINO

APARÊNCIA	
ALTURA	1,50m
PESO	55Kg

VELOCIDADE	DEFESA	ARMADURA		SAÚDE
8	6	3	0	30
Couro leve				

ASTÚCIA:	Engenharia	3
	Escrita	

COMUNICAÇÃO:	Barganha	1

DESTREZA:	Armadilhas	3

FORÇA:	Escalar	1

MAGIA:	Criação	3
	.	

PERCEPÇÃO:	Empatia	1

VONTADE:	Fe	2

ARMA	DANO SOFRIDO	DANO CAUSADO
Arma Improvisada	-	1d6 - 1
Briga		

EQUIPAMENTO E DINHEIRO		
1 Mochila, 2 Kit's de Peças, 1 Kit de Ferramentas, 1 lanterna 1 vidro de óleo, 1 odre de água, 1 Escudo leve, 1 Armadura de Couro leve.		
50	20	2

IMAGEM DO PERSONAGEM

A black and white illustration of a character with a large, bushy head, wearing round glasses, a dark long-sleeved shirt, and light-colored pants. The character is standing with hands on hips.

CONCEITO, OBJETIVOS E LIGAÇÕES: Gosta da satisfação de ver suas criações sendo usadas e valorizadas. Alisar-se-á a qualquer um que estiver disposto a financiar sua criatividade de produção.

PODERES DE CLASSES E FEITIÇOS

***ENGENHOCA GOBLIN:** você possui dispositivos capazes de simular o efeito de qualquer magia. Você pode, por exemplo, criar uma projeção de imagens (Ilusão), uma arma de dardos tranquilizantes (Desmaio) ou quaisquer outras. Uma engenhoca é quase igual a qualquer arma e segue as mesmas regras (veja planilha abaixo);

TALENTOS E IDIOMAS

*Especialista em criação de engenhocas mecânicas para fins variados; *Consegue construir, consertar ou improvisar máquinas fantásticas em pouquíssimo tempo, ainda que seu desempenho seja precário (em geral funcionam apenas uma vez, mas por sorte pode render mais alguns momentos...)

ALCANDE DAS ARMAS DE PROJÉTEIS

ARMA	ALCANCE CURTO	ALCANCE LONGO	RECARREGAR

FEITIÇO / ENGENHOCA	CUSTO	DURABILIDADE	DANO CAUSADO	TIPO
Qualquer engenhoca criada	2 PP + 2PS	1d6	1d6 + 1	-

OBSERVAÇÕES:



CLASSES	PONTOS DE EXPERIÊNCIA
RANGER DAS CAVERNAS	

NOME: Noah Santana

HISTÓRICO:	Anão
------------	------

IDADE: 40 anos **SEXO:** MASCULINO

APARÊNCIA	
ALTURA	1,45m
PESO	58Kg

VELOCIDADE	DEFESA	ARMADURA	SAÚDE
6	9	7	-3
Malha Pesada			

ASTÚCIA:	Cartografia	2
	Pesquisa	

COMUNICAÇÃO:		0

DESTREZA:	Armadilha	3
	Briga	

FORÇA:	Machado	4
Armas de Contusão		
Poderio Muscular		

MAGIA:		0
	.	

PERCEPÇÃO:	Visão	2
	Olfato	

VONTADE:	Coragem	2

ARMA	DANO SOFRIDO	DANO CAUSADO
Machado de duas mãos	3PS	3d6
Porrete	2PS	1d6
Besta	-	2d6 + 1
Marreta	1PS	1d6 + 3
* Machados / Arco / Cajado / Contusão		

EQUIPAMENTO E DINHEIRO		
1 martelo, 1 picareta, 1 escudo leve, 2 machados, 1 cão de raça, 1 Besta, 1 Marreta.		
50	20	2

IMAGEM DO PERSONAGEM



CONCEITO, OBJETIVOS E LIGAÇÕES:	O ranger das cavernas é diferente dos rangers comuns porque seguem suas próprias regras e leis. Não é luxuoso, mas gosta de ouro.
--	---

PODERES DE CLASSES E FEITIÇOS

***Mente labiríntica:** você está acostumado com a lógica confusa dos túneis e quase nunca se perde em cavernas ou labirintos (você consegue comprar informação com 50PC), e sempre é capaz de se lembrar perfeitamente pelo caminho que passou; ***Olhar sombrio:** você é imune a todas as formas de cegueira, e pode enxergar perfeitamente na mais profunda escuridão, inclusive aquelas de origem mágica;

TALENTOS E IDIOMAS

***Guerreiro rústico** especializado na exploração de cavernas; ***Sabe se orientar** como ninguém sabe em cavernas, túneis, rios, e ruínas subterrâneas. Assim, como conhece os hábitos dos animais e monstros que habitam esses lugares (se precisar de informação pode comprar por 30PC)

ALCANDE DAS ARMAS DE PROJÉTEIS

ARMA	ALCANCE CURTO	ALCANCE LONGO	RECARREGAR
Besta	30m	60m	Principal

FEITIÇO/ ENGENHOCA	CUSTO	DURABILIDADE	DANO CAUSADO	TIPO

OBSERVAÇÕES:



CLASSES	PONTOS DE EXPERIÊNCIA
PIRATA VINGADOR	

NOME: Celina Escobar

HISTÓRICO: Humano

IDADE: 32 anos SEXO: FEMININO

APARÊNCIA	
ALTURA	1,65m
PESO	58 Kg

VELOCIDADE	DEFESA	ARMADURA	SAÚDE
14	8	3	0
Couro leve			
25			

ASTÚCIA:	Cartografia	3
	Conhecimento Natural	

COMUNICAÇÃO:	Enganação	3
	Investigação	
	Sedução	

DESTREZA:	Furtividade	2

FORÇA:	Escalar	2
	Armas de contusão	

MAGIA:		0

PERCEPÇÃO:	Procurar	2

VONTADE:	Coragem	3

ARMA	DANO SOFRIDO	DANO CAUSADO
Espada longa	3PS	2d6
Faca de arremesso	1PS	1d6
Maça	2PS	2d6 + 1
Lâminas pesadas / Lâminas leves / Armas de contusão		

EQUIPAMENTO E DINHEIRO		
1 odre de run, 4 facas de arremesso, 1 pedra de amolar, 1 espada longa, 1 maça.		
50	20	2



CONCEITO, OBJETIVOS E LIGAÇÕES: Era o braço direito de Hornigold e considerada serva fiel (era a futura herdeira do posto de comandante da sua embarcação), mas Edward Teach apareceu. Ganhou a confiança de todos e quando Hornigold aposentou-se lhe deu o Concord (a embarcação que era dela)... A garota jamais aceitou e deseja vingança, desde então fingiu ser uma aliada do Barba Negra, servindo-o, até ser mandada embora como um vira-lata qualquer.

PODERES DE CLASSES E FEITIÇOS

***Sentido sobrenatural (inimigo):** seu inimigo pode fugir, mas não pode se esconder de você. O vingador sempre consegue perceber a presença de um inimigo, mesmo através de paredes, disfarces ou invisibilidade; ***Devoção:** a sua vida é devotada para vingar-se de seu inimigo. Sempre que se desvia desse objetivo, você sofre uma penalidade de 10PS; ***Crítico aprimorado:** quando você faz um acerto crítico contra seu inimigo, ganha 1 ponto em uma habilidade a sua escolha (atenção não pode repetir habilidades até que seja acrescentado em todas); ***Apunhalar pelas costas:** não sabe jogar limpo...

TALENTOS E IDIOMAS

***Habilidosa em lutas com lâminas;** ***Flanquear:** você sabe se aproveitar da distração de seus inimigos para desferir punhaladas mortais.

ALCANDE DAS ARMAS DE PROJÉTEIS

ARMA	ALCANCE CURTO	ALCANCE LONGO	RECARREGAR
Faca de Arremesso	6m	12m	Menor

FEITIÇO/ ENGENHOCA	CUSTO	DURABILIDADE	DANO CAUSADO	TIPO

OBSERVAÇÕES:



CLASSE	PONTOS DE EXPERIÊNCIA
COMBATENTE	

NOME: Sam Point

HISTÓRICO: Humano

IDADE: 34 anos SEXO: MASCULINO

APARÊNCIA	
ALTURA	1,70m
PESO	85Kg

VELOCIDADE	DEFESA	ARMADURA	SAÚDE
8	8	8	-4
Placas Leves			
25			

ASTÚCIA:	Conhecimento Militar
	2

COMUNICAÇÃO:	
	0

DESTREZA:	Briga
	3
	Arcos

FORÇA:	Lanças
	4
	Poderio Muscular

MAGIA:	
	0

PERCEPÇÃO:	Empatia
	2
	Olfato
	Visão

VONTADE:	Coragem
	2
	Moral

ARMA	DANO SOFRIDO	DANO CAUSADO
Arco longo	-	1d6 + 3
Cajado longo	2PS	1d6 + 1
Punho	1PS	1d6 - 1
Marreta	1PS	1d6 + 3
Lança de arremesso	-	1d6 + 3
Faca de arremesso	1PS	1 d6
Arcos / Cajados / Briga / Contusão / Lanças / Lâminas leves		

EQUIPAMENTO E DINHEIRO		
1 mochilha, roupa de viajante, 1 escudo leve, 1 arco longo, 20 flechas, 1 marreta, 1 Cajado, 1 lança de arremesso, 2 facas de arremesso, 1 pedra de amolar, 1 pacote de ração de viagem.		
50	20	2



CONCEITO, OBJETIVOS E LIGAÇÕES: Por ser um combatente e estar na cidade, você é visto com desconfiança e considerado por muitos, um vagabundo brigão. Por isso, é tratado com desdém pelos outros aventureiros, o que geralmente, lhe garante vantagem nas lutas.

PODERES DE CLASSES E FEITIÇOS

*Sob a liderança de um guerreiro procuram manter a ordem; ***Chuva de ataques:** uma vez por combate você pode usar ataque múltiplo ou tiro múltiplo (número de atingidos = $1d6 + 1$ / dano sofrido = 2 / dano causado = ao da arma utilizada para atacar); ***Força bruta:** você possui a força bruta dos selvagens. Quando realiza um ataque concentrado (dano sofrido = $1d6$ / o dano causado é o mesmo da arma acrescido de 3), além de causar dano aumentado e assim ignora a armadura do alvo.

TALENTOS E IDIOMAS

*Fidelidade aos companheiros e aliados; *Treinamento em brigas corpo a corpo; *Ler e escrever língua do comércio.

ALCANDE DAS ARMAS DE PROJÉTEIS

ARMA	ALCANCE CURTO	ALCANCE LONGO	RECARREGAR
Arco longo	26m	52m	Menor
Lança de Arremesso	8m	16m	Menor
Faca de Arremesso	6m	12m	Menor

FEITIÇO / ENGENHOCA	CUSTO	DURABILIDADE	DANO CAUSADO	TIPO

OBSERVAÇÕES:



CLASSE	PONTOS DE EXPERIÊNCIA
RANGER	

NOME: Luna Insert

HISTÓRICO: Humana

IDADE: 25 anos SEXO: FEMININO

APARÊNCIA	
ALTURA	1,65m
PESO	56Kg

VELOCIDADE	DEFESA	ARMADURA	SAÚDE
10	8	0	0
			30

ASTÚCIA:	Conhecimento natural	
		2

COMUNICAÇÃO:	Lidar com animais	
		2

DESTREZA:	Acobracia	
	Arcos	2

FORÇA:	Salto	
		1

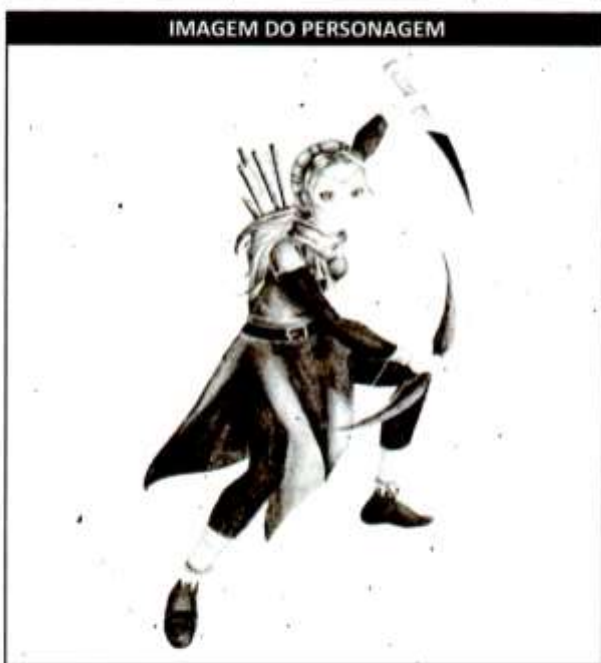
MAGIA:		
		0

PERCEPÇÃO:	Audição	
	Olfato	3
	Visão	

VONTADE:	Moral	
		3

ARMA	DANO SOFRIDO	DANO CAUSADO
Espada curta	2PS	1d6 + 2
Arco curto	-	1d6 + 1
Adaga	1PS	1d6 + 1
Besta	-	2d6 + 1
Dardos tranquilizantes	-	Adormece
Arcos / Lâminas leve		

EQUIPAMENTO E DINHEIRO		
1 Espada curta, 1 arco curto, 10 flechas, 1 besta, 20 dardos tranquilizantes, 1 pedra de amolar, 1 odre de água, 1 mochila viajante, 1 lobo e 1 amuleto mágico.		
50	20	2



CONCEITO, OBJETIVOS E LIGAÇÕES: É uma guerreira rústica, uma aventureira habituada à vida natural; prefere viver sozinha em florestas, planícies e outros lugares distantes da civilização. Sua honra não permite matar, exceto que seja para proteger um ser indefeso que esteja correndo risco de vida, mas ainda assim prefere fazer uso do amuleto mágico que encontrou na natureza...

PODERES DE CLASSES E FEITIÇOS

*Rangers conhecem bem os segredos da natureza. São exímios caçadores, mas matam apenas para sustento; *Protetora da floresta e de seus habitantes; * Para aventureiros que percorrem uma área selvagem desconhecida, não há companheiro mais indicado que um ranger; ***Companheiro animal:** no ato de luta o seu lobo pode adquirir as seguintes vantagens (audição aguçada, visão aguçada e faro aguçado) por um custo de 1d6 + 2 em PS e causar os danos que ele já causa em um ataque; ***Chuva de disparos:** você pode usar um tiro múltiplo (de dardos tranquilizantes) por luta, caso tenha os dardos suficientes para o lançamento (para determinar quantos dardos são lançados 1d6 + 2; *Não é feiticeira e não é capaz de criar porções, mas possui três poderes mágicos devido ao amuleto que possui.

TALENTOS E IDIOMAS

*Lidar com animais; *Proteger a natureza; * Conhecimento natural;

ALCANDE DAS ARMAS DE PROJÉTEIS

ARMA	ALCANCE CURTO	ALCANCE LONGO	RECARREGAR
Arco curto	16m	32m	Menor
Besta/Balestra	30m	60m	Principal
Dardos tranquilizantes	2m	5m	1PP
Lobo	-	15m	Menor

FEITIÇO/ ENGENHOCA	CUSTO	DURABILIDADE	DANO CAUSADO	TIPO
Cura	2PP + 5PS	-	-	Maior
Paralisium	1PP + 2PS	2 minutos	-	Moderado
Telepatium	1PO + 10 PS	3 minutos	-	Árduo

OBSERVAÇÕES:



CLASSE	PONTOS DE EXPERIÊNCIA
BUCANEIRO	

NOME: Cerberus Weber

HISTÓRICO: Humano

IDADE: 36 anos SEXO: MASCULINO

APARÊNCIA	
ALTURA	1,80m
PESO	90Kg

VELOCIDADE	DEFESA	ARMADURA	SAÚDE
10	10	3	0
Couro leve			
28			

ASTÚCIA:		
Navegação		
Avaliação		3

COMUNICAÇÃO:		
Barganha		
Enganação		2

DESTREZA:		
Arrombamento		
Briga		2

FORÇA:		
Escalar		
Lâminas Pesadas		3

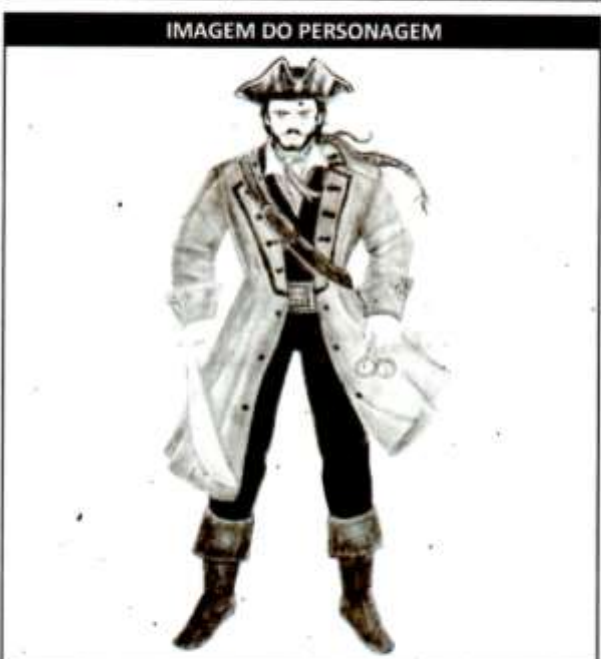
MAGIA:		
		0

PERCEPÇÃO:		
Rastrear		
Procurar		2

VONTADE:		
Coragem		
		2

ARMA	DANO SOFRIDO	DANO CAUSADO
Espada de duas mãos	4PS	3d6
Lança de Arremesso	-	1d6 + 3
Adaga	1PS	1d6 + 1
Punho	1PS	1d6 - 1
Lâminas pesadas e leves / Lanças / Briga		

EQUIPAMENTO E DINHEIRO		
1 odre de vinho, 1 barril de run, 4 facas de arremesso, 2 espadas, 1 adaga, 1 bússola, 1 relógio, 1 chalupa, 15 homens que servem ao seu comando.		
50	20	2



CONCEITO, OBJETIVOS E LIGAÇÕES: Deseja vingança contra o Barba Negra porque ele lhe roubou sua chalupa anterior, junto com seu tesouro e o desonrou no meio dos piratas. O seu período como pirata lhe rendeu alguns bons contatos perto da costa e em terra.

PODERES DE CLASSES E FEITIÇOS

***Faro para tesouros:** você é um saqueador nato, e tem um sexto sentido para encontrar baús, jóias, e moedas (você pode comprar informação por SPP); ***Flanquear:** você sabe se aproveitar da distração de seus inimigos para desferir punhaladas mortais; ***Apunhalar pelas costas:** você não sabe lutar limpo.

TALENTOS E IDIOMAS

***Ler e escrever língua do comércio;** ***Bucaneiros** são muito familiarizados com embarcações, e suas perícias ladinas se aprimoram quando estão a bordo de navios - eles sabem escalar condames, mover-se agilmente no convés, passar através de escoltilhas e destrancar arcos de tesouros melhor do que qualquer ladrão.

ALCANDE DAS ARMAS DE PROJÉTEIS

ARMA	ALCANCE CURTO	ALCANCE LONGO	RECARREGAR
Lança de arremesso	6m	12m	Menor

FEITIÇO/ ENGENHOCA	CUSTO	DURABILIDADE	DANO CAUSADO	TIPO

OBSERVAÇÕES:



CLASSES	PONTOS DE EXPERIÊNCIA
Guarda Costas / Infiltrador	

NOME: Alan Trewin

HISTÓRICO: Humano

IDADE: 36 anos SEXO: MASCULINO

APARÊNCIA	
ALTURA	1,85m
PESO	78Kg

VELOCIDADE	DEFESA	ARMADURA	SAÚDE
8	12	7	-3
Malha pesada			
35			

ASTÚCIA:		
Engenharia		
Conhecimento Militar		3

COMUNICAÇÃO:		
Disfarce		
Enganação		3
Sedução		

DESTREZA:		
Armadilhas		
Brigas		2

FORÇA:		
Lâminas pesadas		
Escarlar		3

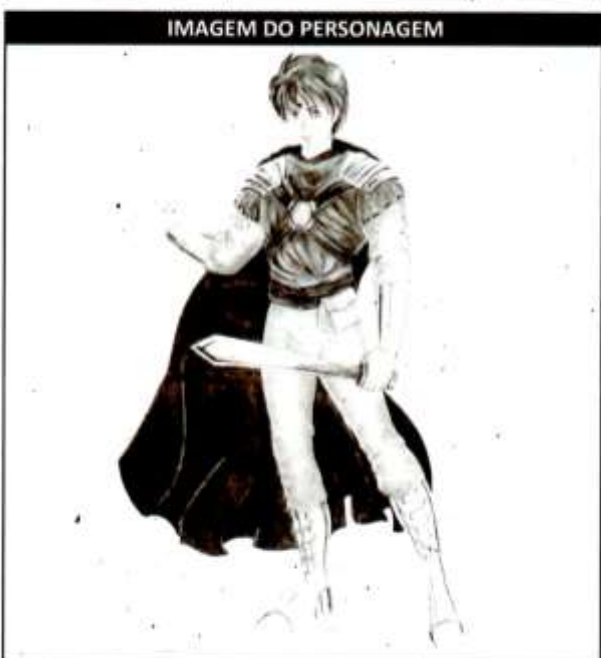
MAGIA:		
		0

PERCEPÇÃO:		
Audição		
Visão		2

VONTADE:		
Coragem		
Disciplina		2

ARMA	DANO SOFRIDO	DANO CAUSADO
Faca de Arremesso	1PS	1d6
Punho	1PS	1d6 - 1
Espada longa	3PS	2d6
Arco longo	-	1d6 + 3
Besta	-	2d6 + 1
Lâminas Leves e Pesadas / Briga / Arcos		

EQUIPAMENTO E DINHEIRO		
1 Mochila, Roupas de viajante, 1 odre de água, 1 armadura de malha pesada, 1 espada longa, 1 arco longo, 10 flechas, 1 lanterna, 1 vidro de óleo, 1 pacote de ração de viagem, 1 besta, 1 cão de raça, 1 pedra de amolar.		
50	20	2



CONCEITO, OBJETIVOS E LIGAÇÕES: Já enfrentou várias guerras, apesar de ainda ser bem jovem, além de defender a humanidade com bravura de diversas atrocidades. Em uma dessas batalhas, jurou fidelidade e obediência ao General Teskel em qualquer situação. Entretanto, os outros oficiais não compreendem os motivos de tal lealdade, sendo este um segredo compartilhado por poucos...

PODERES DE CLASSES E FEITIÇOS

***Devoção:** você devota sua vida a proteger alguém ou algum objeto. Se aquele que estiver sob sua proteção sofrer qualquer tipo de dano, você sofre a mesma penalidade em pontos de saúde; ***Protetor eleito:** você pode escolher um segundo alvo para tornar-se seu protegido durante uma batalha (e por isso, recebe um bônus de 2PP por batalha); ***Inimigo oportuno:** qualquer um que se coloque entre você e seu protegido deve sofrer as consequências; ***Fúria poderosa:** quando está em fúria consegue 2 Pontos de Força e 1 Ponto de Destreza (mas o dano sofrido em pontos de saúde é 5PS); ***Despistar:** poucos são tão hábeis em desaparecer de vista dos captores quanto você...

TALENTOS E IDIOMAS

*Conhecimento; *Treinamento em brigas corpo a corpo, espada longa e arco longo.

ALCANDE DAS ARMAS DE PROJÉTEIS

ARMA	ALCANCE CURTO	ALCANCE LONGO	RECARREGAR
Faca de Arremesso	6m	12m	Menor
Arco longo	26m	52m	Menor
Besta	30m	60m	Principal
Cão de Caça	-	15m	Menor

FEITIÇO/ ENGENHOCA	CUSTO	DURABILIDADE	DANO CAUSADO	TIPO

OBSERVAÇÕES:

APÊNDICE K - SISTEMA DE REGRAS

Sistema de Regras do RPG: AVENTURA PIRATA

1. Ambientando-se com a narrativa:

A narrativa se passa no ano de 1718 nas Ilhas das Bahamas. Na qual uma jovem aventureira deseja contratar pessoas que a ajudem a encontrar o tesouro do Barba Negra. Mas, é preciso audácia, pois o diabo dos mares ainda está vivo e além de ser um homem horripilante é também muito astuto. Ressaltando que existem muitas pessoas que o seguem e servem com devoção total.

2. Criando Personagens:

Para uma aventura como esta, faz-se necessário a presença de aventureiros dispostos a guerrear e que sejam inteligentes e hábeis no seu ofício. A variedade de qualidades poderá ser útil e significativamente interessante. Assim, há um kit de personagens já prontos para a aventura, dos quais podem ser selecionados e melhorados conforme os personagens-jogadores desejarem. Entretanto, também podem ser criados outros personagens. Lembrando, que neste caso, exigir-se-á uma demanda de tempo mais generosa.

Dar a oportunidade dos alunos criarem seus personagens é algo interessante e que dentro do sistema de regras fornecido pelo educador/mestre tornaria a aventura talvez mais lúdica e instigante. No entanto, o fenômeno tempo interfere no processo e para sermos mais rápidos já deixamos uma proposta pré-pronta, permitindo apenas que eles completem a história do personagem (onde ele nasceu, sua infância, os motivos de escolher sua profissão, etc.).

Prestar atenção na estatística numérica do personagem é importante, pois elas quantificam a capacidade de suas características básicas. Um dos conceitos mais importantes na Ficha do Personagem são os Pontos de Saúde (PS) que significam a quantidade de energia e vitalidade do jogador. Os PSs variam no decorrer do jogo de acordo com a situação em que se encontra o personagem, ou seja, se sofre algum dano físico, o valor diminui. Porém, atitudes como beber água, se alimentar, tomar remédios, receber cura, os restitui.

Nesta campanha será considerado um valor que varia de 0 a 100. Salientando que ao chegar a zero, o personagem desmaia e se não receber uma ação de cura o mesmo morre. A morte de um personagem-jogador não é interessante para o grupo, pois este é um jogo colaborativo e as habilidades de cada um são importantes para a conclusão da campanha.

As Habilidades de um jogador também precisam ser identificadas na ficha do personagem e determinam o que o mesmo é capaz de fazer. Durante as partidas, os jogadores podem ir ganhando novas habilidades e por isso ir subindo o nível de cada jogador, conforme a tabela 1.

Tabela 1. Nível do personagem segundo quantidade de habilidades.

Nível	Quantidade de Habilidades
1	de 0 a 18
2	de 19 a 23
3	de 24 a 29
4	de 30 a 34
5	de 35 a 39
6	de 40 a 42

2.1- Relação das Habilidades

A seguir são evidenciadas as habilidades e sua descrição, conforme a distribuição dos focos:

Astúcia - Avaliação: é a habilidade de avaliar o perigo que determinada situação oferece, o valor de determinados objetos, etc.

Astúcia - Cartografia: é a habilidade de ler e ou elaborar mapas, traçar rotas seguras.

Astúcia - Conhecimento Cultural: é a habilidade de conhecer os hábitos culturais da população local, bem como costumes, mitos, lendas, reconhecer objetos particulares da mesma, etc.

Astúcia - Conhecimento Histórico: possui conhecimentos sobre a história do lugar e de seu passado, sendo capaz de desvendar mistérios por causa desses conhecimentos.

Astúcia - Conhecimento Militar: possui conhecimentos sobre ações militares, ou é um militar e por isso tem conhecimento de lutar em guerra ou combates, sabe lidar com armas de guerra.

Astúcia - Conhecimento Musical: possui a habilidade de músico, é capaz de tocar diversos instrumentos musicais.

Astúcia - Conhecimento Natural: aprende com sua própria experiência, também é um grande estudioso, possui um vasto conhecimento em várias áreas, principalmente se tratando dos fenômenos naturais.

Astúcia - Conhecimento Religioso: sabe lidar com diversas religiões, podendo se passar por um fiel de qualquer uma delas.

Astúcia - Cura: tem o conhecimento de realizar o feitiço de cura ou de criar porções que proporcionem a mesma.

Astúcia - Engenharia: com esta habilidade o jogador é capaz de atuar na organização e controle do processo produtivo, bem como participar do processo de melhorias da eficiência e qualidade de armas.

Astúcia - Escrita: é a capacidade de escrever em vários idiomas, além de poder enviar mensagens criptografadas, ou seja, pode enviar mensagens em códigos cifrados, cujo código apenas o destinatário poderá identificar.

Astúcia - Heráldica: a pessoa que possui essa habilidade é capaz de reconhecer brasões de exércitos ou armas.

Astúcia - Navegação: possui a habilidade de navegar entre os mares, podendo ser até o capitão do barco. Essa habilidade pode lhe garantir o direito de comercializar entre os países.

Astúcia - Pesquisa: é a habilidade de conseguir informações, seja comprando ou indo em busca você mesmo por meio de computadores, livros, informantes, etc.

Comunicação - Barganha: é a capacidade de em uma situação de negócio, fazer com que o outro sinta que saiu sempre no lucro, mesmo que não seja verídico.

Comunicação - Disfarce: é habilidade de se disfarçar para passar despercebido nos lugares ou tirar vantagem da situação.

Comunicação - Enganação: o personagem é capaz de enganar as pessoas, passando gato por lebre, desde que esta, seja sua intenção.

Comunicação - Etiqueta: comporta-se com ampla educação e modos, conforme é exigido pelo ambiente.

Comunicação - Investigação: é a habilidade de ser especialista em procurar por evidências, provas ou objetos que ajudem a resolver a situação-problema proposta. Também consegue obter informações sigilosas de modo cauteloso e sábio, para não ser descoberto.

Comunicação - Jogatina: possui conhecimento de jogos como buraco, truco, tranca, poker, entre outros. Em uma mesa de jogo é capaz de não apenas ganhar dos seus opositores, como realizar descobertas úteis para a trama.

Comunicação - Lidar com animais: é a habilidade de cuidar de animais, domá-los, acalmar animais de vida selvagem, perigoso e não adestrado.

Comunicação - Liderança: O personagem que possui essa habilidade é um líder nato. Com capacidade de distribuir e organizar as tarefas em tempo hábil.

Comunicação - Performance: O personagem com esta habilidade é um encantador de multidões, com um carisma incrível. É capaz de realizar apresentações de dança, teatro, mágica, malabarismo e mímica.

Comunicação - Persuasão: O personagem possui uma grande capacidade de convencimento, utilizando argumentos e explicações fortes.

Comunicação - Sedução: Faz uso da beleza exuberante ou de jeito agradável de seu personagem, convencendo o outro a fazer o que deseja. Sempre sabe do que o outro gosta e ataca no seu ponto fraco.

Destreza - Acrobacia: É habilidoso em realizar cambalhotas e danças circenses.

Destreza - Arcos: Possui habilidades no manejo e uso de arcos.

Destreza - Armadilhas: O jogador consegue encontrar, armar e desarmar armadilhas. Nestas situações é preciso realizar os testes de habilidades, que determinam o sucesso ou fracasso do mesmo.

Destreza - Arrombamento: O jogador é capaz de abrir fechadura, cofres ou cadeados, desde que seja bem sucedido no teste de habilidade.

Destreza - Briga: Possui habilidade em brigas corpo a corpo ou com espadas.

Destreza - Cajados: Possui habilidades de luta com o grupo dos cajados, podendo possuir, qualquer uma das armas propostas no mesmo.

Destreza - Caligrafia: Pode falsificar a letra de qualquer pessoa.

Destreza - Cavalgar: É um habilidoso montador, essa habilidade lhe garante boas formas de transporte para você e ou objetos.

Destreza - Furtividade: Essa é a capacidade de esconder ou mover-se sem ser percebido.

Destreza - Lâminas Leves: Habilidade de lidar com as armas do grupo, podendo possuir qualquer uma delas.

Destreza - Corrida: Ambos devem estar com o mesmo meio de transporte, quando é bem sucedido no teste de habilidade, ganha uma dianteira com relação ao seu oponente.

Destreza - Natação: Essa habilidade pode ser usada por você para nadar e fugir como para resgatar alguma vítima de afogamento. É preciso realizar um teste de habilidade.

Força - Arma de Contusão: Habilidade de lidar com as armas do grupo, podendo possuir qualquer uma delas.

Força - Condução: Essa habilidade permite ao personagem conduzir veículos ou pessoas, conforme o destino por ele desejado.

Força - Escalar: Com esta habilidade é possível escalar montanhas, montes, muros, árvores, casas, etc. Desde que, bem sucedido em um teste de habilidades, caso contrário significa cair.

Força - Intimidação: Essa habilidade permite ao personagem criar uma situação que intimide a vítima, seja ela utilizando violência física ou psicológica. É preciso conseguir passar no teste de habilidades.

Força - Lâminas Pesadas: Habilidade de lidar com as armas do grupo, podendo possuir qualquer uma delas.

Força - Lanças: Habilidade de lidar com as armas do grupo, podendo possuir qualquer uma delas.

Força - Machados: Habilidade de lidar com as armas do grupo, podendo possuir qualquer uma delas.

Força - Poderio Muscular: É capacidade de ter super força.

Força - Salto: É a capacidade de pular a grandes distâncias, faz-se necessário um teste de habilidade.

Magia - Criação: É a possibilidade de ser criativo, podendo criar objetos diversos com diferentes utilidades.

Magia - Entropia: Essa habilidade permite que o personagem cause uma desordem no pensamento da vítima e que também possa acessar memórias da mesma, regressando-a para sensação (seja de alegria, dor, tristeza) daqueles pensamentos.

Magia - Espírito: Detecta a presença, quantidade e intensidade de auras mágicas na área. Podendo, também, determinar se uma criatura ou objeto é venenoso ou está

envenenado. Permite o controle de sensações físicas de uma vítima. No entanto, para toda e qualquer ação do tipo é necessário um teste de habilidade.

Magia - Feitiços: Com esta habilidade é possível realizar feitiços. É preciso realizar teste de habilidades e atender as necessidades de Classe e poderes do personagem, bem como, os requisitos de cada feitiço.

Magia - Porções: Com esta habilidade o jogador é capaz de criar porções, podendo revendê-las, usá-las ou repassar para algum outro personagem-jogador. Lembrando que para criar uma porção é preciso atender as necessidades da Classe e poderes do personagem, bem como os requisitos de cada porção.

Percepção - Audição: A capacidade auditiva do personagem-jogador é ampliada com relação aos demais jogadores. Ressaltando que é preciso realizar teste de habilidade.

Percepção - Empatia: É a capacidade de sentir o que sentiria outra pessoa caso estivesse na mesma situação vivenciada por ela. Possibilita compreender sentimentos e emoções. É possível sentir de objetos feitos ou registros deixados por alguém. Também, faz-se necessário o uso do teste de habilidades para determinar se houve sucesso ou não.

Percepção - Olfato: A capacidade de sentir odores do personagem-jogador é ampliada com relação aos demais jogadores. Ressaltando que é preciso realizar teste de habilidade.

Percepção - Procurar: A capacidade de procurar objetos é ampliada com relação aos demais jogadores. É preciso realizar um teste de habilidade.

Percepção - Rastrear: O personagem é capaz de seguir o rastro deixado por alguém ou um animal. É preciso realizar um teste de habilidade.

Percepção - Visão: A visão do personagem-jogador é ampliada com relação aos demais jogadores. Ressaltando que é preciso realizar teste de habilidade.

Vontade - Coragem: Para realizar algumas façanhas é preciso possuir coragem. Para determinar se a coragem do personagem é suficiente realize um teste de habilidade.

Vontade - Disciplina: Para servir a alguém ou conquistar determinadas coisas é preciso ser uma pessoa disciplinada e rigorosa. É preciso realizar um teste de habilidade.

Vontade - Fé: Para realizar algumas façanhas e servir alguém ou algo, é preciso acreditar. Possuir essa habilidade de Fé oportuniza, ao personagem, sair a frente dos

outros jogadores, principalmente se for uma situação que envolva magia ou submissão. É preciso realizar um teste de habilidade.

Vontade - Moral: Existem coisas que o personagem jamais faria, pois é contra o seu código de ética. Age, sempre segundo seus preceitos morais.

2.2- Nível de Habilidade

Como nem todos aprendem as coisas na mesma intensidade, existem números que as quantificam. Na Aventura Pirata cada habilidade pode variar entre 0 e 6, conforme o jogador achar melhor a sua distribuição inicial de 12 pontos. Entretanto, as fichas já prontas podem ser mais generosas. A quantificação do Nível de habilidades segue a tabela 2.

Tabela 2. Relação de Habilidade por nível.

NH	Relação de habilidade
1 e 2	Aprendeu o mínimo necessário para uso da habilidade.
3 e 4	Sabe utilizar bem a habilidade, na maioria das vezes.
5 e 6	É um especialista em relação à habilidade.

2.3- Riqueza do Personagem

Geralmente é interessante que cada personagem inicie uma aventura com algum dinheiro no bolso. As negociações na Aventura Pirata utiliza o Sistema Monetário apresentado na tabela 3.

Tabela 3. Sistema Monetário da Aventura Pirata.

MOEDA USADA
1 Peça de Ouro = 100 Peças de Prata = 10.000 Peças de Cobre

Se optar utilizar o pacote de fichas dos personagens já pronto, cada um deles possui 50PC, 20 PP e 2 PO. Mas, se preferir por determinar aleatoriamente o valor monetário que os personagens possuam no início da aventura, use o lançamento de dados, seguindo a tabela 4.

Tabela 4. Determinando a quantidade de dinheiro dos personagens aleatoriamente.

Tipo de Dinheiro	Relação
PO	1d6 x 2PO
PP	1d6 x 5PP
PC	3d6 x 10PC

2.3- Equipamentos de Campanha

Para iniciar uma aventura, geralmente, é preciso estar equipado para a mesma. Assim, o personagem jogador pode se dirigir até o local onde deseje realizar suas

compras. Seguindo as orientações do mestre do jogo (vide planilha do mestre). Ressaltando que tudo que for adquirido deve ser acrescentado na Ficha do Personagem.

3. Teste de Habilidade:

Durante a narrativa da Aventura Pirata, para deixar o final o mais imprevisível possível, o narrador poderá solicitar testes de habilidades, dos quais ele determina números alvos a serem atingidos no lançamento de um ou mais dados. Caso o número alvo seja atingido o(s) personagem(ns) consegue(m) o desfecho desejado ou do contrário não o consegue(m).

Existe também a possibilidade de um personagem tentar fazer algo que não corresponda a sua habilidade ou que não era possível para as circunstâncias, assim, haverá uma penalidade, determinada pelo mestre. Para erros mais graves devem ser aplicadas penalidades maiores. As mesmas podem variar entre perder Pontos de Saúde (valor determinado por dados) ou perder equipamentos.

Em algumas situações pode ser necessário uma disputa de habilidades, nas quais dois ou mais personagens precisem comparar suas habilidades para decidirem quem atacará. Ressaltando que se nenhum obtiver sucesso no teste de habilidades, a ação não poderá ser executada. E, que se mais de um obtiver sucesso, então considere o melhor resultado.

4. Combate:

Um combate é qualquer confronto entre dois ou mais personagens, estejam armados ou não. Para determinar quem entre os personagens-jogadores inicia a sessão de ataques deve obedecer-se a ordem crescente dos resultados obtidos pelos mesmos no lançamento de 1d6.

Para realizar um ataque em um confronto é preciso ter habilidade com a arma que se propõe usar. Além disso, é preciso calcular o dano causado ao opositor (Dano causado pela arma - valor da armadura = dano sofrido em Pontos de Saúde). Mesmo a arma sendo do personagem este sofre um dano ao utilizá-la, sendo ocasionado pelo esforço físico realizado. Cada arma há um valor de dano causado, um alcance ou área de destruição (vide planilha do mestre).

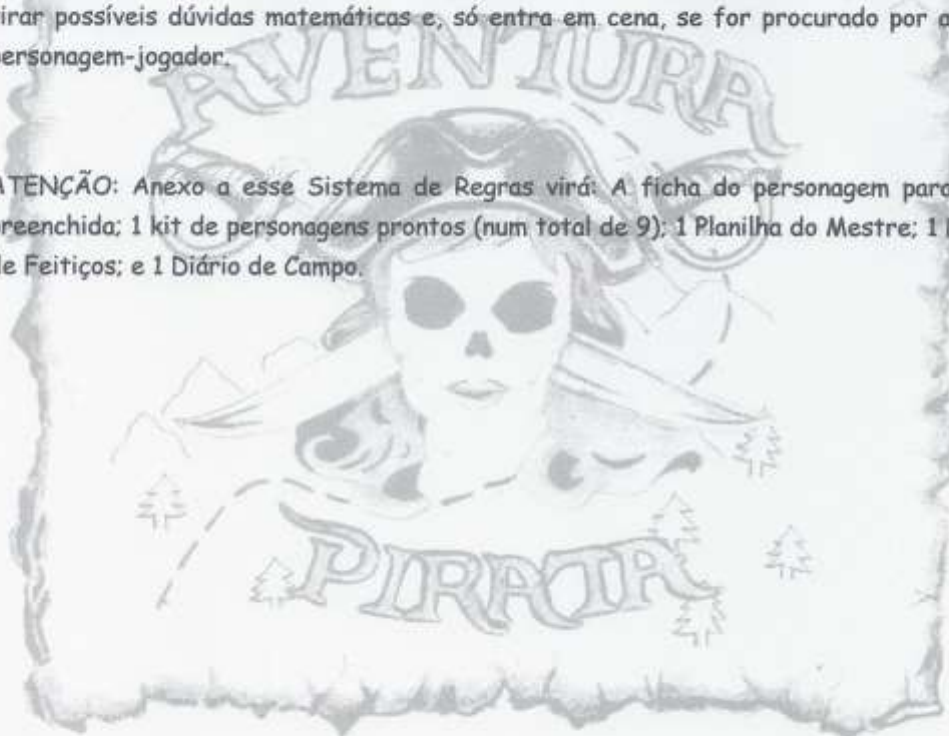
Em um combate, um personagem ao ser atacado tem a chance de se defender, desde que não tenha sido surpreendido pelo inimigo. Geralmente, esse valor é determinado pelo tipo de vestimenta e escudo que o personagem possui e podem ser cumulativos. Esse valor deve ser reduzido do dano causado pela arma, como dito acima.

Caso o valor da proteção seja maior do que o da arma, não haverá danos em pontos de saúde.

Utilizando arma de projéteis: elas são para ataques a distância e podem atingir apenas um ou mais jogadores, para tal é preciso respeitar o seu alcance e período de recarga (vide planilha do mestre).

OBSERVAÇÃO: Existe um personagem chamado 'Runa', ele é um sábio que acompanha a senhorita Melissa (veio e voltará com ela). Este personagem não sai da Chalupa 'Misterius' e também não participa das lutas. A sua finalidade é única e exclusiva para tirar possíveis dúvidas matemáticas e, só entra em cena, se for procurado por algum personagem-jogador.

ATENÇÃO: Anexo a esse Sistema de Regras virá: A ficha do personagem para ser preenchida; 1 kit de personagens prontos (num total de 9); 1 Planilha do Mestre; 1 Lista de Feitiços; e 1 Diário de Campo.



APÊNDICE L – CARTA DE ANUÊNCIA

CARTA DE ANUÊNCIA

Declaramos para os devidos fins, que aceitaremos a pesquisadora Pâmela Maciel Sobral, a desenvolver o seu projeto de pesquisa **ROLE PALYING GAME (RPG) como método avaliativo no processo de ensino e aprendizagem de saberes matemáticos de forma lúdica**, que está sob a orientação do Prof. Dr. Marcus Bessa de Menezes que tem como objetivo analisar a possibilidade de utilizar o RPG como procedimento avaliativo numa perspectiva de avaliação formativa-reguladora do processo de ensino e aprendizagem de conteúdos matemáticos realizados em sala de aula, em um ambiente lúdico, característico do jogo. A infraestrutura física e tecnológica será disponibilizada pela Instituição de Ensino acolhedora, enquanto que o material necessário para a execução deste projeto será fornecido pela pesquisadora.

Esta autorização está condicionada ao cumprimento do pesquisador aos requisitos da Resolução 466/12 e suas complementares, comprometendo-se o mesmo a utilizar os dados pessoais dos sujeitos da pesquisa, exclusivamente para os fins científicos, mantendo o sigilo e garantindo a não utilização das informações em prejuízo das pessoas e/ou das comunidades. Antes de iniciar a coleta de dados o pesquisador deverá apresentar a esta Instituição o Parecer Consubstanciado devidamente aprovado, emitido por Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos, credenciado ao Sistema CEP/CONEP.

Lajedo, 02 de maio de 2017.

Prof. Márcio
Diretor da Escola de Referência em Ensino Médio Deolinda Amaral

APÊNDICE M - TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

(Resolução 466/12)

Convidamos você _____ a partir da autorização dos seus pais (ou dos responsáveis legais) para participar como voluntário (a) da pesquisa **ROLE PLAYING GAME (RPG)** como método avaliativo no processo de ensino e aprendizagem de saberes matemáticos de forma lúdica. Esta pesquisa é da responsabilidade da pesquisadora Pâmela Maciel Sobral, endereço: Avenida Presidente Kennedy, 16 – Centro, Lajedo/PE, CEP: 55385-000, telefone: (87-99902-4985), e-mail (pamela.nett@gmail.com) e está sob a orientação do Professor Dr. Marcus Bessa de Menezes, telefone: (83-98131-0711), e-mail (marcusbessa@gmail.com).

Caso este Termo de Assentimento contenha informação que não lhe seja compreensível, as dúvidas podem ser tiradas com a pessoa que está lhe entrevistando e apenas ao final, quando todos os esclarecimentos forem dados e seu responsável concorde com sua participação no estudo, pedimos que ele rubrique a folha e assine ao final deste documento, que está em duas vias, uma via que será entregue ao seu responsável para que possa guarda-la e a outra ficará com a pesquisadora responsável.

Você será esclarecido (a) sobre qualquer dúvida e estará livre para decidir participar ou recusar-se bem como seu responsável. Caso não aceite participar ou seu responsável não autorize sua participação, não haverá nenhum problema, desistir é um direito seu. Ressaltamos ainda, que esse consentimento pode ser retirado a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Esse projeto tem o objetivo de analisar a possibilidade de utilizar o **RPG** como procedimento avaliativo numa perspectiva de avaliação formativa-reguladora do processo de ensino e aprendizagem de conteúdos matemáticos realizados em sala de aula, em um ambiente lúdico, característico do jogo. A coleta de dados será realizada através de intervenções pedagógicas, organizadas no formato de oficinas que acontecerão durante o horário escolar seguindo a proposta da avaliação formativa-reguladora, com o uso de diversos instrumentos (jogo desenvolvido especificamente para esta proposta, diário de campo, entrevistas semiestruturadas, questionários, filmagens, gravação de áudio). As intervenções poderão totalizar entre no mínimo seis e no máximo oito encontros a serem realizados uma vez por semana com carga horária de 2 horas/aulas. Essa pesquisa ocorrerá na Escola de Referência em Ensino Médio Deolinda Amaral, localizada na Avenida Agamenon Magalhães, s/nº - Centro, Lajedo - PE, 55385-000 com os alunos da primeira série do Ensino Médio da modalidade integral, selecionados a partir de seu interesse em participar da pesquisa. No entanto, se a houver adesão superior a 12 estudante, será necessário utilizar o seguinte critério: o professor da disciplina de matemática selecionará os 6 alunos com melhor rendimento e os 6 alunos que apresentarem o rendimento inferior a média escolar.

A participação nessa pesquisa oportunizará momentos de aprendizagem diferenciados na disciplina de matemática, proporcionando aos participantes contribuições cognitivas e sociais, pois, ao utilizar a proposta da avaliação formativa-reguladora (uma avaliação que considera todo o processo de ensino e aprendizagem, não se limitando a apenas o resultado de uma prova escrita, além que o aluno assume parte da responsabilidade do ato de avaliar, ou seja, avaliar não se restringe a uma função do pesquisador ou professor) e o jogo de **RPG** pode proporcionar uma aprendizagem sólida dos conteúdos abordados, bem como os indivíduos poderão utilizar-se dos procedimentos avaliativos empregados e aprendidos tanto para o seu desenvolvimento acadêmico, quanto

para a aplicação desses conceitos em sua vida cotidiana. O benefício de participar neste estudo é a possibilidade de construir/reconstruir os conceitos matemáticos abordados de forma lúdica e dinâmica em um ambiente característico do jogo. Ressalto, porém, que há um único risco na participação dessa pesquisa que é um eventual constrangimento, o qual será sempre evitado/resolvido a partir do diálogo com o participante.

As informações desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a participação do/a voluntário(a). Os dados coletados nesta pesquisa (gravações, fotos, filmagens, anotações e as atividades desenvolvidas pelos estudantes), ficarão armazenados em (pastas de arquivo, para os dados físicos e em um armazenador de dados digitais para os dados multimídia), sob a responsabilidade da pesquisadora no endereço acima informado, pelo período mínimo de cinco anos.

Nem você e nem seus pais (ou responsáveis legais) pagarão nada para você participar desta pesquisa, também não receberão nenhum pagamento para a sua participação, pois é voluntária. Se houver necessidade, as despesas (deslocamento e alimentação) para a sua participação serão assumidas ou ressarcidas pela pesquisadora. Fica também garantida indenização em casos de danos, comprovadamente decorrentes da sua participação na pesquisa, conforme decisão judicial ou extra-judicial.

Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da UFPE no endereço: Avenida da Engenharia s/n - Prédio do CCS - 1º Andar, sala 4 - Cidade Universitária, Recife-PE, CEP: 50740-600, Tel.: (81) 2126.8588 - e-mail: cepccs@ufpe.br.

Pesquisador Responsável
Pâmela Maciel Sobral

**ASSENTIMENTO DO(DA) MENOR DE IDADE EM PARTICIPAR COMO
VOLUNTÁRIO(A)**

Eu, _____, abaixo assinado, concordo em participar do estudo **ROLE PLAYING GAME (RPG) como método avaliativo no processo de ensino e aprendizagem de saberes matemáticos de forma lúdica**, como voluntário(a). Fui devidamente informado (a) e esclarecido (a) pela pesquisadora sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da minha participação no mesmo. Foi-me garantido que posso desistir de participar a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade para mim ou para os meus pais.

Lajedo, em ____/____/____.

Assinatura do Menor Participante Voluntário

Presenciamos a solicitação de assentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do(a) voluntário(a) em participar. 02 testemunhas (não ligadas à equipe de pesquisadores):

Nome:	Nome:
Assinatura:	Assinatura:

APÊNDICE N - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

(PARA RESPONSÁVEL LEGAL PELO MENOR DE 18 ANOS - Resolução 466/12)

Solicitamos a sua autorização para convidar o (a) seu/sua filho (a) _____ para participar, como voluntário (a), da pesquisa **ROLE PLAYING GAME (RPG) como método avaliativo no processo de ensino e aprendizagem de saberes matemáticos de forma lúdica**, que está sob a responsabilidade do (a) pesquisador (a) Pâmela Maciel Sobral, residente à Avenida Presidente Kennedy nº 16, Centro, CEP: 55385-000, Telefone (87) 99902-4985, e-mail pamela.nett@gmail.com que está sob a orientação de: Marcus Bessa de Menezes Telefone: (83) 98131-0711, e-mail marcusbessa@gmail.com .

Caso este Termo de Consentimento contenha informações que não lhe sejam compreensíveis, as dúvidas podem ser tiradas com a pessoa que está lhe entrevistando e apenas ao final, quando todos os esclarecimentos forem dados, caso concorde que o (a) menor faça parte do estudo pedimos que rubrique as folhas e assine ao final deste documento, que está em duas vias, uma via lhe será entregue e a outra ficará com o pesquisador responsável.

Caso não concorde, não haverá penalização nem para o (a) Sr.(a) nem para o/a voluntário/a que está sob sua responsabilidade, bem como será possível ao/a Sr. (a) retirar o consentimento a qualquer momento, também sem nenhuma penalidade.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

- **Descrição da pesquisa:** analisar como o uso do RPG como procedimento avaliativo numa perspectiva de avaliação formativa-reguladora (uma avaliação que considera todo o processo de ensino e aprendizagem, não se limitando a apenas o resultado de uma prova escrita, além que o aluno assume parte da responsabilidade do ato de avaliar, ou seja, avaliar não se restringe a uma função do pesquisador ou professor) do processo de ensino e aprendizagem de conteúdos matemáticos realizados em sala de aula, em um ambiente lúdico, característico do jogo pode contribuir para a interação direta entre aluno-aluno, aluno-conteúdo e aluno-professor
 - **Esclarecimentos:** Observaremos e gravaremos todas as seções da oficina que acontecerão na própria escola, no horário regular das aulas de atividade pedagógica.
 - **RISCOS diretos para o voluntário:** os riscos são mínimos, que é a possibilidade de surgir algum tipo de constrangimento, que procuraremos resolver no mesmo instante por meio do diálogo.
 - **BENEFÍCIOS diretos e indiretos:** O benefício de participar neste estudo é a possibilidade de construir/reconstruir os conceitos matemáticos abordados de forma dinâmica em um ambiente característico do jogo.
- As informações desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a participação do/a voluntário (a). Os dados coletados nesta pesquisa (gravações, entrevistas, filmagens), ficarão

armazenados em computador pessoal, sob a responsabilidade do pesquisador, no endereço acima informado, pelo período de no mínimo 5 anos.

O (a) senhor (a) não pagará nada e nem receberá nenhum pagamento para ele/ela participar desta pesquisa, pois deve ser de forma voluntária, mas fica também garantida a indenização em casos de danos, comprovadamente decorrentes da participação dele/a na pesquisa, conforme decisão judicial ou extra-judicial. Se houver necessidade, as despesas para a participação serão assumidas pelos pesquisadores (ressarcimento com transporte e alimentação). Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da UFPE no endereço: **(Avenida da Engenharia s/n – Prédio do CCS - 1º Andar, sala 4 - Cidade Universitária, Recife-PE, CEP: 50740-600, Tel.: (81) 2126.8588 – e-mail: cepccs@ufpe.br).**

Assinatura do pesquisador (a)

CONSENTIMENTO DO RESPONSÁVEL PARA A PARTICIPAÇÃO DO/A VOLUNTÁRIO

Eu, _____, CPF _____, abaixo assinado, responsável por _____, autorizo a sua participação no estudo **ROLE PLAYING GAME (RPG) como método avaliativo no processo de ensino e aprendizagem de saberes matemáticos de forma lúdica**, como voluntário (a). Fui devidamente informado (a) e esclarecido (a) pelo (a) pesquisador (a) sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da participação dele (a). Foi-me garantido que posso retirar o meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade para mim ou para o (a) menor em questão.

Local e data: _____

Assinatura do (da) responsável: _____

Impressão Digital (opcional)

Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do sujeito em participar. 02 testemunhas (não ligadas à equipe de pesquisadores):

Nome:	Nome:
Assinatura:	Assinatura:

APÊNDICE O - TRANSCRIÇÃO 1º ENCONTRO (12/07/17)

Pessoa	Fala
Pesquisadora	Eu vou explicar a vocês um pouquinho como funciona a proposta da pesquisa. Tudo explicadinho para que fique bem entendido.
Pesquisadora	Primeiramente, cada um receberá o livro do jogador, e aí dentro do livro do jogador... Na primeira página tem logo um lugar onde vocês vão colocar o nome de vocês. Certo? Para que os livros não se misturem, depois e, fique difícil.
Pesquisadora	Na próxima página, vocês vão ver: ' <i>Compreendendo a Proposta do Jogo de RPG</i> '. Alguém sabe o que é RPG? (Apenas o aluno Sam afirma saber mais ou menos o que é, e que já jogou um pouco).
Pesquisadora	Vou explicar para vocês o que é: Role Playing Game, é um jogo de interpretação de personagens. Então, quando alguém disse eu estou me sentindo em um teatro, é basicamente um teatro, mas onde vocês é que decidem o que o personagem vai fazer ou deixar de fazer. Esse jogo, foi criado nos Estados Unidos, por volta de 1974, surgiu com Dungeons e Dragons. Alguém já ouviu falar? (Apenas um, não se manifestou, os demais afirmaram que conheciam o desenho).
Pesquisadora	Aí, de lá para cá, foram criados muitos outros. Chegando ao Brasil, por volta da década de 1980 e sendo porque alguém foi para os EUA e trouxe uma cópia xerografada de lá. Mas, foi lançado oficialmente no Brasil só em 1990.
Pesquisadora	É, também deste mesmo período, em 1996 por aí, para 2000, que se começaram as pesquisas em âmbito escolar: O RPG com uso pedagógico. E, há alguns grupos que fazem esse tipo de pesquisa no Brasil, mas fica mais na região centro-sul, na região nordeste é muito pouco.
Pesquisadora	Aí, a minha proposta do RPG, é baseada na proposta da Avaliação Formativa-Reguladora. Alguém já conhece essa proposta de avaliação? (Eles negaram com a cabeça).
Pesquisadora	Então, vamos lá... A questão da Avaliação Formativa é porque eu acredito que a avaliação não deve ser feita única e somente no final do conteúdo. Ela deve ir acontecendo desde o momento de antes de iniciar o novo conteúdo. Ou seja, eu já devo estar fazendo uma avaliação prévia para entender o que o aluno já conhece daquilo que eu vou apresentar. E, durante todo o processo, ou seja, ela é formativa, ela vai se formando ao longo do processo de ensino e se encerra com uma avaliação final, que necessariamente, não é a prova escrita. Certo? E, aí, a parte do reguladora, é porque eu estou me regulando, a todo o momento. Então, não cabe apenas ao professor avaliar, o aluno, mas também se avalia neste processo de avaliação. Ou seja, no início, quando vai se estabelecer as formas como vai se avaliar durante todo o processo de ensino o aluno já participa escolhendo como quer ser avaliado, o que ele quer que seja avaliado nele e no processo e como e qual será estipulado como nota deste processo.
Pesquisadora	E, aí chega um ponto, que ele tem que avaliar, não só ele, como também, o

	outro. Então, ele assume um pouco do papel que seria da avaliação tradicional, o qual pertence ao professor de chegar e avaliar e ele participa deste momento. Por que é importante esse tipo de avaliação? Porque ninguém conhece melhor o outro do que ele próprio. Correto? (Eles concordam com as cabeças).
Pesquisadora	Então, eu muitas vezes não me dou bem em uma avaliação, mas eu sabia do meu potencial, sabia que eu era capaz de ter me desenvolvido melhor e, eu não me dei bem por determinado aspecto. Mas eu participando do momento da avaliação, eu posso dizer em que é que eu preciso melhorar e como eu posso fazer isso. Porque eu me conheço melhor do qualquer outra pessoa. Certo? (Eles concordam com as cabeças).
Pesquisadora	Então, por isso, que eu acredito que a proposta da Avaliação Formativa-Reguladora é cabível e, principalmente, dentro da proposta de jogo. Já que é em um jogo em que vocês vão assumir o quê o personagem vai fazendo diante das situações-problemas que vão surgindo. Alguma dúvida? (eles acenam que não, com a cabeça).
Pesquisadora	Bom, cada jogo de RPG possui um sistema de regras, que podem ser iguais a outros, ou não. Esse aqui (mostra a aventura pirata) tem um sistema de regras específico do próprio jogo. E, aí eu vou apresentar a vocês algumas dessas regras.
Pesquisadora	O Ponto 1, diz: <i>'Ambientando-se com a Narrativa'</i> - Como é a narrativa do nosso jogo? O nome do nosso jogo é 'AVENTURA PIRATA' e tem como proposta roubar o tesouro do pirata Barba Negra. Alguém já ouviu falar dele? (todos confirmam com a cabeça)
Pesquisadora	Um dos piores e mais temidos dos piratas da história da humanidade. Ele é uma figura real, histórica e verídica. Certo? (Aluna que mais tarde representaria o personagem de Cerberus, acena positivamente, com a cabeça)
Pesquisadora	Existem muitos relatos sobre a existência dele, que comprovam a sua existência. A história se passa nas Ilhas das Bahamas em 1718, mas ela inicia em nosso século atual, no nosso tempo. É uma historiadora que precisa viajar no tempo para salvar a humanidade. Por quê? Porque ela descobriu que existem artefatos alienígenas em nosso meio. Que eles garantem a algumas pessoas, de nosso meio, que possuem DNA específico, ou seja, DNA alienígena, em seu código genético, que permitem essas pessoas fazerem uso desses artefatos. Para o bem ou para o mal, eles são utilizados. Então, ela precisa recuperar esses objetos. Inclusive, o que dá esse poder para ela viajar no tempo (sair do nosso tempo atual e chegar em 1718) é justamente o fato dela ser portadora de um desses objetos. E, aí, ela tenta recuperar esses artefatos para manter a humanidade segura. Porque ela, também, descobriu que se eles caírem em mãos erradas chegam a extinguir a raça humana.
Pesquisadora	Ela fez uma descoberta: que parte desses artefatos estão no tesouro do

	pirata Barba Negra, em 1718. E, se você quer achar o tesouro de um homem, desse meio, é preciso que ele esteja vivo, porque depois que ele morre, se torna praticamente impossível de encontrar alguma coisa. Então, ela viaja no tempo para este ano que é o que ele morre. Pegando o período que ele ainda está vivo, só que ela não pode chegar e pedir, porque como vocês devem saber, nenhum pirata doaria parte de seu tesouro generosamente. Ou daria? (eles negam com um gesto).
Pesquisadora	Logo, ela precisa roubar. E, se ela for pega roubando... Vai ser fácil? (o aluno que adiante se tornaria Sam diz que não, enquanto os demais permanecem quietos).
Pesquisadora	O que acontece quando os piratas pegam alguém tentando roubar seus tesouros? (o estudante que viria a ser o personagem Clover, encena o gesto, de alguém cortando o pescoço, com o intuito de dizer que eles matam os ladrões).
Pesquisadora	Ou mata enforcado ou decapitado, mas o fim é sempre a morte. (a aluna que encenará o Engine concorda com a cabeça). Então, ela não pode se deixar ser capturada. E, para isso, como é uma aventura que exige muito, ela não poderia fazer isso sozinha. Por isso, ela vai atrás de pessoas que possam lhe garantir esse tipo de ajuda que ela precisa.
Pesquisadora	O item 2, diz: ' <i>Criando o personagem</i> ' - não vamos precisar dele, só para adiantar e como é um RPG pedagógico, a gente busca em trazer uma proposta de personagens já prontos. Então, tem um kit de personagens a seguir que vocês vão ver que já vão poder escolher em seguida. Mas, é importante, a gente, conhecer algumas coisinhas interessantes da ficha do personagem. Que é a quantidade de habilidades. O personagem, ele pode ir subindo de nível diante do jogo de RPG, esse nível garante o melhor uso de suas habilidades e aí no quadro tem: um personagem que tem entre 0 e 18 habilidades, ele é do nível 1, e se ele for ganhando habilidades ele passa a ser do nível 2. O que é, que isso muda? O que muda é: ele vai tentar utilizar uma habilidade dentro do jogo e ele tem uma habilidade de valor 2 se ele tirar entre 1 e 2 no dado, ele consegue realizar a façanha, mas se tirar acima de 2, ele não consegue realizar a façanha. Que aí, já é o teste de habilidade, que acontece durante o jogo. Por isso, é importante ir subindo de nível. Ele ir destravando habilidades, ao longo do jogo, porque aí vai ficando mais forte e mais imbatível.
Pesquisadora	Cada uma das habilidades que tem na ficha dos personagens do kit, tá explicado no sistema de regras, elas fazem parte das categorias, tipo: astúcia, comunicação... E, dentro de astúcia, temos: avaliação, cartografia, conhecimento cultural, etc. e o que cada uma dessas habilidades garante ao personagem. Comunicação: ele poderia ter etiqueta, ou ele poderia enganar pessoas (Engine confirma com a cabeça). E, aí, cada coisa que tiver lá na ficha, está escrita aqui no sistema de regras.
Pesquisadora	Se um personagem não tem a habilidade, por exemplo, de enganação e diz:

	'<i>eu vou enganar fulano de tal</i>', ele não vai conseguir porque ele não tem essa habilidade de enganação (Engine confirma com a cabeça, como que estivesse compreendendo). Estão entendendo? (dizem com sim com a cabeça). Alguma dúvida por enquanto? (negam com a cabeça).
Pesquisadora	O nível de habilidade, tipo: um personagem nível 1 ou 2 - ele aprendeu o mínimo necessário para usar a habilidade; já o personagem de nível 3 ou 4, ele sabe utilizar bem a habilidade e na maioria das vezes consegue; enquanto, o personagem nível 5 ou 6, é especialista e quase não erra. Ou seja, se ele tenta algo é praticamente impossível dele errar aquela habilidade.
Pesquisadora	A riqueza de um personagem: o sistema monetário utilizado é diferente do nosso. Ele utiliza moedas de prata, cobre e peças de ouro. Então, uma peça de ouro corresponde a 100 peças de prata. E, a mesma peça de ouro corresponderia a 10.000 peças de cobre. Ou então as 100 peças de prata que corresponderia as 10.000 peças de cobre. Deu para entender? (Confirmam com a cabeça). Então, toda hora que eu quiser comprar, eu tenho que usar essas moedas correspondentes ao que se está pedindo.
Pesquisadora	O '<i>Equipamento de Campanha</i>': geralmente é preciso estar equipado para começar alguma campanha, ou seja, iniciar o jogo. E, aí, cada personagem já traz consigo algum tipo de equipamento, ou então, tem a possibilidade de se equipar. Mais na frente, vai ter um Manual do Mestre, eu chamo de manual do mestre, essa folhinha aqui (mostro a folha), nela tanto é apresentada a questão de alimentação quanto de armamento que pode ser comprado. Certo? A gente, tem dinheiro? Tem. Todo personagem tem uma quantia de dinheiro, que já está na ficha. O teste de habilidade: eu já expliquei como acontecia. Também tem o combate: na hora de um combate para poder ver o dano que um personagem sofreu - pega-se o dano causado pela arma que foi utilizada contra ele, por exemplo, digamos que o dano era de 1d6, alguém pode lançar 1d6 para mim, por favor? 1d6 é um dado de seis faces, tá? ('Sam' lança o dado e faz com a mão que o resultado foi 3) Três, então, o dano causado era de 3, menos o valor da armadura do personagem, alguém usou uma arma que me causou um dano de 3, só que eu tenho uma armadura que me concedia proteção de 1. Então, vou pegar 3 – 1. Qual foi o dano causado?
'Engine e Aluna que seria Kayla	Dois.
Pesquisadora	Então, tenho que diminuir dois dos meus pontos de saúde. Todo personagem tem uma quantidade de pontos de saúde, aí, na sua ficha. Deu para entender? (Todos confirmam com a cabeça). Alguns personagens tem a habilidade de magia e aí, tem uma lista de feitiços que eles podem executar. Certo? É claro, que cada feitiço tem um dano, e também, está na lista de feitiços. Vamos lá. Aí, passando tem a planilha do mestre, em seguida vai ter a lista de feitiços. Em seguida, está o kit de personagens.

Pesquisadora	O primeiro que vocês têm é o enelhoqueiro goblin de 345 anos, é um personagem masculino que se chama Engine Smiff. Certo? Ele tem uma aparência... Altura de 1metro e meio e pesa 55Kg (Risos). Aí, vocês vão encontrar o tipo de armadura que ele tem, que aqui é a de couro leve, ele tem uma velocidade de 8, uma defesa de 6, uma armadura de 3 com penalidade zero. Certo? Porque a armadura lhe dá uma proteção, mas ela também lhe custa alguma coisa, por exemplo, uma de placas pesadas, que é metal: lhe custa algum dano, é um peso, você carrega muito peso, então o personagem se cansa e sofre um dano de saúde ao utilizar essa armadura. Os pontos de saúde de vocês estão aqui (mostra onde é na ficha do personagem) e eles variam de 0 a 100. Ou seja, chegou em 0 o personagem fez o quê?
'Sam'	Morreu.
Pesquisadora	Quando estiver em um, procure tomar um remédio... Alguma coisa que lhe restitua saúde. Uma porçãozinha, descansa um pouquinho. O tempo de descanso para restituir saúde está explicado lá na planilha do mestre. Quais são as habilidades de Engine, por exemplo, ele tem astúcia, habilidade em engenharia e de escrita. O que é que engenharia permite ele fazer? Ele pode criar coisas, mas ele tem que ter o material. O material seria o quê? Tem o kit de ferramentas e mais outras coisas que está escrita lá na planilha do mestre. Tem aqui comunicação: ele consegue barganha. O que seria barganha? Lá no sistema de regras está explicando comunicação-barganha. O que é que eu consigo fazer com isso??? Então, na dúvida, só é correr nesse livro do jogador que ele explica tudo direitinho. Aqui em cima (mostra na ficha do personagem) está explicando a arma que ele tem: no caso Engine tem a arma improvisada, na hora da situação ele vê essa bolsa e ele a utiliza como arma. Certo? E ele, não sofre nada com isso, dano nenhum, porque ele usou uma arma que não causava danos, mas ele causa um dano de 1d6 - 1. Aí, ele lança um d6, o resultado que tiver, ele tira menos um, aí, este será o dano que ele vai causar a vítima, em quem ele utilizou esta arma (Todos afirma que compreenderam com a cabeça).
Pesquisadora	Equipamento e Dinheiro: o que é que ele já tem consigo? Ele tem: uma mochila; 2 kits de peças; 1 kit de ferramentas; 1 lanterna; 1 vidro de óleo. Cada personagem tem tudo isso explicado nesse mesmo lugar. Dinheiro: ele tem 50 peças de cobre, 20 peças de prata e 2 peças de ouro. Esse dinheiro já é dele. Todos os personagens têm a mesma quantia. E, começam com a mesma quantia. E, aqui embaixo (mostra na ficha do personagem), temos: conceitos, objetivos e ligações. O que seria isso? É mais ou menos uma 'partisinha' da história deles e vocês podem incrementar isso, certo, gente? Faz parte, é um 'elosinho', uma história inicial para poder ligar eles até a nossa história. Mas, vocês podem incrementar da forma que quiserem. Aqui atrás (mostra na ficha do personagem) diz quais são os poderes de classes e feitiços dele. O enelhoqueiro goblin ele é capaz disso aqui: ele constrói enelhocas goblins, aí, vai explicar o que é: ele consegue simular o efeito de

	qualquer porção mágica ou feitiço, então, se ele é capaz de construir coisas que simulem isso aqui, logo tem que ficar ligado na lista de feitiços e o quê ele pode fazer, certo? (afirmam com a cabeça). Talento e Idioma: ele é especialista em criação de engenhocas para fins variados, que vai de acordo com as questões dele, aí, ainda tem se ele fala só um idioma ou se fala mais de um idioma. Como ele se comunica. Aqui atrás (mostra na ficha do personagem mais uma vez) fala do alcance das armas, pois existem muitas armas como o revólver, que não precisa. Mas, se você está com um arco longo e você tenta mirar daqui a um metro, você não consegue acertar seu alvo porque está muito perto. Por isso, tem a distância mínima e a máxima (afirmam com a cabeça que entenderam). Então, é preciso diante da situação ter cuidado com o que você vai utilizar para você não estar lhe estar garantindo o erro. Certo? Então, é preciso ter cuidado e conhecer o seu personagem e suas ferramentas.
Pesquisadora	Se vocês quiserem, durante a partida ir anotando alguma informação, que vocês considerem importante, podem ir anotando na folha de anotações. Em seguida, vocês tem: o engenheiro de guerra, Clover Springs (depois vocês analisam e escolhem); o monge e invasor de tumbas, Kayla Mahatman (tem um pouquinho da história dela, tem o que ela possui); o bucaneiro, Cerberus Weber; Noah Santana, que é um ranger das cavernas ; pirata vingador, Celina Escobar; combatente, Sam Point; ranger normal, Luna Insert.
Pesquisadora	Chegamos na parte 2 do livro do jogador: aqui (mostra o campo), é um espaço destinado para anotações durante a partida, o que vocês forem considerando importante e vocês acham que devem ser lembrados mais tarde, vocês anotam nessa folhinha. Se precisarem de mais, depois, eu dou para vocês. Não se preocupem, até porque, a minha análise é baseada nas anotações de vocês, também. Tem uma parte que é do resumo, para cada encontro, cada partida que fazemos, eu peço que vocês façam um texto resumo do que vocês fizeram. Eu não estipulo se vai ser entregue cinco, dez ou quinze linhas. Tentem de acordo com o que vocês fizeram, porque a partida que dura em média de 1h e meia, 2h não se resume em dez linhas. Então, tem algum problema. É uma questão de vocês, fica ao encargo de vocês. Só o que peço é que tipo marquem o 1º encontro, data tal. Para não me perder diante da filmagem, o que se passou naquele dia. Eu coloquei duas folhas e como acho que serão três encontros, então coloquei apenas duas, mas se precisar de mais folhas... Ou, eu erreí, quero outra, é só pedir.
Pesquisadora	A outra parte que é muito importante é a ficha de avaliação, é o momento onde vamos criar os critérios e estabelecer o que vamos avaliar dentro do jogo, que é importante. Se estamos lidando com um jogo que vem abordando conteúdos matemáticos, então, vamos elencar os critérios que consideramos importante dentro da perspectiva da avaliação formativa-reguladora no processo de ensino. E, aí, eu coloquei uma ideia de discordo totalmente, que é aquele ponto que a pessoa não fez o que está sendo dito como critério.

	Discordo parcialmente, olha, ela fez, mas não fez tudo. Aí, indiferente, eu prefiro não avaliar isso, eu prefiro ficar neutra, não dou zero, mas também não dou dez. Concordo parcialmente, ela fez, mas eu acho que podia ter sido melhor, ela, a pessoa, podia ter se dedicado mais. Concordo totalmente, ela fez e para mim está ótimo. Então, esses seriam tipo os critérios, eu vou dar zero, um, três... Seria a nota, mas baseada em tópicos. Se fez, ou não, aí, é uma questão de vocês. Porque quando se realiza uma avaliação dentro da avaliação formativa-reguladora, estabelece-se os critérios e dentro dos critérios que vamos estabelecer em conjunto, que é onde vamos negociar o que consideramos que é importante de ser avaliado ou não, é preciso ter noção de que eu vou me avaliar, mas, eu também, vou avaliar o outro. E, estarei sendo avaliado, pelo outro também. Tenho que ser coerente com a minha postura. Não posso chegar e dizer eu quero um dez, se eu percebi que durante o jogo eu não mereci um dez. Tem que ser coerente.
Pesquisadora	Então, é aí que se parte do motivo de não ser muito utilizado na Educação, é porque se considera que vocês não teriam maturidade para lidarem com isso. E, na verdade, eu discordo. Eu acredito que qualquer pessoa que sinta o peso da responsabilidade da avaliação, desde o começo, a pessoa assume aquilo ali e ela faz da maneira correta. Certo, gente? (Confirmam com a cabeça).
Pesquisadora	Em seguida, a gente pontuar, os critérios na ficha de avaliação, vamos dar um parecer a cada pessoa no encontro do dia tal, pois cada um se tratará como o personagem (Se observarem: na mesa há várias plaquinhas com todos os personagens do kit, mas quando vocês escolherem, restará apenas os cinco escolhidos). Aí, quando eu for avaliar, eu não estou avaliando a aluna A ou B, estou avaliando o personagem dela ou dele. Certo que quem conduz as atividades é ela, a pessoa, mas ela tem que estar atuando como o personagem dela. Ela tem que ser aquele personagem, tem agir como ele, diante da história dele. Agir como ele agiria dentro da situação de jogo. E, depois que eu fizer toda a ficha de avaliação, que tiver estabelecido os critérios e avaliado utilizando-os, eu vou jogar a pessoa/personagem diante dos mesmos. Se você concorda totalmente, em todos os tópicos, vai dizer: 'olha essa pessoa merece dez, e por quê?'. Aí, vai justificar porque está dando um dez para essa pessoa. Entendido? (Confirmam com a cabeça). Então, aqui também tem um espaço para se colocar o nome do personagem. Aí, eu vou colocar o meu parecer que é o valor que ele mereceria como nota e a justificativa. Isso para cada encontro. Certo? (Confirmam com a cabeça). No final, a gente se reúne e determina como seria durante todo o jogo, a nota. Como se fosse a cada aula, faremos no dia da avaliação final, no qual sentaremos e analisamos como foi o desempenho durante os dias de jogo. Está dando para entender? (Confirmam com a cabeça).
Pesquisadora	Bem gente, agora vou deixar um tempinho só para a gente determinar quais seriam os critérios que vocês considerariam importante de serem elencados

	aqui neste momento para esta proposta. Qual os critérios que vocês gostariam de ser avaliados? E que vocês gostariam de avaliar o outro utilizando este mesmo critério?
'Cerberus'	Eu acho que...
'Cerberus'	Não. Eu acho que... a gente deve avaliar se entrega, tipo: as atividades no prazo, as... tipo no dia que a gente marcar.
Pesquisadora	Tipo o resumo, a ficha de avaliação? (Confirma com a cabeça).
'Cerberus'	É. Porque também facilita, né?
Pesquisadora	É. Com certeza. Eu acredito que é importante, até para a culminância, para a gente, ir avaliando a questão. Todos acham que isso é importante? (Todos concordam com a cabeça).
'Clover'	Participar atuando conforme o seu personagem? É uma maneira muito didática, né? Para você ver se consegue desenvolver melhor isso, e...
Pesquisadora	É interessante, porque a proposta do jogo de RPG é isso, né? Realmente, assumir o personagem, então, se você está indo para outro lado... Realmente, considero importante Clover (Todos confirmam com a cabeça).
'Clover'	E, você consegue ter um desenvolvimento melhor...
'Kayla'	Para mim, é importante você mostrar que você aprendeu aquele determinado assunto, porque muitas vezes, você vê essas coisas, sendo que você não aprende mesmo, aí que acho é... importante você demonstrar que você sabe...
Pesquisadora	Humhum... Mais algum?
'Sam'	Também acho importante que deve se conhecer o conteúdo matemático que será utilizado na aula.
Pesquisadora	Certo, então no caso seria o quê? Um está dizendo que a ideia seria se ele já sabe do conteúdo e outro está dizendo se ele aprendeu, demonstra se está aprendendo ao longo do processo, seria isso? (confirmam com a cabeça Kayla e Sam).
'Engine'	No caso, um está dizendo que aprendeu e outro que já sabe do conteúdo.
Pesquisadora	Certo.
'Engine'	E, eu acho que devia ser avaliado se a pessoa está agindo para o grupo assim... Pensando no grupo, não pensando só em si. Pelo bem de todos...
Pesquisadora	Já que o jogo de RPG, também, é uma proposta de jogo colaborativo, onde não tem um vencedor, mas o grupo todo tem que chegar no final, isso é importante Engine. Bom, eu acredito que uma questão, também, importante e que ninguém levantou até agora é a questão das situações-problemas, porque haverá situações-problemas e a gente deveria avaliar se os personagens, estarão tentando ajudar, resolvendo o problema ou se fica se esquivando, se escorando no outro para resolver. Então, eu penso que isso é uma coisa importante de avaliarmos, né? Então, agora que estão elencados aqui os critérios, eu vou dar um momentinho para que vocês escolham os seus personagens. Vocês podem ir avaliando, se tiverem dúvidas e irem perguntando e revisitando lá o sistema de regras, certo?

'Kayla'	Certo (os demais apenas afirmam com a cabeça). Eu vou escolher a mais bonita (risos)!
'Engine'	Sabida... (mais risos).
'Cerberus'	Eu vou escolher Escobar, sei lá... (risos novamente).
'Engine'	A gente, pode escolher um personagem masculino?
Pesquisadora	Sim. Portanto, que vocês hajam como ele depois... tá? (mais risos) A não ser que ele seja um personagem masculino com...
'Engine'	Com a alma feminina (risos)...
	Pronto! Era isso que eu queria dizer...
'Cerberus'	Celina Escobar, vamos ver aqui...
'Engine'	Tu vais ser quem Kayla, escolhe logo, que tu disse que queria ser a mais bonita.
Pesquisadora	Para ir garantindo o direito de que todos possam escolher e não ter briga pelo personagem ou vocês vão ser legazinhos e vão combinar, entre si? Quem vai ficar com qual personagem? (falam simultaneamente: Clover, Cerberus, Kayla e Engine, não consegui entender o que eles dizem – mais risos).
'Engine'	A gente vai brigar (mais risos).
Pesquisadora	Vão brigar é? Pelo personagem? (eles continuam rindo) Tenho um critério de escolha muito simples...
'Engine'	Cerberus é uma criança. Não leva a sério.
Pesquisadora	A gente, lança os dados e aquele que sair com os menores números, vão seguindo a ordem: aquele, que tem a primeira chance de escolher e, depois o outro escolhe, ou vocês vão combinar? Vocês preferem o quê?
'Engine'	A gente organiza, só Cerberus que é meio da pá virada.
'Clover'	É.
'Kayla'	Olha sedução (e mostra na ficha)! Essa vai ser a minha (todos riem).
'Engine'	Sim, a...
'Kayla'	Kayla.
'Engine'	Kayla.
'Cerberus'	Acho que eu vou ser a Escobar, mesmo.
'Kayla'	Aff, eu não vou nem olhar o resto.
'Cerberus'	(ela disse algo, mas não consegui entender) Eu só tô vendo os números aqui...
'Kayla'	Pera aí, eu não quero ela não, orx. As coisas (Cerberus, fala de novo, e não dá pra entender)... Eu vou querer ser esse homem, esse homem: Cerberus Weber, olha o monte de armas que ele tem, orx. Ele é o que tem mais armas.
'Cerberus'	EU vi agora que tem aqui... (risos).
'Clover'	Eu queria ficar com esse Sam Point aqui...
'Kayla'	O meu é esse Cerberus W... Aqui.
'Clover'	É. É esse mesmo.
'Cerberus'	Eu quero saúde 30, sendo que...
'Kayla'	A que eu estava antes tinha, só que...
'Cerberus'	Esse é muito ruim (mostra a Kayla alguma ficha do personagem).

'Clover'	E, esse anãozinho, aqui?
'Cerberus'	Eita, gota! Esse aqui armadura zero, bicho (risos). Eu não estou vendo vantagem.
'Kayla'	O dinheiro é o mesmo, é?
Pesquisadora	Todos possuem a mesma quantidade de dinheiro, o que os diferencia são as armas, porque cada arma é diante do que cada um pode usar também.
'Cerberus'	E, esse aqui? Quando a armadura tem tipo -3 do lado?
Pesquisadora	É tipo: o dano que você sofre por usar a armadura.
'Cerberus'	Em saúde!?
Pesquisadora	É. Na saúde.
'Cerberus'	Não. Que horror! Não, é muito.
'Clover'	Não, não acho que é assim, muito ruim.
'Cerberus'	É-3, é muito.
'Kayla'	O quê?
'Clover'	O meu é -4 (eles dizem algo em inglês e riem, não é compreensível).
'Kayla'	O que é 1PS?
Pesquisadora	Um ponto de saúde.
'Kayla'	Ah, tá!
'Cerberus'	Ai, não sei, todos aqui parecem bom.
'Kayla'	Eu quero esse doidinho aqui...
'Sam'	O que é PP?
Pesquisadora	PP? (Ele confirma com a cabeça) Peças de Prata.
'Kayla'	Eu quero o Clover Springs, eu não quero mais essa (Clover rir).
'Clover'	Pega esse anãozinho, aí...
'Engine'	Tu vais ficar com quem? (se referindo a Cerberus) Porque se não for ficar com Escobar, eu vou ficar.
'Kayla'	Por que tu não vais ficar com o anão?
'Engine'	Sua palhaça, você é uma ridícula, feia (risos).
'Cerberus'	Eu acho que eu vou querer Luna, então.
Pesquisadora	Olhem os elogios (risos)...
'Engine'	Mas, ela é feia mesmo (risos).
Pesquisadora	Discordo (mais risos).
'Kayla'	Obrigada!
'Cerberus'	Eu concordo (para dizer que concorda com Engine – muitos risos).
'Engine'	Já era (rindo).
Pesquisadora	Votos de meninas nunca servem para essas coisas.
'Kayla'	Aham.
'Clover'	Esse aqui (mostra a ficha) é o melhor.
'Cerberus'	Eu quero ele.
'Kayla'	Eu já falei que queria.
'Cerberus'	Você falou que não queria mais...
'Clover'	Cerberus, brigona.

Pesquisadora	Eu acho que é melhor a gente lançar os dados... (muitos risos).
'Kayla'	É. Eu também acho. Não, eu acho melhor, tipo: faz um sorteio, aí, o que cada um pegar, vai ser...
'Clover'	Essa, Kayla Mahatman...
'Kayla'	Eu não sei escolher isso não.
'Cerberus'	Eu quero. Não. Eu não quero não.
'Kayla'	Eu tinha pegado ela, só que...
'Cerberus'	Eu vou pegar esse homem, sou eu, não, eu não sei.
'Kayla'	Decide logo!
Pesquisadora	E, você Sam? Está tão caladinho...
'Sam'	Escolhendo.
'Kayla'	Ele está tão... Ele está, né?
'Cerberus'	Arrombamento (diz isso enquanto analisa as fichas, risos)...
Pesquisadora	Pensem na história, no que vocês vão passar na campanha, certo? Pensem em qual é o personagem que mais se adequaria para ajudar numa situação dessas.
'Cerberus'	Pode desenvolver magia, depois ou quando ele não tem magia, ele não pode desenvolver?
Pesquisadora	Depende do personagem.
'Kayla'	Porque eu ia escolher essa, sendo que ela não tem magia.
'Clover'	Eu posso escolher o meu agora mesmo?
Pesquisadora	Pode.
'Cerberus'	NÃO (risos)!
'Clover'	Eu quero esse engenheiro de guerra, Clover Springs.
Pesquisadora	Você vai querer o Clover.
'Kayla'	Pera, vou escolher o meu...
'Cerberus'	Kayla quer todos... (risos).
'Engine'	Acho que vou ficar com esse mesmo, porque ele é muito sei lá! porque está dizendo aqui: engenharia, escrita... Isso parece comigo (ela ri).
Pesquisadora	Então, no caso, tu vais querer o...
'Engine'	É. O goblin.
Pesquisadora	Isso. Engine?
'Engine'	Aham.
Pesquisadora	Certo.
'Clover'	É. Cerberus vai querer ficar...
'Cerberus'	Não pera aí... Calma...
'Clover'	Não. Né, esse não...
'Cerberus'	Eu quero saber: esse daqui, Cerberus, sei lá, pode desenvolver magia depois?
Pesquisadora	Eu acho que ele não. Eu vou olhar agora...
'Cerberus'	Mulher. Olha aí, deixa de ser burra (falando com Kayla)!
'Kayla'	Essa mulher aqui não tem força. Não quero.

'Clover'	Mas ela pode ter uma característica melhor...
Pesquisadora	Não. Ele não desenvolve magia depois, a ficha está tracejada.
'Cerberus'	Hum, não sei... E, agora?
'Kayla'	Então, eu quero essa mulher bonita (mostra a imagem da personagem).
Pesquisadora	Kayla Mahatma?
Engine	De novo? Ela gira, gira e volta para essa... (risos).
'Kayla'	Eu não sei, eu não sei qual...
'Cerberus'	Eu quero esse homem mesmo.
Pesquisadora	Tu vais querer Kayla, mesmo? 'Kayla'? (responde que sim com a cabeça).
Engine	O meu é esse (apontando para a imagem que Clover está na mão, que é referente ao seu personagem)
Clover	Procura o meu aí (para que o pessoal o ajude encontrar a imagem de seu personagem)
Pesquisadora	Mais alguém?
Cerberus	Eu quero o Cerberus.
Pesquisadora	Você é o Cerberus? (ela confirma com a cabeça).
Clover	'Sam'está decidindo.
'Kayla'	Não. Eu, ainda, não decidi. Essa mulher é muito ruim.
Pesquisadora	Quem não decidiu, ainda?
'Kayla'	Eu.
Pesquisadora	'Kayla'estais pensando em trocar, é?
'Kayla'	Eu não sei qual é a melhor. Por que no dessa mulher não tem alcance rápido...
Pesquisadora	Olha vocês têm: dois engenheiros, um bucaneiro... O que é um bucaneiro? Gente, é um pirata mesmo, dos piores, daqueles péssimos. Então, vocês têm ele, e... Vocês têm um monge, invasora de tumbas.
'Kayla'	Qual é essa? (os outros riem... porque sabem que essa foi a personagem que, a própria, havia escolhido)
Pesquisadora	Que ela tem habilidade de magia.
Cerberus	É tu (dizendo pra Kayla).
'Kayla'	É?
Pesquisadora	É, por enquanto. E, ainda tem como personagens que podem ser escolhidos...
'Kayla'	É, porque ela não tem força, aqui (mostra da ficha do personagem para Clover e Cerberus) olhem.
Pesquisadora	E, eu, sou uma pessoa que controla cinco ou seis, ao mesmo tempo.
Engine	O quê?
Pesquisadora	Personagens. Ou seja, todos os outros personagens que vocês não controlam, eu controlo.
'Kayla'	Ah!
Cerberus	Eita!
Sam	Eu vou ficar com Sam Point.
Pesquisadora	Aí, vocês têm Sam Point, que é um combatente.

Kayla	Eu vou ficar com essa mulher mesmo.
Engine	Eu vou ficar com esse mesmo.
Pesquisadora	Pronto. Estamos escolhidos? (confirmam com a cabeça) Sinceramente falando, fizeram ótimas escolhas...
Cerberus	Pela primeira vez na vida... (risos).
Pesquisadora	Agora, vamos dar início a partida do jogo de RPG. Então, prestem atenção: na história inicial, porque em seguida, vocês vão ser chamados ao trabalho. Certo? Trewin, é um soldado que serve ao exército do seu país. Certo dia, Trewin, estava em treinamento, no caso, ele era o treinador da equipe e odeia ser interrompido nessas circunstâncias, mas no decorrer do treinamento ele recebeu um bilhete que dizia o seguinte: 'O espero para jantar. Venha agora mesmo, acompanhado apenas por meus homens e não comente com ninguém sobre estas ordens. Assinado, General Teskel.' Primeiro, por ser uma ordem de um superior, ele não poderia deixar de executá-la; e, segundo, porque ele é muito amigo do general Teskel, ele também, não o deixaria na mão. E, mesmo irritado e com raiva, ele decide atrapalhar o treinamento e, principalmente, por ter que se ausentar, ele vai emburrado.
Pesquisadora	Chegando no helicóptero, os homens do general Teskel, o vendam. Ele fica sem saber, exatamente, para onde está indo. Viaja por algumas horas, sendo próximo do meio dia, mas ele foi convidado para um jantar. Quando chegam ao local, que ele não sabe onde é e, ao ser desvendado, ele sente dor na vista para se acostumar com a pouca iluminação do ambiente e depois de tantas horas vendado. Parece ser um galpão, que está organizado para um jantar de gala e que só existe três lugares. Ele percebe que ainda não chegou ninguém, escolhe um lugar e senta-se, porque se ele conhecer o General Teskel, e ele, realmente, o conhece, então, ele sabe que em breve ele chegará, porque o mesmo não costuma se atrasar para os seus compromissos. Enquanto, isso está ali pensando no que poderia ter o levado até aquelas circunstâncias, quando o general Teskel entra no galpão acompanhado por uma moça. Certo?
Pesquisadora	O General Teskel apresenta o Trewin a Melissa, e Melissa a Trewin. Eles sentam-se para jantar. O general, logo percebe que o soldado está muito inquieto e casmurro, muito chateado, com a cara feia. Assim, pretende deixar aquela situação se acalmar diante do jantar. Mas, não há modificação, Trewin perde a paciência e pergunta: 'O que era tão urgente? Para que estou aqui?'. E, o general lhe diz: 'é uma missão perigosa, que não confiaria enviar qualquer um, e que é sigilosa! Nem todas as partes do governo tomarão conhecimento sobre essa missão e você estará disposto a topa? Mas, é claro, que sendo uma missão que caberia ao exército, ele simplesmente poderia convocá-lo e enviá-lo, mas existe muito risco e, por isso, ele está perguntando, se ele, quer ir ou não'. Então, Trewin, ainda casmurro, diz: 'o senhor sabe que eu irei aonde mandares'. Teskel: 'sabia que poderia contar

	com você. Você partirá com a senhorita Melissa'. Trewin: 'Mas, para onde? Quando? Como? Com quantos homens?'. Teskel: 'A senhorita Melissa é uma historiadora renomada que serve ao nosso exército, fez grandes descobertas. Sendo, a sua função, nesta missão, basicamente, protegê-la e trazê-la com vida de volta aos tempos atuais'.
Pesquisadora	Ele não entende a história dos tempos atuais, mas ele não pergunta. Trewin: 'Mas e quando partiremos?'. Teskel: 'Agora mesmo, você irá agora, apenas acompanhado pela senhorita Melissa, eu espero vê-los em breve'. Então, o general Teskel se retira e a senhorita Melissa chama Trewin para a acompanhar até a sala ao lado no galpão, que é onde eles vão se preparar para partirem no tempo. Ela o explica sobre os artefatos alienígenas que foram encontrados e, que muitos desses artefatos, lhes garantem poderes especiais, poderes muito importantes para a raça humana. Os quais podem garantir a sua sobrevivência ou a sua extinção, dependendo de quem os use, e que por causa disso, eles precisam voltar no tempo porque ela sabe que muitos dessas relíquias estão no tesouro do pirata Barba Negra. E eles precisam recuperá-las antes que outras pessoas coloquem as mãos nesse tesouro. Daí, por isso, que eles vão para o ano de 1718 e diante da gravidade do problema Melissa diz que já fez uma visita anteriormente a esse ano e que já marcou um encontro com algumas pessoas que possivelmente poderão os ajudar nessa missão. Trewin não pergunta mais nada e apenas decide seguir as ordens que lhes foi dada. Assim, Melissa e Trewin chegam na frente de uma taverna, por nome de Fúria Maldita e entram. Lá dentro, logo, percebem que não é uma taverna de muitos frequentadores do meio pirata, por causa, principalmente, da fama da dona que é de uma ex-guerreira de sangue nos olhos e que possivelmente ao menor sinal de briga, ela colocaria ordem na casa, porque na taverna dela não há brigas e alguém que preze por sua vida, jamais puxaria um desentendimento neste local.
Pesquisadora	Por isso, Melissa escolheu um ambiente como este, já que o grupo que a espera numa mesa do canto, não é um grupo muito comum. Ou seja, as pessoas não estão acostumadas a encontrarem pessoas com as características de Kayla; goblins, como Clover e engine misturados a um pirata ou a um combatente. Eles são pessoas que não se dariam muito bem reunidos em um mesmo ambiente. Há um clima muito pesado no ambiente e eles estão lá no canto deles. E, a dona da taverna, a ex guerreira já está pronta para colocar ordem. A todo instante, ela passa e dá uma olhadinha, para ver se está tudo ok. Assim, Melissa e Trewin, logo, se aproximam da mesa e quando chegam, lhes cumprimentam dizendo: 'boa noite, como estão?' Vocês já podem participar, viu gente (risos).
Clover	Como eles fariam?
Cerberus	Boa noite (risos). É resenha.
Kayla	É.
Clover	'Estamos em um dia não muito bom, aqui' (fazendo a voz do seu personagem

	– todos riem).
Pesquisadora (Melissa)	Mas, por quê? Está uma bela noite, lá fora.
Clover	‘Não estou com o meu humor muito agradável’.
Pesquisadora (Melissa)	Tenho certeza que depois de conversarmos, talvez, eu possa abrilhantar um pouco mais a sua noite.
Clover	‘Não tenho muita certeza disso, mas ok.’ (risos).
Pesquisadora (Melissa)	Bom, e vocês? Estão bem?
Sam	Não muito.
Cerberus	‘é’ (por ela ter imitado a voz do personagem, todos riram).
Pesquisadora (Melissa)	Kayla, traga um pouco de presença feminina ao ambiente. Como você se sente?
Kayla	EU me sinto bem, só... não me sinto melhor por estar com esse povinho (olha com menosprezo para os colegas todos riem).
Pesquisadora (Melissa)	Bom, deixemos um pouco a nossa rivalidade de lado e vamos ao que interessa: eu os chamei aqui porque eu precisava ter uma conversa com vocês e ela não poderia ser em qualquer lugar. Pois, não estou disposta que pessoas escutem e deem com a língua nos dentes, por aí fora. Então, eu precisava que fosse em um lugar, realmente, reservado como esta taverna, também, sabia que vocês não seriam cordiais, uns, com os outros. Mas, o que eu tenho a tratar com vocês, talvez, seja de interesse para todos. Diante disso, eu vou direto ao ponto, já que ninguém está muito satisfeito, então, a proposta que eu tenho a lhes fazer é a seguinte: eu pretendo roubar o Barba Negra e sozinha como vocês devem saber, eu não vou conseguir por ser uma tarefa muito difícil, árdua. Eu tenho um interesse particular, também conheço a história de alguns de vocês e sei que alguns, principalmente, você, Cerberus queira fazer isso mais, do que outros. Mas, eu vou explicar mais a fundo sobre o que, realmente, quero. Não me interessa em nada o Barba Negra, ele para mim e seus homens não valem nada, se vocês quiserem uma vingança ou qualquer coisa do tipo, podem ficar satisfeitos com essa parte. Tudo o que eu quero é roubar o tesouro e não estou disposta a dividir nada do que pegarmos lá. No entanto, posso ser generosa, até porque, quem me garantirá, que conseguiremos. Vocês não têm como me garantir isso. Eu irei ser generosa bancando as despesas até conseguirmos e também posso negociar uma quantia se vocês quiserem. Mas, lembrando, que o que encontrarmos, será de posse minha. Alguém tem interesse em participar?
Pesquisadora (Melissa)	Bom, Cerberus, eu sei o quanto você deseja vingança contra o Barba Negra, afinal de contas, lhe desonrar no meio pirata não foi uma das melhores coisas que ele poderia ter feito na vida, você não acha? (risos).
Cerberus	Sim! Mas eu consigo trabalhar sozinho.
Pesquisadora (Melissa)	Você acha mesmo? Já perdeu uma vez sua chalupa, seus homens e seu dinheiro para ele. Você acha que conseguirá fazer isso sozinho?

Cerberus	Você já está me desafiando? (muitos risos).
Pesquisadora (Melissa)	Não. Mas se você não conseguiu uma vez com seus homens, sua própria chalupa, bem equipada, porque você acha que agora, sozinho, conseguirá vingança? Depois, de ter perdido, seus melhores homens? Ter sido desonrado no meio pirata? Não acho que exista muitos homens que queiram se aliar a você depois disso. (risos) E, você, Kayla? Poderia apostar que você também teria interesse em tirar esse tesouro do Barba Negra.
Kayla	Eu tenho interesse!
Pesquisadora (Melissa)	Que tal tentar ver se encontra algo no caminho que seja de seu próprio interesse? Mas, aviso logo, não pretendo dividir o que encontrar no tesouro do Barba Negra.
Cerberus	Porque te ajudaríamos se você não pretende dividir?
Engine	Exatamente.
Pesquisadora (Melissa)	Estou lhes dando uma recompensa inicial. Estou lhes pagando, desde já, e vocês não tem como dar garantia de que conseguiremos. Estou fazendo um investimento às cegas. Se conseguirem ou não, estou lhes pagando.
Engine	Mas o nosso investimento, também, será às cegas. Podemos morrer nessa missão.
Pesquisadora (Melissa)	Sim.
Engine	E, aí, de que vale o pagamento?
Pesquisadora (Melissa)	Por isso, estou lhes perguntando se vocês querem ou não.
Clover	Talvez...
Kayla e Engine	A gente tem que querer...
Cerberus	Não me interessa o dinheiro, só a vingança.
Pesquisadora (Melissa)	Ótimo Cerberus, sempre soube que podia contar com você. Clover, tenho certeza, Clover e Engine que claro! Vocês dois, tenho certeza, que vocês estarão felizes da vida, em simplesmente, ter alguém que financie as suas criações e, principalmente, as vejam em prática. A única coisa, que estou estipulando para vocês, é que vocês não as utilizem contra o nosso grupo, apenas contra o nosso grupo rival.
Engine	Tô dentro.
Pesquisadora (Melissa)	Seria uma coisa do tipo: que vocês precisam, financiado por outras pessoas, não será gasto do dinheiro de vocês.
Clover	Por tanto, que eu pegue o navio do Barba Negra, para as minhas viagens, está ótimo! (risos).
Pesquisadora (Melissa)	Por mim, tranquilo. E, você, Sam?
Sam	É. Pode ser.
Pesquisadora (Melissa)	Sinceramente, não pensei que contaria tão rápido com você, Sam. Mas sabia que você acabaria aceitando, afinal de contas é uma ótima oportunidade para

	você provar o guerreiro que você é, e não o que esse povo fala, zombando. Acredito muito no seu potencial. Por isso, lhe convidei. Diante da situação em que estamos e, da minha pressa em conseguir as coisas, eu precisaria lhes dizer, que partiremos amanhã.
Kayla e Engine	Já?
Pesquisadora (Melissa)	Sim. Estamos em um jantar e amanhã, as 5 horas, em ponto, espero lhes encontrar, no convés. Tenho uma chalupa, chamada 'Misterius' e pretendo lhes apresentar, amanhã, as 5 da manhã, a chalupa em que iremos viajar e o que pertence a ela. Certo? Ah! Vocês não vão querer nada em troca? Vão apenas porque querem, pela conversa?
Kayla	Eu quero dinheiro!
Clover	Eu quero equipamentos para criar as minhas máquinas.
Pesquisadora (Melissa)	Muito dinheiro! Eu posso oferecer uma peça de ouro para cada um?
Cerberus	Duas. (muitas gargalhadas).
Pesquisadora (Melissa)	Duas para cada um, e todos estarão satisfeitos?
Clover, Engine, Cerberus e Sam	Sim.
Kayla	Não.
Engine	Orx (risos).
Clover	Safada
Kayla	Tá achando que vamos ser comprados? Tão facilmente?
Clover e Cerberus	Eu já fui... (risos).
Pesquisadora (Melissa)	Então, está, ok. Clover e Engine vocês já aceitaram as duas peças de ouro...
Clover	Sim.
Pesquisadora (Melissa)	E, a possibilidade de usarem...
Engine	De financiarem as nossas criações.
Pesquisadora (Melissa)	Cerberus, achei que você já tivesse aceitado pela vingança, e ainda estou lhe dando duas peças de ouro.
Cerberus	É.
Pesquisadora (Melissa)	E, você Kayla?
Engine	Deixa de ser do contra e aceita logo.
Kayla	É, porque eu preciso achar um feitiço/uma porção e se você conseguir essa porção para mim, pode ser que a gente...
Pesquisadora	Qual seria a porção? (risos).

(Melissa)	
Cerberus	Ela está pensando, está pensando (em meio aos risos).
Clover	Olha a lista de feitiços menina.
Kayla	Eita, é mesmo, né? Tá. Desculpa, aí (risos).
Clover	'Vamos! Estou impaciente' (fazendo a voz do personagem e gestos - mais uma vez todos riem).
Pesquisadora (Melissa)	E, você Sam, enquanto Kayla pensa em qual é a porção que ela deseja. Está satisfeito em só nos ajudar?
Sam	Eu quero as duas peças de ouro.
Pesquisadora (Melissa)	Combinado. Ok, deixa eu ver aqui, então: Sam, 2 PO; eu já estou pagando, logo, no início, então vocês já podem acrescentar suas duas peças de ouro na ficha do personagem.
Cerberus	Pera aí, a gente está com duas já...
Pesquisadora (Melissa)	Então, agora vocês vão ganhar mais duas.
Cerberus	Ah, tá.
Clover	Não mistura as folhas não, visse? (diz pra Kayla) E, quanto aos nossos equipamentos?
Pesquisadora (Melissa)	Bom, eu não tenho como lhes oferecer equipamentos no momento, o que eu tinha era o dinheiro e eu já estou lhes dando. Talvez, eu consiga comprar algo, com algum dinheiro, essa porção que Kayla está pedindo. Mas, é claro, que tem alguns equipamentos que já temos na chalupa, ela já está equipada e a amanhã, eu os apresentarei e, caso vocês achem, que precisamos comprar mais alguma coisa, podemos negociar amanhã.
Cerberus	Estou satisfeito!
Clover	Seria ótimo, que você Kayla...
Engine	Resolvesse, qual é essa porção...
Clover	Não, deixa eu dizer: Você precisa de uma porção para se tornar invisível, para poder pegar o tesouro do Barba Negra (risos).
Kayla	Só a de ser invisível, só.
Pesquisadora (Melissa)	Então, você gostaria de uma porção que lhe garantisse o poder do feitiço <i>invisibilium</i> ?
Kayla	Sim.
Cerberus	Oh, Kayla, tem vergonha.
Pesquisadora (Melissa)	Pois bem, eu acho que eu posso conseguir essa porção, acho que lhe entrego amanhã. (ela aceita com a cabeça) Então, eu espero todos amanhã, e por favor, não atrasem. Não gosto de atrasos. Na chalupa 'Misterius', lá no convés.
Clover	Está bem (com a voz e gargalhada do personagem).
Pesquisadora (Melissa)	Você vai querer as duas peças de ouro, também, kayla?
Cerberus e Sam	Não é justo!

Engine	Não é justo! Porque ela ganhou duas coisas?
Pesquisadora (Melissa)	Porque ela negociou.
Kayla	Tá vendo, vocês não pedem nada.
Clover	Eu pedi o equipamento...
Pesquisadora (Melissa)	Pronto. Já aceitaram, já foi...
Clover	Eu pedi... Tô gostando disso não... (risos).
Pesquisadora (Melissa)	Tô colocando a porção da invisibilidade, acrescente na sua ficha Kayla. Acrescentem todos as suas peças de ouro.
Pesquisadora (Melissa)	Bom, agora que estamos acertados e fazemos parte de um mesmo grupo. Não vou pedir que vocês sejam mais cordiais entre si, mas que passemos a conhecer um pouco mais de cada um, porque acho que seja importante, para aprendermos a trabalhar em equipe. E, bom, o jantar será por minha conta, então, fiquem à vontade, peçam o que quiserem, aqui, na taverna. Alguém gostaria de falar um pouco sobre seu personagem?
Clover	Eu quero run (risos). Dois barris.
Pesquisadora (Melissa)	Não! Como é que vai beber um barril de uma vez só?
Clover	Eu tenho sérios problemas com a bebida, sabe?
Kayla	Eu preciso de um jantar bem reforçado, senão, eu não vou conseguir trabalhar (risos).
Cerberus	Tem cheiro de vingança.
Engine	Mulheres só atrapalham, por mim.
Cerberus	Tu vais deixar? (olhando pra Kayla).
Pesquisadora (Melissa)	Alguém gostaria de falar um pouco sobre seu personagem?
Clover	Bom, eu sou uma pessoa muito criativa, eu tenho grande conhecimento com armas militares...
Kayla	Eu não vou falar o que eu sou, porque senão, vocês vão querer se aproveitar.
Clover	É, isso, eu sou um goblin engenheiro.
Pesquisadora (Melissa)	Mais alguém?
Cerberus	Eu posso fazer tudo, né? Menos magia, o resto eu sei...
Kayla	A gente, pode negociar? Porque eu fui treinada por um dos melhores mestres de magia, então, né?
Cerberus	Eu tenho força, podemos ajudar um ao outro?
Kayla	É.
Engine	Eu já sei como trabalhar com ele (falando de Clover). Você aceita trabalhar comigo? (Clover diz que sim com a cabeça) Acho que vamos formar uma boa dupla.
Clover	Assim, que conhecermos o navio, né?
Cerberus	Ele só pensa...

Engine	Tu só pensas nesse navio.
Clover	Eu preciso de uma tripulação.
Kayla	E porque tu não pediste, logo?
Clover	Não, mas vai vim, né? Tipo: vai contratar, né, depois?
Kayla	Tu vais contratar um navio que já vem a tripulação... (risos).
Cerberus	Não, não... (mais risos) Normal, vamos dormir.
Kayla	Sam não fala nada.
Sam	É, eu não falo mesmo não.
Pesquisadora (Melissa)	Bom, eu gostaria de lhes alertar de um detalhe antes que cheguem a chalupa. Comigo tem um senhor chamado de RUNA, ele é um homem muito sábio. Runa conhece muito de tudo, mas ele não gosta de ser incomodado, importunado, já está em idade avançada, ele também não conseguiria sair da chalupa, então, por isso ele sempre está ali quietinho. Em caso de alguma dúvida, mas lembrem-se: que seja algo realmente importante, para não o importunar, então, poderemos chamá-lo, certo? Para que ele nos esclareça algumas coisas. E, ele fica lá no canto dele, só irá aparecer se alguém realmente precisar chamá-lo. Então, tomem cuidado porque Runa é um senhor de idade que não gosta de ser interrompido. Certo? Então, a não ser que seja algo extremamente importante e que ele reconheça o fundamento, ou algo interessante, daquele ensinamento que ele deixa transparecer, ele ficará zangado. Entendido? Eu irei me deitar estou um pouco cansada, os espero amanhã, as cinco. Se vocês, tiverem algum assunto pendente, que queiram resolver, afinal de contas não será uma viagem simples ou nenhum pouco perigosa, então, se quiserem acertar alguma coisa, antes de partirem, fiquem a vontade e utilizem esta noite. Então, até breve.
Engine e Sam	Até.
Pesquisadora (Melissa)	Melissa e Trewin se retiram do ambiente. E, vocês, podem fazer o que quiserem.
Kayla	Eu vou é tomar run (diz pra Cerberus – que ri)
Clover	É. Cadê o run? Já acabou o primeiro, cadê o segundo? Sim, e o senhor? Cadê? O Runa?
Cerberus	Ele tá na chalupa, tu é burro, é?
Clover	Vamos falar com o Runa.
Kayla	Essa chalupa é tipo um navio?
Clover	Eu quero falar com Runa (risos).
Cerberus e Engine	Para quê? (risos).
Sam	Deixa de ser besta.
Clover	Eu tinha uma pergunta a fazer sobre magia.
Sam	Aí tu já vais incomodar ele?
Cerberus	Ela disse para não incomodar ele...
Engine	Não incomodar. Aí, tu vais incomodar.
Cerberus	Já é tarde da noite menino.

Kayla	Menino (todos continuam rindo).
Engine	Velho dorme com as galinhas (mais risos).
Kayla	Eita, só tem eu, nesse monte de macho, eu de mulher.
Engine	A gente já pode pular para o dia? Amanheceu?
Pesquisadora	Sim. Antes de vocês se encontrarem lá na chalupa, eu vou dizer uma coisa em off. Engine é aquele que a arma só funciona uma vez, porque eu não lembrava qual dos dois era que fazia isso. Assim, a arma só funciona uma vez. Certo? No entanto, sua arma pode ser utilizada por qualquer outro personagem, a arma que você construir. Já as de Clover, só podem ser usadas por ele, elas são de grande destruição, elas funcionam mais de uma vez, mas nada do que você construa dá para os outro utilizarem.
Cerberus	Como é que a gente vai descobrir o dano das armas que eles criarem?
Kayla	Vai o quê?
Pesquisadora	Tem aqui atrás (mostrando na ficha dos personagens): o dano de qualquer engenhoca criada por Engine: o custo para ele é de 2PP + 2PS e a durabilidade é de 1d6. Entendeu? As vezes pode funcionar mais de uma vez, eu é que vou determinar se dá para mais de uma vez, e quantas vezes, de acordo com a sua arma. O dano causado da arma dele é de 1d6 +1. Certo?
Engine	No caso joga um dado e soma mais um.
Pesquisadora	Isso.
Clover	Aqui, oh, você pode... Vá diga.
Pesquisadora	Já a sua, Clover: quando ele constrói uma arma de cerco especial, que é aquela que ele leva para combates e aventuras - o dano causado é de 1d6 + 2. O dano sofrido é de 1d6 – 1. Certo? O número de pessoas atingida é calculado por 1d6, por exemplo, uma arma que ele criou, ele lança um dado de seis faces e determina quantas pessoas vão ser atingidas por aquela arma. E, também determina por 1d6 o dano que cada uma daquelas pessoas sofre em pontos de saúde.
Clover	Onde é que tem essas informações?
Pesquisadora	Atrás da sua ficha.
Clover	Eu não tô vendo isso...
Kayla	O que é isso? (olhando para a folha de Clover)
Cerberus	Isso (olhando a folha de Clover) é no teu mesmo?
Pesquisadora	Está minha gente aqui, oh, não tá, não?
Cerberus	Tem um negócio aqui, mas...
Clover	Ah, no caso aqui, fúria poderosa, por exemplo, quando estar em fúria, consegue dois pontos...
A ficha do personagem de Clover estava com o verso errado, até descobrir e trocar a ficha houve um intervalo de conversa que não é interessante para a pesquisa, por isso desconsiderei	
Pesquisadora	Chegando as cinco da manhã do dia seguinte, vocês são alertados de que a chalupa é composta por: 20 homens, 1 granada, 2 canhões, 1 catapulta, 2 balas de canhão, 2 balas de catapulta e mantimentos, os que vão ser

	necessários para a viagem. Então, vocês não precisarão se preocupar em comprar para comerem na chalupa, mas se vocês acharem importante terem consigo... Então, diante de tudo que temos, vocês consideram preciso comprar alguma coisa antes de partirmos?
Clover	Sim.
Kayla	Não.
Pesquisadora Melissa	O que você gostaria Clover?
Clover	Armamento, porque só temos duas balas de canhão e duas balas de catapulta. Se tiver uma invasão, não vai servir de nada.
Cerberus	Quanto é a bala de canhão?
Kayla	Isso é para cada um ou para todos?
Cerberus e Clover	Não, é ao todo.
Kayla	Ah, então está pouco.
Cerberus	Quanto é a bala de canhão?
Pesquisadora	A bala de canhão custa 400PC.
Kayla	Ela (se referindo a Melissa) é quem devia comprar, né?
Clover	É, você (se referindo, também, a Melissa).
Pesquisadora Melissa	Voltemos ao assunto, nós ficamos de negociar. Digamos que os custos da noite passada, mais o dinheiro que eu prometi para cada um, me prejudicou um pouco financeiramente, não tenho mais tanto dinheiro comigo, aqui, neste momento. Então, o que eu posso disponibilizar, neste momento, são 1.000PC
Clover	Sim, pode ser.
Cerberus	Esqueci quanto é?
Clover	400PC compra o quê?
Pesquisadora	Uma bala de canhão.
Clover	Muito caro (risos). Nós precisamos de mais: 1.500PC?
Cerberus	É 1.000!
Pesquisadora Melissa	2.000PC está bom?
Clover	É, está bom. Olha ela (se referindo a Melissa) está muito disponível (risos).
Pesquisadora Melissa	É o que eu tenho no momento.
Cerberus	Então, vamos comprar tudo em balas de canhão, ou a gente compra para a catapulta também?
Clover	Enquanto isso, não deixa que com a catapulta eu me viro.
Pesquisadora Melissa	Vocês não acham que é importante também comprarmos remédio?
Cerberus	Sim.
Kayla	Eita.
Clover	Isso não está em mantimentos não?
Kayla	Mas, eu tenho o poder de cura.

Sam	Remédios, não estariam em mantimentos não?
Cerberus	É comida, né?
Pesquisadora Melissa	Mantimentos é comida!
Cerberus	Então, a gente poderia comprar, já que ela (se referindo a Melissa) vai dar 2.000PC, 1.000 em coisas para armamento...
Clover	500 para medicamentos.
Kayla	Porque eu tenho o negócio de cura, sendo que eu preciso de alguma coisa...
Cerberus	Deixa eu ver quanto é os medicamentos que eu já esqueci.
Clover	Tu tens o poder de cura, é? (perguntando a Kayla)
Kayla	Tenho.
Clover	Então, ver aí, menina!
Kayla	Aqui (mostra na ficha do personagem) astúcia e cura.
Clover	Sim eu também posso criar, magia. Como é que funciona essa criação?
Pesquisadora	Tem na planilha do mestre...
Cerberus	Um pacote de remédio é 350PC, a gente podia comprar 2.
Kayla	E, como funciona essa cura? Porque se...
Cerberus	Ganha 7 Pontos de Vida, pontos de saúde, é muito...
Kayla	Mas...
Pesquisadora	Tu querias porção de cura é? (perguntando a Clover).
Clover	Não, deixa eu ver...
Kayla	Não, astúcia: cura. Mas, aí, se eu for usar, eu vou gastar meu coisa. Cadê astúcia? Aqui, tem o conhecimento de realizar o feitiço de cura ou criar porções... é.
Pesquisadora	Pois se você for criar uma porção: as porções existentes para esta campanha são: cura, sono, confusão mental, fidelidade, invisibilidade, levitação e paralisia. A pessoa que tomar essas porções sofrerão seu efeito por 2 minutos, exceto a cura que permanece até que o personagem sofra mais danos. Uma porção de cura, deixa, eu ver se acho aqui onde está dizendo, uma porção de cura é igual a da lista de feitiços. Então, vamos lá, a lista de feitiços...
Clover	A lista de feitiços está na do mestre, é?
Pesquisadora	Não, está antes da do mestre. Ou depois? Antes! Olha, ela aí (mostrando que Clover havia encontrado).
Engine	Eu acho que a gente deve comprar...
Pesquisadora	Cura, ela é um tipo maior, viu? Que não é toda hora que ela pode fazer um feitiço de cura ou criar uma porção de cura. Ela usa duas peças de prata do dinheiro dela e mais cinco pontos de saúde dela, e ela restitui 20 pontos de saúde a uma pessoa que esteja, a pessoa que ela decidiu fazer o feitiço, ou entregar a porção de cura que ela fez.
Clover	Mas ela tipo faz um feitiço assim na hora ou é como tipo: eu que precisa fazer a porção?
Pesquisadora	Se ela decidir usar uma porção, então ela tem que criar a porção seguindo a

	regra...
Clover	Mas, ela pode fazer um feitiço? Assim, na hora?
Pesquisadora	Sim, ela pode fazer um feitiço, assim, na hora.
Clover	E, eu só posso criar a porção. Então, é melhor tu fazer o feitiço.
Pesquisadora	Só que vejam: a categoria de recarga quando é maior, onde tiver, maior, vocês considerem... (revisitando o sistema de regras e planilhas do mestre) A cada três minutos é que se pode fazer outro feitiço.
Engine	A gente deveria comprar um pacote de remédio e os kit's de preparo de porção porque se precisar comprar remédio... (três pessoas falam simultaneamente e não é compreensível).
Clover	Mas, no caso, não faria mais sentido gastar vida se criasse o feitiço, não? Porque se faz uma porção...
Engine	Clover, aceita. Como está aqui.
Pesquisadora	Porções é diferente de realizar feitiços, e podem ser usadas por qualquer jogador, mas só podem ser constituídas por alguém que possua a habilidade de magia.
Cerberus e Clover	Tá vendo.
Engine	Disso eu já sabia, mas só pode ser feita por quem tem magia.
Pesquisadora	Para constituir uma porção é necessário um kit de preparo de porções, 1 varinha e uma vela.
Clover	Mas, você não gasta ponto de saúde não, né? Se for criar uma porção?
Pesquisadora	Não.
Clover	Tá vendo, criar porção não gasta ponto de saúde.
Engine	Sim, mas tem que fazer.
Clover	Aí, é melhor compra o kit de preparo.
Cerberus	Eu acho melhor comprar o remédio mesmo.
Kayla	Eu acho que tenho varinha e vela. Eu vi, vela.
Engine	Vê aí no teu coisa. Se não tiver, nós compra, mesmo.
Clover	Orx, oia ela (Melissa) deu esses 2.000 já pensando no que a gente ia comprar.
Kayla	Três.
Engine	Ah, então dá. Então compra 1 kit de porção, 1 pacote de remédio...
Kayla	E, já tão pensando em morrer, é?
Pesquisadora	1 kit de porção.
Engine	Já dá 1.000...
Pesquisadora	É quanto a porção, mesmo?
Engine	É 800PC.
Pesquisadora	Vamos lá 800PC, mais o quê?
Engine	Um pacote de remédio que é 350PC.
Clover	Uma vela para criar porções.
Engine	Ela (Kayla) tem. Três velas e tem uma varinha.
Pesquisadora	350PC.

Cerberus	E, agora, coisa de...
Pesquisadora	O que mais? Um pacote de remédio, um kit de porção...
Cerberus	E, para atirar? Como é o nome mesmo?
Pesquisadora	Vão comprar as balas mesmo? Que tinham dito?
Cerberus	Eu acho que sim. Onde é que tem?
Clover	Aí, sobrou quanto para a gente?
Pesquisadora	A planilha de armas é em uma e a de mantimentos em outra.
Clover	Sobrou quanto?
Pesquisadora	Por enquanto, vocês têm... foram 800 peças gastas, mais 350 peças gastas, né? Dá quanto?
Engine	1.150.
Pesquisadora	Isso. Reduzindo das 2.000?
Cerberus	Canhão...
Engine	Sam, 2.000 menos 1.150?
Sam	2.000 menos 1.150?
Clover	850, né?
Pesquisadora	Certo.
Kayla	É isso mesmo.
Pesquisadora	Vocês têm 850 PC então dá para trabalharem para gastarem ainda. Vocês vão gastar em quê?
Clover	Balas.
Cerberus	Onde é que tem?
Kayla	Em doces...
Pesquisadora	Eu também gostaria de gastar dinheiro em doces nessas horas... (risos) Balas de quê?
Clover	Duas balas de canhão. É melhor. Tô achando mais efeito.
Cerberus	Mas, a gente não tem? É, mesmo dá. Duas balas de canhão.
Clover	Dá para comprar e sobre 50PC.
Cerberus	Sobra, é?
Pesquisadora	Vão ser duas balas mesmo? De canhão?
Cerberus	Aí, compra, sobra 50, a gente compra...
Clover	Seria bom um vidro de óleo para que quando a gente fosse usar a catapulta jogasse o óleo e tocasse fogo.
Engine e Cerberus	É.
Engine	Faz sentido.
Clover	Então eu quero um óleo...
Engine	Eu acho que eu tenho, pera aí...
Sam	Vidro de óleo? É...
Kayla	100PC
Pesquisadora	E, restou quanto para vocês?
Engine	Tenho. Óleo, eu tenho.

Clover	Então, não precisa. Tem 50PC sobrando.
Pesquisadora	Vão querer usar essas 50 PC? Mais alguém quer alguma coisa?
Engine	Eu acho que não.
Clover	É melhor guardar.
Engine	Por mim, a gente compra vinho (risos).
Cerberus	É, assim mesmo (risos).
Pesquisadora	Não vamos gastar em nada?
Clover	Não.
Pesquisadora	Está ok, então.
Clover	Tá bom. Porque eu acho que já tem bebida nos mantimentos.
Engine	Vamos embora. Vamos?
Kayla	Vamos.
Pesquisadora	Agora que compramos, alguém tem alguma necessidade especial que queira comprar para si, do seu dinheiro?
Engine e Cerberus	Não (os demais não responderam).
Pesquisadora	Porque vocês só vão poder fazer compras em terra, que tenha comércio, se for no meio de uma floresta, não dá para comprar nada...
Clover	Uma pergunta...
Pesquisadora	porque no mato não tem nada para se comercializar. Mas, vocês são piratas e podem roubar, o que vocês roubarem vai pertencer a vocês, mas lembrando que vocês não podem ser descobertos. Porque se vocês começarem atuando e forem descobertos, há um problema, porque a gente não conseguirá chegar no nosso plano final, né? Qual a pergunta Clover?
Clover	No caso, para eu criar minhas invenções, eu preciso de um kit de construções, é?
Pesquisadora	Sim.
Clover	Certo.
Pesquisadora	Você tem algum com você?
Sam	Bússola?
Engine	Tem bússola?
Clover	Não. Tenho um kit de ferramentas.
Kayla	Então, já está tudo certo.
Engine	Não, mas já achamos a bússola.
Pesquisadora	Vamos lá para construções na planilha do mestre vem falando sobre as construções, certo?
Clover	Certo.
Pesquisadora	A construção de armas em geral você precisa ter 1 kit de ferramentas, 1 kit de peças e 1 kit construções. Para construir uma granada você vai precisar de 1 kit de ferramentas, 10 pregos, 1 pacote de pólvora e 10 balas de revólver. Certo? E, se você vai construir a porção? Aí vai precisar das mesmas coisas que Kayla: 1 kit de preparo de porção, 1 varinha e 1 vela.
Clover	No caso, a varinha não é descartável, não, né? Ela vai sempre ter aquela

	varinha?
Pesquisadora	Desde que você tenha uma varinha. Sendo, que a varinha é individual, é de cada feiticeiro, uma varinha não serve para vários feiticeiros ou para quem vai criar uma porção. A varinha de Kayla só funciona para ela. A varinha de Clover só funciona para ele.
Engine	Então, eu acho interessante tu (Clover) ter uma varinha.
Clover	No caso, eu posso...
Kayla	Mas tu (Clover) pode fazer...
Clover	Eu posso fazer parte da porção e ela (Kayla) termina usando a varinha dela. Pode ser assim?
Pesquisadora	Não.
Clover	Então, faz como?
Pesquisadora	Então, ela (Kayla) faz tudo (risos).
Engine	Então, ela (Kayla) faz tudo. E tu (Clover) fica em off.
Clover	Então, pera aí, onde é que tem uma varinha aqui?
Pesquisadora	Uma varinha custa...
Sam	1 PO
Clover	Eu não tenho esse dinheiro, o suficiente.
Pesquisadora Melissa	Eu não tenho!? Mas você tem!
Engine	Tu (Clover) tem sim.
Sam	Tem sim.
Engine e Pesquisadora	Tem 4 PO.
Pesquisadora Melissa	Eu não posso mais financiar, porque o meu dinheiro acabou, agora usem o de vocês...
Clover	Não. Mas temos 50PC. Vocês querem guardar 50?
Pesquisadora	Peças de cobre?
Engine	Tem 50 PC e tu precisa de 1 PO para comprar a varinha.
Pesquisadora	1 PO corresponde a 100 PP que correspondem a 10.000PC. Ou seja, uma peça de cobre não faz nem cosca...
Engine	Na de ouro... Vá compre logo a varinha. Porque se alguém precisar tu vais ter que fazer.
Pesquisadora	Ô Goblin (se referindo a Clover) olha para a cara dele (Engine) e diga 'me dá de presente' (muitos risos).
Clover	É, vai.
Engine	Eu vou gastar meu dinheiro com você... (risos)!
Clover	É melhor fazer isso agora não.
Cerberus	É melhor deixar para quando precisar.
Clover	É.
Cerberus	Então, tá.
Pesquisadora	Ok. Estamos...
Engine	Até lá (quando Clover comprar) Kayla faz tudo.

Kayla	Aí, eu vou morrer, né? Porque gasta meus pontos de saúde.
Engine	Não, mas é só quando a gente precisar, né?
Pesquisadora Melissa	Então, não precisaremos comprar mais nada e podemos ir embora. Então, vamos partir.

APÊNDICE P – TRANSCRIÇÃO 2º ENCONTRO (19/07/2017)

Pessoa	Fala
Pesquisadora	No encontro anterior, nós ficamos para seguir viagem, já estávamos na Chalupa, todos, as cinco da manhã. Não foi assim? (Engine confirma com a cabeça). Já tínhamos nos encontrado para equipar a chalupa de acordo com as 2.000 Peças de Cobre que vocês tinham ganho. Vocês tinham comprado: duas granadas, foi isso? (confirmam com a cabeça), uma quantidade de água...
Kayla	Sobrou quanto em dinheiro?
Pesquisadora	Só 50 Peças de Cobre. Cada um recebeu duas peças de ouro. Anotem em suas fichas. Certo?
Kayla	Foi com o dinheiro dela (se referindo a Melissa – personagem do mestre)
Carberus	Foi comprado: 4 balas de canhão, 2 balas de catapulta...
Pesquisadora	Isso!
Cerberus	1 kit de porção...
Pesquisadora	E 2 granadas, não foi?
Cerberus	Não, uma granada.
Melissa (Pesquisadora)	Eu vou entregar a você um mapa das Ilhas das Bahamas, para podermos melhor visualizar onde estamos. Que é em New Providence, mais precisamente em Nassau (no ponto preto), certo? (confirmam com a cabeça que já se localizaram no mapa). Todos se localizaram aí no mapa?
Todos	Sim.
Pesquisadora (Melissa)	Partindo daí, tenho informações precisas de que devemos ir para Ilha de Eleuthera, dizem que precisamos encontrar um cara por nome de Hut, pois é um possível informante que pode nos dar a localização de parte do tesouro de Barba Negra. Então, acredito que o nosso próximo passo, deveria ser encontrá-lo e tentar puxar o máximo de informação possível lá na Ilha de Eleuthera. Vocês concordam?
Todos	Sim.
Pesquisadora (Melissa)	Assim, qual seria a melhor rota para fazermos até lá?
Cerberus	Onde ele está?
Pesquisadora (Melissa)	Não sabemos especificamente onde Hut está. Então... (Sam fala algo que não é compreensível no vídeo) Ah! Sim claro, antes que vocês tomem qualquer decisão, eu comprei alguns mapas da Ilha de Eleuthera, aqui, ainda nesta Ilha, para facilitar a nossa decisão, certo?
Cerberus	A gente está no ponto vermelho, né?
Pesquisadora	No ponto preto, em New Providence.
Sam	Temos que ir atrás... De quem?
Pesquisadora	Hut.
Sam	Como é que escreve o nome dele?

Pesquisadora	H.U.T.
Kayla	Ele faz o quê?
Pesquisadora (Melissa)	Não sei dizer especificamente. Quando chegarmos na Ilha podemos descobrir. (Kayla aceita confirmando com a cabeça). Tudo o que sei é que ele é um possível informante do tesouro do Barba Negra.
Pesquisadora	Então, tomaram a decisão?
Cerberus	Eu acho que deveríamos ir por aqui (mostra no mapa aos colegas). Visitar primeiro a parte de cima, começando pela Estalagem Sono de Dragão. É o caminho mais próximo.
Kayla	Ah, mas é o mais próximo dessa Ilha.
Sam	Você (Melissa) sabe onde ele está na Ilha?
Kayla e Pesquisadora (Melissa)	Não!
Clover	Eu acho melhor é ir para a praça central por que...
Pesquisadora (Melissa)	Já são aproximadamente nove horas...
Cerberus	Nove?! Mas, nesse instante era cinco?!
Pesquisadora	Sim, vocês se encontraram as cinco, mas levou um tempo para vocês comprarem as coisas. Lembra, que vocês fizeram...
Clover	Porque...
Cerberus	Porque é o centro? (Risos)
Kayla	Porque fica perto do mercadão também. Aí, dá para ir aqui por cima.
Clover	Então, eu acho melhor ir para praça central mesmo.
Cerberus	Vocês acham melhor? (Engine confirma com a cabeça)
Pesquisadora (Melissa)	Então, já posso dar ordens ao capitão de que queremos ir para próximo da praça central, lá na Ilha de Eleuthera?
Clover	Vamos.
Pesquisadora	Certo. Passadas algumas horas de viagem, o capitão volta ao nosso encontro, na sala de reuniões, e nos diz que avistou uma embarcação...
Pesquisadora (Melissa)	O que devemos fazer? (todos se entreolham e riem...)
Clover	Ham... É uma embarcação inimiga?
Sam	É uma embarcação pirata?
Pesquisadora	Ainda está muito distante, o capitão não conseguiu identificar bandeira pirata.
Clover	Ah, então eu acho melhor a gente esperar, então...
Cerberus	Eu acho melhor a gente se preparar, ficar preparado porque se eles forem um inimigo, eles vão se defender rapidamente.
Pesquisadora	Mas vocês vão desviar, continuar e ir em frente, continua indo ao encontro?
Clover	É, vai, continua indo...
Cerberus	Desviar!

Sam	Vai em frente!
Clover	É, vai em frente!
Kayla	Vamos bater nele!
Engine e Sam	Não, não vai bater (risos). Né, Tainá?
Pesquisadora (Melissa)	Vamos ao encontro, né?
Todos	É.
Cerberus	Mas, preparados!
Pesquisadora (Melissa)	Atacando logo?
Cerberus	Não, só preparados...
Clover	Eu disparava logo na frente.
Cerberus, Sam e Engine	Não!
Kayla	Tu és doido? (falando para Clover) Queres que todos morram logo?
Cerberus	É melhor deixar preparado, e ir em frente, porque se acontecer alguma coisa, a gente, ataca. Se atacarem, eu vou atacar.
Clover	Então, não foi o que eu disse?
Cerberus	Não, você falou para atacar.
Sam	Nossa, acho que está com medo (se referindo a Clover).
Pesquisadora	Ao se aproximarem da embarcação, vocês notam evidências de que é apenas um barco pesqueiro, e vocês não passaram despercebido aos olhos deles. Eles não atacaram, então, o que vocês fazem?
Kayla, Cerberus e Engine	Não ataca.
Sam	Mas, se não passou despercebido...
Pesquisadora	Eles viram vocês.
Kayla	Mas, eles não atacaram...
Sam	Isso é uma missão secreta?
Pesquisadora (Melissa)	É.
Sam	O que a gente está fazendo?
Cerberus	Perfeitamente que sim, porque se o Barba Negra ficar sabendo...
Engine	Mas não tem como ele saber...
Pesquisadora (Melissa)	É, não tenho como eles adivinharem que estamos aqui para assaltar o Barba Negra. (Inaudível) Foi apenas um barco que nos viu.
Engine	É melhor a gente ficar na nossa, porque se não eles vão pensar que a gente...
Clover	Como é esta embarcação?
Pesquisadora	Apenas características de um barco pesqueiro. Eles estão apenas pescando.
Clover	Ah, então, vamos atacar não...
Cerberus	É melhor passar.

Pesquisadora	Pois bem, seguimos viagem e chegamos até a Ilha de Eleuthera. Por volta do meio dia, certo?
Sam	Apenas três horas de viagem?
Pesquisadora	Sim, são ilhas bem próximas, porque no mapa está bem ampliado. Mas elas são ilhas próximas, inclusive se observarmos no mapa verdadeiro, elas são bem próximas uma da outra. Vocês já atracaram na Ilha, para onde se dirigem agora? Vão todos juntos? Separados?
Clover	Acho que é melhor colocar um informante em algum lugar, para observar, sei lá, a área.
Pesquisadora (Melissa)	Certo. Para onde, como, quando e quem vai?
Clover	Quem se habilita?
Kayla	Eu?
Clover	Kayla
Engine	Eu acho melhor enviar um grupo porque a gente pode cobrir mais... Catar mais informações para não ficar todo mundo junto.
Kayla	Também acho.
Engine	E, eu acho que devíamos ir para aqui nessa região da praça central, porque é onde tem mais casas, carros e tal, acho que as pessoas... Seria mais fácil de descobrir onde ele está.
Cerberus	A gente pode pedir informações também.
Engine	Exatamente.
Kayla	E depois, podíamos ir ao local de habitações.
Engine	Descobrir onde ele está vai ser mais fácil.
Cerberus	É.
Pesquisadora (Melissa)	Então, o que vamos fazer?
Engine	Vamos para praça.
Pesquisadora (Melissa)	Todos juntos? (confirmam com a cabeça) Peço licença, mas eu e Trewin, preferimos ir um pouco mais distante de vocês. Vocês podem ir a frente e, nós vamos tentar procurar mais informações na Ilha. Não vamos ir junto do grupo.
Kayla	Para onde vocês vão?
Pesquisadora (Melissa)	Bom. Colher mais informações, talvez no mercadão.
Kayla	Está certo.
Clover	Mentira, ela não quer ir com a gente (de forma que não é para Melissa ouvir, comentário para Kayla)
Cerberus	Onde nos encontramos?
Pesquisadora (Melissa)	E, em seguida voltaremos aqui para a chalupa e aguardamos vocês. Por volta de que horas devemos nos encontrar aqui?
Cerberus	Duas horas. Que horas são agora?
Pesquisadora	Meio dia e alguma coisa, próximo de uma.

Todos	Umas cinco.
Pesquisadora (Melissa)	Aqui na chalupa, as cinco.
Pesquisadora	Então, todos saíram. Vocês, como um grupo, foram juntos para um determinado lugar, enquanto Melissa e Trewin foram a outro. Especificamente, quando vocês começaram a caminhar nas ruas das habitações, perceberam uma grande movimentação lá no canteiro da praça central. Muitas pessoas se dirigiam ao local. O que fazem?
Kayla	A gente vai também olhar.
Pesquisadora	Vão todos?
Cerberus	Disfarçados.
Kayla	Todos não...
Clover	É como eu estava dizendo, é melhor colocar UM informante.
Cerberus	É melhor eu ficar, na verdade, eu acho melhor ALUNA A ir sozinha. ALUNA A não, Kayla.
Kayla	É porque eu, eu sou a mais normal.
Engine	É, você é a mais normal.
Pesquisadora	Então, Kayla vai sozinha até o encontro da multidão na praça central. E, os demais? Vão fazer o quê?
Cerberus	A gente continua procurando por informações e espera...
Pesquisadora	Por onde e com quem?
Cerberus	A gente fica junto ou separa?
Engine	Fica junto.
Kayla	E eu vou ficar sozinha?
Cerberus	Não (risos).
Sam	Eu espero por ela.
Pesquisadora	Vai esperar por ela, onde? (risos)
Clover	A gente fala com alguns habitantes...
Pesquisadora	Por onde vocês vão? Para eu poder...
Cerberus	Eu acho que a gente podia...
Clover	Vamos para o mercadão e ver informações...
Kayla e Engine	Não, eles (se referindo a Melissa e a Trewin) já foram lá.
Engine	A gente podia vir para aqui nessa Taverna. Porque é uma região de habitações, vejam? E aí podíamos ver se alguém sabe dar o...
Clover	É muito longe!
Engine	Mas temos muito tempo. Não é tão longe e a gente tem muito tempo.
Kayla	Mas para vocês irem ainda lá para cima e voltar?
Sam	Em menos de uma hora?
Cerberus	Eu acho que devemos ficar aqui na praça central e falar com os habitantes.
Clover	Tem uma esquadra aqui, a gente podia ir pedir informação.
Sam	Esquadra não é do...
Pesquisadora	Polícia.

Cerberus	Eu acho melhor a gente ir...
Engine	Aí, a gente vai procurar informação sobre piratas com a polícia? Fora de cogitação.
Clover	Mas, sei lá, acho que tem como você chantagear...
Engine	Fora de cogitação.
Pesquisadora	Sim.... Mas, vão para onde?
Cerberus	Então, eles vão para o mercadão e a gente vai para as habitações. Eu acho que é melhor por que...
Pesquisadora	Certo. Quem vai para as habitações?
Engine	Os três: Cerberus, Clover e Engine.
Pesquisadora	Sam ficará no local de habitações, próximo do canteiro central de olho em Kayla? (confirmam com a cabeça) E, Kayla foi para a praça central junto da multidão. Chegando na praça central, você (Kayla) fica esperando pra ver o que acontece, aí descobre que tem um soldado passando a seguinte informação: 'A atuação pirata nesta Ilha foi proibida e que qualquer pessoa que tenha informação ou que estejam atuando terá direito ao perdão real, que é no caso, se entregar livremente e parar de atuar como pirata e ser um cidadão comum. Se resistir e não quiser se entregar, quando forem pegos, serão mortos. Isso vale para todos, inclusive a quem na Ilha, der proteção a esse tipo de gente.'
Sam	Então, se alguém tiver alguma informação...
Kayla	Está proibido piratas.
Pesquisadora	Quem tiver alguma informação sobre piratas e os próprios piratas devem procurar os soldados para informar. Os soldados irão atrás e, se for verdade, a pessoa receberá uma recompensa.
Sam	Como é o nome dele?
Pesquisadora	Hut.
Sam	Ele foi?
Pesquisadora	Não. Vocês não sabem quem é ele. Mesmo que ele estivesse entre a multidão, vocês não saberiam quem é ele. Então, Kayla, isso foi o que você descobriu. E agora, o que você faz?
Kayla	Eu vou contar para Sam. Para que a gente procure o resto e avise.
Pesquisadora	Certo. Considerando que você foi até o encontro dele e contou o que sabe. Então, Sam o que vão fazer? O que os dois decidem fazer?
Kayla	Vamos ao encontro dos outros.
Pesquisadora	Ok. Os três (referindo-se a Engine, Clover e Cerberus) enquanto caminhavam para ir até o local que vocês tinham marcado que iriam, perceberam que as pessoas se dirigiam até o canteiro da praça central e no caminho elas estavam estranhando a presença de vocês na Ilha, até porque vocês não são um grupo muito convencional, dois goblins anões e um cara com trajes parecidos a de um pirata. Assim, não são pessoas muito convencionais na Ilha e essas pessoas já começaram a tratá-los com um certo receio: desviando-se. Certo? (confirmam com a cabeça).

	Mas, quando chegaram. Então, todos saíram, vocês como um grupo, foram juntos para um determinado lugar, enquanto Melissa e Trewin foram a outro. Especificamente, quando vocês começaram a caminhar nas ruas das habitações, vocês perceberam uma grande movimentação lá no canteiro da praça central. Muitas pessoas se dirigiam ao local. O que vocês fizeram especificamente?
Cerberus	Vamos falar com as pessoas.
Clover	Eu iria para a Taverna...
Cerberus	É eu acho bom, porque é um lugar...
Engine	A gente podia só sentar e beber, e tipo: conversar com as pessoas.
Cerberus	Concordo.
Pesquisadora	Vão para a taverna? (concordam com a cabeça). Entrando na Taverna Bafo da Eleuthera: vocês sentam, bebem e, só isso? (confirmam com a cabeça). Chegando lá, uma garçonzete pergunta o que querem para beber?
Cerberus	Run (risos).
Pesquisadora	A garçonzete sai e vai providenciar as bebidas.
Cerberus	Agora, a gente, tenta se misturar com as pessoas. Ver, se têm informações.
Engine	Tenta pedir informações na mesa ao lado.
Pesquisadora	Na mesa ao lado, as pessoas não são muito comunicativas. Vocês não conseguem muita informação, de nada, até porque vocês não perguntaram nada. Só conversaram com algumas pessoas.
Clover	Na mesa do outro lado?
Pesquisadora	Vocês chegam dizendo o que na mesa do outro lado?
Clover	Peraí....
Cerberus	Como é o nome do cara?
Pesquisadora	Hut.
Cerberus	A gente chega falando que veio de longe e estamos procurando um amigo, chamado Hut e, que a gente não conseguiu encontrá-lo, até agora. Estávamos lá decepcionados.
Pesquisadora (PNJ)	Como assim, vocês não encontraram o Hut até agora? Ele é uma figura muito conhecida aqui na Ilha. É um soldado!
Cerberus	Acontece que faz muito tempo que nos vemos, então... Está difícil, porque não temos recebido informações dele.
Pesquisadora (PNJ)	Então, acho que vocês deveriam procurá-lo depois das 5 horas, lá na Estalagem Noite Deserta, já que a noite, ele dorme lá.
Clover	Certo.
Cerberus	Ah, está pertinho.
Engine	Obrigada
Sam	Depois das cinco?
Pesquisadora (PNJ)	De nada.

Engine	Gente, é depois das cinco, mas nós marcamos de nos encontrar as cinco.
Clover	A gente tem que pagar as bebidas?
Pesquisadora	Sim, todos precisam pagar.
Clover	Não, mas...
Pesquisadora	Cada um não bebeu um runzinho?
Todos 3	Não...
Clover	Não, espera, deixa eu dizer. A gente não bebeu, porque, a gente, pegou a informação muito rápido e podemos sair correndo. (risos)
Engine	Não, a gente, vai chamar a atenção. (Cerberus concorda).
Pesquisadora	E, vocês (se referindo a Kayla e Sam) encontraram eles ou ainda estão procurando? E vocês (se referindo a Engine, Clove e Cerberus) saíram fugidos da taverna?
Clover	Não.
Cerberus e Clover	Mas, só pedimos um.
Pesquisadora	Ah, então só pediriam um? Cada um pediu um.
Cerberus	Meu Deus! É muito caro, 250 peças de cobre?
Clover	Ah não.
Engine	Vou ver quanto eu tenho em dinheiro logo.
Cerberus	Nós vamos pagar com 50 peças de cobre que já tinha...
Pesquisadora	O dinheiro está com Melissa.
Kayla	E, cada um pegou um barril?!
Cerberus e Engine	Não!
Pesquisadora	Um barril para o trio?
Engine	Foi um barril para todo mundo.
Clover	Eu não pensei que era tão caro assim...
Pesquisadora	Mas vocês poderiam ter comprado um odre de run.
Clover	Então, um odre de run (vira para Cerberus), ainda é caro?
Pesquisadora	Lembrando que um odre são apenas 250ml.
Sam	E um barril é quanto?
Clover	Ah não, vou fugir.
Cerberus	Um odre de run são 250PC e nós só compramos um.
Pesquisadora	E, aí compraram o quê?
Engine	Um odre, cada um comprou um odre.
Pesquisadora	Cada um faça aí sua conta, descontando de suas finanças as 250PC. Vão ter que converter aí peças de prata em cobre, né?
Sam	No caso, serão 2 Peças de Prata e 50 Peças de Cobre.
Cerberus	No caso, a gente tem cada um 50PC, 20PP e 4PO. Meu Deus do céu! Que negócio caro.
Clover	Peraí. Uma peça de prata corresponde a quantas peças de cobre?
Sam	Cem.
Pesquisadora	Vamos lá no sistema de regras ver. Uma peça de prata é igual a 100

	peças de cobre.
Sam	No caso 250PC é igual a 2PP e 50PC.
Engine	Exatamente.
Pesquisadora	Muito bem Sam, é exatamente isso. Então, Engine ficou com quanto? 0PC E 18PP.
Kayla	Dar baixa em todo mundo, né?
Pesquisadora	Kayla, não. Ela não bebeu.
Sam	Nem eu?
Pesquisadora	Vocês (referindo-se a Kayla e Sam) nem estavam na Taverna.
Kayla	Ah é. (risos)
Pesquisadora	Cerberus e Clover na mesma situação de Engine.
Sam	Uma dúvida: Cerberus é um bucaneiro, ele é um pirata, que estão proibidos na Ilha, pelo decreto oficial.
Kayla	Ele, não vai então.
Cerberus	Minha gente! me dê invisibilidade...
Kayla	Gastar invisibilidade com isso? Ele (Cerberus) não vai.
Cerberus	Nojenta.
Pesquisadora	Eles (Engine, Clover e Cerberus) saíram da Taverna e iam fazer o que mesmo?
Clover	A gente, ia encontrar o carinha lá.
Cerberus	Não. Temos que ir primeiro à Chalupa, porque temos que encontrar com o povo lá.
Sam	Que horas são?
Pesquisadora	Umas quatro.
Cerberus	Então, eu vou voltar para chalupa e ficar por lá.
Kayla	É, a gente, volta para chalupa.
Sam	Todo mundo volta para o barco.
Pesquisadora	Chegando lá no barco, vocês reencontram Trewin e também Melissa. Então, eles lhes perguntam o que vocês descobriram.
Kayla	Eu descobri, enquanto estava lá na praça: Havia um soldado lá e ele estava falando que todos os piratas da ilha estavam proibidos. Aqui, dentro dessa ilha e, que eles poderiam se entregar e receberiam o perdão real, e assim, não seriam mortos, sendo um cidadão normal.
Pesquisadora (Melissa)	Então, devemos ter muito cuidado para não sermos pegos nessa Ilha, porque podemos nos enquadrar como piratas.
Engine	A gente, descobriu que o carinha lá, que estamos procurando (Hut), é um soldado. E, que conseguimos falar com ele depois das 5h, porque ele fica na Estalagem Noite Deserta. Ele dorme lá, então, geralmente, depois das 5h pode encontrar com ele lá para conversar. Só que, como os piratas estão proibidos, eu acho melhor ele (referindo-se a Cerberus) ficar.
Pesquisadora (Melissa)	Pessoal, eu também fiz algumas descobertas na minha saída. No mercadão, pessoas comentavam a presença de um grupo estranho na Ilha, além de que um navio pesqueiro avistou uma embarcação suspeita

	rondando a ilha. Então, devemos ter muito cuidado com o que vamos fazer, de agora por diante.
Sam	Então, é melhor que fiquem, também, os dois anõezinhos.
Engine	É.
Pesquisadora	Então, vai ficar na chalupa, quem?
Engine	Clover, Engine e Cerberus e vai vocês dois (e aponta para os colegas que representam Sam e Kayla)
Pesquisadora	Sam e Kayla...
Kayla	Por que nós dois?
Engine	Porque vocês são “quase” normais (risos).
Sam	Eles, são um pirata e dois anões... (mais risos)
Engine	No momento, as pessoas normais aqui são vocês (falando para Kayla)
Pesquisadora	Então, vocês seguem, agora para...
Sam	E Trewin e Melissa vão ou ficam?
Engine	A Estalagem?
Pesquisadora (Melissa)	Bom, acho que conseguiremos mais informações na Ilha se nos dividirmos. Então, vocês dois devem procurar Hut e nós procuramos mais informações...
Clover	Quem? Vocês, né? (se referindo a Melissa e Trewin) E, a gente, fica no barco? (se referindo a Engine, Clover e Cerberus).
Pesquisadora (Melissa)	É, vocês (Engine, Clover e Cerberus) devem ficar no barco. Ah! Eu havia esquecido de comentar que também ouvir falar que Hut é um soldado muito condecorado na Ilha, mas que é muito misterioso e algumas pessoas até desconfiam que ele tem alguma ligação com o Barba Negra, mas são pessoas que não querem falar, por medo. Então...
Kayla	Mas, o que a gente vai perguntar, especificamente? “Você conhece eles?”
Pesquisadora (Melissa)	Se ele era tido como um dos homens de confiança do Barba Negra para ficar na Ilha, então vocês devem ter um certo cuidado. Pelos dois lados, primeiro porque ele é um soldado, ele pode se livrar de nós, nos entregando como piratas. E, segundo porque ele pode avisar ao Barba Negra sobre a nossa presença na Ilha, o que não é interessante, tê-lo na nossa cola. Então, vão arroteando.
Sam	Então, neste caso, os três (se referindo a Cerberus, Clover e Engine) poderiam ir escondido?
Pesquisadora	Escondidos, como?
Clover	Ah não, a gente vai fazer uma festa...
Sam	E, se a gente precisar lutar?
Pesquisadora (Melissa)	O ideal é que não chamemos atenção na Ilha, porque senão seremos pegos. Além de pessoas já terem visto um grupo estranho, vocês ainda querem brigar?
Engine	Vocês dois (Kayla e Sam) poderiam ir e quando chegar na estalagem...
Cerberus	Kayla poderia utilizar a invisibilidade e procurar nas coisas dele.
Pesquisadora	Kayla, você é uma pessoa persuasiva e sedutora, use de seus atributos.

(Melissa)	Além disso, Sam você estará lá para ser um braço forte e ajudar, use seu conhecimento militar para chegar até Hut.
Engine	Então, podia ser...
Clover	Mas, assim, que horas são agora?
Kayla	É mesmo. Ele (apontando para Sam) é um soldado também, né? (Engine confirma com a cabeça). Podem fazer amizade.
Pesquisadora	Lá na Ilha? (Clover confirma com a cabeça) 17:30.
Engine	Vocês (Sam e Kayla) podem se instalar lá para passar a noite lá também.
Engine	A gente fica no barco e vocês (Kayla e Sam) vão para a Estalagem e ficam como se fossem ficar lá e se misturam com os hóspedes, aí procuram por ele. Porque se ele é muito conhecido, então, em algum momento alguém vai falar o nome dele e vocês vão identificar quem é. Aí, fica ali meio rondando e, dá um jeito de conversar com ele.
Pesquisadora (Melissa)	Vão fazer isso?
Sam	Sim.
Pesquisadora	Desceram os quatro da chalupa e seguiram os seus caminhos. Lembrando que Melissa e Trewin decidiram continuar caminhando e são figuras que não chamariam tanto a atenção no meio do povo.
Engine	Essa Melissa não me passa confiança. Para mim ela só coloca o trabalho nas nossas costas.
Pesquisadora	Nossa! Ela trouxe informações importantes da última vez. Ou não? Vocês não acharam importante?
Kayla	Não (muitos risos).
Engine	Kayla, tu és péssima (mais risos).
Pesquisadora	Mas, muito bem. O trabalho tem que ser de vocês mesmo. Afinal, ela está pagando. (mais risos)
Engine	Que horror! (risos)
Pesquisadora	Vocês (Sam e Kayla) se dirigiram a Estalagem Noite Deserta e se misturaram entre os hóspedes e ficaram esperando alguém falar o nome de Hut como Engine propôs? (Tainá confirmou com a cabeça). Então, neste caso, enquanto vocês estavam lá dentro, a recepcionista, em determinado momento, já passando das 18:30 quase 19h, ela se dirige a um homem que está passando no estabelecimento e diz: "Ah, senhor Hut, vai sair hoje à noite?", que responde: "sim, estou indo à Taverna Bafo de Eleuthera, quero me divertir um pouco." Então, a recepcionista vai até o soldado Hut, cochicha algo e olha de relance para os visitantes (Kayla e Sam), o que o faz acenar com a cabeça e se retirar do ambiente. O que vocês fazem?
Engine	Eu acho que Kayla corria atrás dele e dava em cima dele para ele não ir para essa Taverna.
Sam	Mas tu não está lá para dizer isso.
Pesquisadora	É, fica quieta. Quem tem que dizer é Kayla e Sam.

Engine	Meu Deus, mas...
Sam	A gente, está saindo da Estalagem e está indo para a Taverna. A recepcionista avisou a ele que nós estávamos lá, certo?
Pesquisadora	Ela não avisou. Ela cochichou algo no ouvido dele e olhou de relance para vocês...
Kayla	Falou da gente.
Sam	Aí ele falou: “pronto tá tudo certo.” Ou como foi que ele disse?
Pesquisadora	Ele apenas acenou positivamente com a cabeça e se retirou.
Kayla	O que será que ela falou?
Engine	Ah, vocês deviam dar logo uma corsa nessa atendente. (risos)
Sam	A gente poderia esperar ele entrar na Taverna e, ele sentar. Então, conversar bem amigavelmente, pagar a conta...
Kayla	Eu vou pagar a conta para ele?! Agora vou (risos). Não, a gente vai para lá, se mistura com o povo de novo.
Pesquisadora	Vocês vão entrar juntos?
Kayla	Vamos.
Clover	Tu não tens a capa da invisibilidade, não é melhor, não?
Kayla	Agora, eu vou chegar lá e vou fazer o quê?
Pesquisadora	De que adianta ela estar invisível?
Clover	Não, ela vai ficar ouvindo o que ele está dizendo.
Pesquisadora	Vocês, vão ou não?
Kayla	Vamos.
Pesquisadora	Quando vocês chegam a Taverna, vocês entram e se misturam ao povo como disseram?
Sam	Não, não, é melhor já chegar e para lá falar com ele, não?
Kayla	E, vai falar o quê? Menino!
Sam	Olá, boa noite, como o senhor vai? Está tão bonito hoje (muitos risos).
Engine	O certo é Kayla ir sozinha.
Sam	Ele disse que queria ir se divertir na Taverna.
Engine	Ele quer se divertir e tu (olhando pra Kayla) é a sedutora, qual é a lógica da coisa?
Kayla	Tinha que todo mundo ser homem e ter só eu de mulher, só eu que me lasco.
Pesquisadora	Chegando na Taverna...
Kayla	Eu vou falar com ele.
Pesquisadora	Quando você entra na Taverna, ele está sentado em uma mesa do canto sozinho bebendo. O que você faz? E Sam para onde foi?
Sam	Eu entrei para o bar, mas não fui com ela.
Pesquisadora (Garçonete)	Deseja algo senhor (se referindo a Sam)?
Sam	Nada no momento.
Pesquisadora (Garçonete)	Não quero ser rude, senhor...

Sam	Traga um odre de água.
Pesquisadora (Garçonete)	Sim, senhor.
Pesquisadora	Neste caso, você vai ficar com quantas peças, mesmo?
Sam	Vou ficar com 19 peças de prata.
Kayla	Onde é que tem isso de converter, hein?
Pesquisadora	Tem no sistema de regras.
Sam	1PO = 100 PP; 1 PP = 100 PC é só fazer as contas.
Kayla	Nossa! Pense um pouco, né? (risos)
Pesquisadora	Sim, Kayla, você vai fazer o quê? Porque Sam está bebendo água e olhando o movimento.
Kayla	Eu vou fazer uso do meu poder de sedução e vou conversar com ele (Hut).
Engine	Você (Kayla) vai ser o movimento né? Porque se ele (Sam) está olhando o movimento, então você (Kayla) vai ser o movimento (risos).
Pesquisadora	Kayla usou o poder de sedução, lance 1d3. Se você tirar até três você consegue, acima disso, não.
Kayla	Quatro. Merda.
Sam	Aí, não conseguiu seduzir o cara.
Engine	Ele é viado (risos)!
Pesquisadora	Vamos até a cena do crime (mais risos). O que você diz quando chega? Kayla.
Kayla	Opa.
Pesquisadora	Ele (Hut) lhe deu uma olhada de cima até em baixo e disse “pois não?”
Kayla	Eita, que feio... (risos). Posso me sentar aqui?
Pesquisadora	Hut responde: “Bom, o espaço está desocupado”. Então, o que você (Kayla) vai fazer, pois ele está aguardando.
Kayla	Eu sento e começo a conversar.
Pesquisadora	O quê?
Kayla	O que você (Hut) está fazendo aqui na Taverna?
Pesquisadora (Hut)	Vim em busca de diversão. E você (Kayla) o que está fazendo aqui?
Kayla	Eu vim em busca do mesmo, vim me divertir.
Pesquisadora (Hut)	Não acho que você seja da Ilha. Devo deduzir que você é uma das pessoas que os moradores da Ilha estão comentando? Dos estranhos?
Kayla	Estamos de passagem, a gente só parou para...
Pesquisadora (Hut)	A gente? Tem mais alguém com você?
Kayla	Sim, estou com um grupo de amigos, mas vim para cá sozinha.
Pesquisadora (Hut)	Vejo que deve gostar de perigo. Afinal de contas, a fama da Ilha, não está tão boa pra o turismo ultimamente.
Kayla	O que aconteceu?
Pesquisadora	Alguns acidentes na parte turística, dizem que foi o Barba Negra, né?

(Hut)	Você ouviu falar algo?
Kayla	Não. Ele está por aqui?
Pesquisadora (Hut)	Não. Não, que a gente esteja sabendo.
Kayla	Quer alguma bebida?
Pesquisadora (Hut)	Não sou o tipo de homem que permite que uma mulher lhe pague uma bebida. E, você quer algo?
Kayla	Eu estava pensando em tomar um vinho, me acompanhas?
Pesquisadora (Hut)	Que assim seja.
Pesquisadora	Ele pediu o vinho e vocês já estão bebendo e, aí...
Cerberus	Tu (falando para Kayla) começa a rir. Começa a perguntar do pessoal dele, besteiras, se ele é casado...
Pesquisadora	De primeira, vocês (o grupo) já perceberam que ele (Hut) foi rude com ela (Kayla), que foi o momento que ela tentou seduzi-lo e não conseguiu.
Kayla	Eu vou fazer assim... E se ele perguntar o que eu faço da vida?
Clover	Você mente, que é alguém rica...
Cerberus	Você (Kayla) pergunta a ele (Hut) se ele tem esposa para ver se ele tem o interesse.
Engine	É. Aí tu tentas de novo seduzi-lo.
Kayla	Mas quando eu seduzo eu perco alguma coisa?
Sam	Não.
Pesquisadora	Vichi Maria! Esse povo é muito pirangueiro!
Kayla	Não, eu estou dizendo de pontos de saúde.
Sam	Na Taverna tem quarto?
Engine	Eita gota (risos).
Pesquisadora	Não.
Kayla	Você (se referindo a Hut) falou que estava procurando diversão, você é casado, tem filhos?
Pesquisadora (Hut)	Não.
Kayla	E o que você faz da vida?
Pesquisadora (Hut)	Bom, todos aqui me conhecem sou um soldado.
kayla	Encantada.
Engine	E como um homem assim pode estar sozinho? Espera aí, a gente, pode trocar de papel? porque eu acho que sou melhor em flertar do que Kayla.
Pesquisadora	Bom, está passando o tempo... Sam, você está só olhando o movimento, vai fazer alguma coisa?
Sam	Continuo bebendo minha água.
Pesquisadora	Então, há um determinado momento que vocês percebem que Melissa e Trewin entram e não vão ao encontro de nenhum dos dois, mas meio que dão uma olhada por relance para ver o que está acontecendo...

Sam	E, eu olho indiferente.
Pesquisadora	Eles (Melissa e Trewin) procuram sentar-se em uma mesa de frente com a mesa que Hut e Kayla estão. Kayla, o que você faz?
Kayla	Finjo que não os vi chegando.
Pesquisadora	Neste momento, você (Kayla) começa a perceber que a atenção de Hut se desviou para a mesa de Melissa. O que você faz?
Kayla	Posso usar sedução de novo?
Pesquisadora	Sim, mas se conseguir, você (Kayla) deve dizer o que vai fazer. Certo?
Cerberus	Prepare a cantada... Porque você (Kayla) tem que falar alguma coisa que chame a atenção e faça acontecer, porque senão... Não serve de nada.
Engine	Levanta de onde tu (Kayla) estás e puxa a cadeira para ficar na frente e impedir a visão dele para mesa. Joga esse dado logo...
Sam	Dois!
Kayla	Hehehe!
Engine	Vai muda a cadeira de lugar.
Kayla	Eu mudo a cadeira de lugar e fico impedido a visão dele para a Melissa e me aproximo dele...
Sam	E beija ele... (risos, mas Kayla continua falando)
Cerberus	E tenta beijar ele...
Clover	Fala no ouvido dele... (risos, Cerberus concorda e Kayla atende)
Kayla	E falo no ouvido dele: a gente pode ir para outro lugar, mais reservado?
Sam	Lembrando que ela seduziu ele e ele já aceitou... (risos)
Pesquisadora	Calma, minha gente! Ele (Hut) pergunta a você para onde você (Kayla) gostaria de ir.
Kayla	Eu não conheço muito daqui. Então, você (Hut) pode decidir.
Pesquisadora	Ele paga a conta e vocês saem. Mas, quando vocês vão saindo da Taverna você percebe que, mais uma vez, ele desvia o olhar até a mesa em que está Melissa e Trewin e, então, sai da Taverna. Certo?
Pesquisadora (Hut)	Bom, já que você não conhece bem a Ilha, gostaria de lhe levar até a praça. Você (Kayla) soube sobre o decreto da atuação pirata na Ilha? Promulgado, hoje mais cedo? Ao meio dia?
Kayla	Não. O que determina?
Pesquisadora (Hut)	Foi proibida a atuação pirata aqui na Ilha e todos que saibam de alguma informação devem dizer. Você não encontrou nada de suspeito enquanto vinha até a Ilha?
Kayla	Não. Estava tudo calmo quando vim.
Pesquisadora(Hut)	Não encontrou nenhuma embarcação suspeita? Nem pessoas que possam ser suspeitas?
Kayla	A gente só encontrou um barco de pescadores, nada demais.
Clover	Hã!!!
Kayla	Eita! agora eles vão saber, né?
Clover	Os pescadores não comentaram que viram justamente a gente? (muitos risos)

Pesquisadora(Hut)	Interessante, antes de chegar na Taverna uma moça... Aquela moça! Por acaso, você notou quando ela entrou na Taverna? Estava acompanhada de um rapaz... Me abordou e me fez algumas perguntas. Você está com ela?
Kayla	Eu não notei, estava prestando atenção em você.
Pesquisadora(Hut)	Ah tá. Agora que estamos aqui na praça, você gostaria de ir comigo até a Estalagem? (muitos risos)
Kayla	Claro, porque não?
Pesquisadora	Certo. Vocês se dirigem até a estalagem, chegando lá, vão até o quarto dele. Ao entrarem no quarto, você (se referindo a Kayla) observa que é um quarto simples, de estalagem comum, ele lhe pede licença e vai até o banheiro. E você o que faz?
Engine	Mexe nas coisas dele.
Kayla	EU? não. É melhor tirar a roupa. (risos)
Pesquisadora	Ele demora mais do que o esperado no banheiro. Então, enquanto isso, o que você faz? Continua sentada, esperando?
Kayla	Eu começo a procurar em meio as coisas dele. Abro uma gaveta.
Pesquisadora	Em meio as coisas dele, você encontra algumas coisas meio suspeitas, tipo: existem as fardas, mas também existem algumas cartas e você abre uma dessas cartas. Você encontrou também um medalhão com um emblema do Barba Negra enrolado em meio as roupas...
Kayla	Eu já li a carta, então eu fecho a gaveta e sento na cama.
Cerberus	Porque não aproveita e vai embora?
Engine	Bate na porta para ver se ele ainda está lá?
Kayla	Certo. Eu bato.
Pesquisadora	Então ele sai e puxa conversa com você: Sabe eu acho até um pouco estranho você não ter me contado exatamente com quem estava na Ilha e nem onde estava instalada, mas por mim tudo bem tranquilo.... Mas, você gostaria de perguntar algo, antes de prosseguirmos?
Engine	Eu acho melhor ela não perguntar mais nada, a gente já tem alguma informação, porque essa carta pode ser a informação que a gente quer. Se tu encontraste o informante de Barba Negra, ele trabalha para ele, tu achas que ele vai dizer do nada “ah ele tá lá, em tal canto”.
Kayla	Só para disfarçar: “O que eu perguntaria para ele?”
Engine	Fala que não quer. É só impressão dele.
Cerberus	Impressão dele? O quê?
Engine	Ele disse que acha que ela quer perguntar alguma coisa.
Kayla	Ele disse isso?
Engine	Falou: Você quer me perguntar alguma coisa? Você fala que não.
Kayla	Não. Por mim, está tudo bem.
Pesquisadora	Na sequência: vocês se beijam, e acontece e o que tem que acontecer... Não vamos entrar em detalhes... Amanhece o dia e ele está dormindo. O que você faz?

Kayla	Eu olho as coisas dele de novo, para ver se tem algo.
Pesquisadora	(Depois de um teste de habilidades) você não encontra mais nada no quarto.
Kayla	Eu saio.
Pesquisadora	E vai para onde?
Kayla	Eu vou para a embarcação.
Pesquisadora	Digamos que depois que Kayla e Hut saíram da Taverna. Sam, Melissa e Trewin, retornarem para a Chalupa, ficaram aguardando o retorno de Kayla. Então, na manhã seguinte, quando a mesma, chega todos estão à sua espera e Melissa lhe faz a pergunta que todos querem saber: 'Como foi a noite?'
Kayla	Foi ótima!
Pesquisadora (Melissa)	Conseguiu descobrir alguma coisa que nos interesse?
Kayla	Eu estava procurando nas coisas dele e achei essa carta.
Pesquisadora (Melissa)	Isso pode nos levar a alguma coisa? Quer dizer? Faz sentido para vocês?
Cerberus	A soma dos quadrados dos catetos é igual ao quadrado da hipotenusa.
Clover	Olhando no mapa...
Sam e Engine	Muitas paradas podem ser convenientes, principalmente se o vento vem do norte, quando o sul é onde tudo começou...
Sam	Vamos para o sul.
Pesquisadora (Melissa)	E, onde tudo começou?
Sam	No Sul
Pesquisadora (Melissa)	Antes que tomemos decisões, eu também fiz algumas descobertas na noite passada. Antes de entrarmos na taverna, vi quando vocês entraram na estalagem e eu Trewin ficamos a dar uma circulada pelo local, para ver a movimentação. Quando vimos o Hut sair sozinho e, claro que eu não podia perder a oportunidade, me aproximei para conversar com ele, aí meio que como uma simples turista fiz algumas perguntas sobre a Ilha, que considero que sejam interessantes para o nosso grupo. Descobri que a Ilha está com o turismo muito baixo e ele me falou sobre o decreto que proíbe a atuação pirata. Bom, mas eu o convenci de que não sou pirata. Ele me disse que também houveram outros problemas e eu lhe perguntei quais teriam sido esses problemas e ele falou sobre o Vale dos Montes Encantados. No qual, construíram rampas de acesso para esses montes e que foi feito uma grande divulgação com promoção e tudo na Ilha, mas que devido a alguns acidentes inesperados e que ocasionaram em mortes e acidentes graves, além de desaparecimentos de pessoas na época, o turismo daqui basicamente se extinguiu. Ninguém mais quer vir para cá, para Ilha. E os soldados, como ele, estão em alerta. Por isso, foi proibida a atuação pirata na Ilha. Eu perguntei se eles achavam que

	tinham sido algum pirata, e ele simplesmente disse que óbvio que não tinha sido serviço pirata, mas, há a suspeita de que o Barba Negra esteve na Ilha. Bom, não sei ao certo, mas ele disse que o Vale dos Montes Encantados não era um bom lugar de ir se visitar, principalmente, agora, que está fechado.
Engine	Ou seja, ele não quer que ninguém vá lá. Então, tem alguma coisa...
Kayla	Já que ele é alguma coisa do Barba Negra, porque eu encontrei um medalhão do Barba Negra nas coisas dele.
Clover	E é?! eu não sabia! Um medalhão?
Pesquisadora (Melissa)	Realmente, você não havia mencionado esse medalhão.
Sam	E se teve vários acidentes nesses montes, então deve ter alguma coisa lá.
Kayla	Ah! Eu esqueci de dizer, foi uma falha. Sam, você que estava lá na taverna conseguiu mais alguma informação?
Sam	Não, nada.
Pesquisadora	Sim, e então o que vamos fazer agora?
Cerberus	Aconteceu alguma coisa com a gente enquanto estávamos no barco?
Pesquisadora	Não. Estamos na chalupa e como vocês determinam que chegaremos até o Vale dos Montes Encantados?
Sam	Tem uma esquadra perto do Vale, né?
Pesquisadora	Sim, tem. Chegando por aí, você atracam, a movimentação está bem tranquila, até porque era cinco da manhã e vocês chegam por volta das sete horas nesse local, é deserto já que é mata fechada, vocês caminham um pouco até a entrada do Vale dos Montes Encantados e veem que as grades estão fechadas. O que vocês fazem?
Engine	Quem tem a habilidade de arrombamento?
Kayla	Eu tenho, mas quem tem mais esse poder?
Sam	Eu tenho poderio muscular.
Kayla	É em destreza.
Cerberus	Eu tenho dois.
Sam	EU tenho poderio muscular.
Kayla	O teu tem o quê?
Sam	Poderio Muscular
Kayla	Nossa...
Pesquisadora (Melissa)	Que é? Vai entrar batendo e quebrando tudo? (risos)
Kayla	Pronto, agora usa tu (falando para Cerberus) porque eu já fiz coisa demais.
Pesquisadora	Quem é?
Sam	Kayla.
Cerberus	Eu tenho que usar o dado, né?
Pesquisadora	Você vai primeiro me dizer como você vai tentar arrombar e depois você

	lança o dado, aí determina se consegue ou não.
Cerberus	Eu vou tentar com o braço, empurrando. Como é esse portão?
Pesquisadora	É um portão de grade que tem uma fechadura.
Pesquisadora (Melissa)	Gente o que vamos fazer? O tempo está passando e receio que podemos ser vistos a qualquer momento aqui na frente do portão de entrada do Vale dos Montes Encantados.
Clover	EU tenho arma improvisada, ela funciona para abrir?
Pesquisadora	Sim. Mas, aí você tem que fazer o teste, né?
Engine	E eu também posso criar alguma coisa para abrir a porta.
Kayla	Eita, eu tenho isso também, mas eu não vou usar não.
Cerberus	No caso, tem que ser poder meu, para arrombar?
Kayla	Tu (falando com Cerberus) só é jogar o dado se não conseguir a gente tenta outra coisa.
Cerberus	Eu vou tentar arrombar quebrando a fechadura.
Pesquisadora	Certo.
Cerberus	Tem que ser até quanto?
Pesquisadora	1 ou 2.
Cerberus	4.
Pesquisadora	Você não conseguiu. Vão tentar mais o quê?
Kayla	Eu posso tentar arrombar também? (mestre confirma com a cabeça). Quatro.
Engine	Esse dado está viciado.
Pesquisadora	Alguém quer tentar mais alguma coisa?
Sam	Eu tenho poderio muscular.
Pesquisadora	Vai tentar fazer o quê?
Clover	Vou usar arma improvisada para quebrar a fechadura, é 1d6 -1, meu dado deu 1, -1 igual a 0.
Pesquisadora	Deu em nada. Quem pode fazer mais alguma coisa?
Sam	Eu tenho poderio muscular
Cerberus	Não dá em nada.
Pesquisadora	Deixa ele tentar.
Sam	Eu posso chutar o portão.
Engine	Eu posso criar engenhocas para os mais variados fins, eu posso usar a caixa de ferramentas para criar uma espécie de...
Sam	Chave mestra?
Engine	Isso, uma chave para abrir...
Pesquisadora	Vamos lá Engine, quando você cria uma engenhoca, você gasta duas peças de prata e dois pontos de saúde, então, reduza aí dois pontos de saúde. Tu vais ficar com 28PS, certo? Vocês abriram o portão, e agora o que vão fazer?
Engine	Ela vai a frente (se referindo a Kayla) porque se for preciso ela lida com os cachorros.
Kayla	Como eu vou lidar com os cachorros?

Engine	Tu o chamas...
Cerberus	Aí (se referindo a ficha do personagem) tá dizendo que tu tens essa habilidade.
Clover	Tu fala com ele.
Pesquisadora	Faz um teste de habilidade e vê se consegue.
Engine	Se não conseguir, a gente mata o cachorro.
Tainá	A gente podia trancar ele em algum lugar.
Clover	Deixa de ser má (se referindo a Engine).
Pesquisadora (Melissa)	Gente, abrimos o portão o que vamos fazer?
Kayla	Esperamos o cachorro sair, aí entramos e deixamos ele trancado fora.
Engine	Quer saber? Vamos entrar, todo mundo.
Pesquisadora	Assim que entram, vocês avistam logo uma cabana que está em completo estado de ruínas, mas está fechada...
Sam	Tem fumaça na chaminé?
Pesquisadora	Não.
Sam	Está desabrigada?
Pesquisadora	A visão que vocês têm do lado de fora é que está em completo estado de ruínas, mas ainda não chegaram até ela, o que vocês fazem?
Sam	Vamos até a cabana.
Pesquisadora	Ah, inclusive a cabana é o ponto que dá acesso a entrada as rampas, era o ponto de apoio e controle e acesso as rampas.
Sam	Vamos para a cabana
Pesquisadora	Chegando na cabana, o que vocês fazem? Pois ela está trancada.
Sam	Chuto.
Cerberus	Eu arrombo.
Pesquisadora	Vamos lá, Sam vai chutar...
Kayla	Eu não entendi uma coisa: na hora que o cara falou com a Melissa foi na hora que eu estava dormindo?
Engine	Não. Ele não disse que tinha encontrado com ela antes de entrar na Taverna.
Kayla	Ah, entendi.
Pesquisadora	Sam tem poderio muscular e tem que tirar até quatro.
Sam	Quatro.
Pesquisadora	Sam conseguiu arrombar a porta usando a força. Aí o que vocês fazem?
Todos	Entra.
Pesquisadora	Vocês entraram, aí a cabana que só tem um cômodo e uma janela e com porta (que acabou de ser arrombada). Um cômodo pequeno que acomoda uma mesinha, um quadro de avisos, e de frente com este quadro está a janela. Na outra, parede tem uma espingarda e tem algumas cabeças de animais empalhadas, típicas de cabanas de caçadores normais. Vocês vão fazer o que na cabana?
Cerberus	A gente pode vasculhar tudo?

Pesquisadora	Pode. Vão fazer isso? (Eles confirmam com a cabeça). Enquanto vocês vasculham, automaticamente, percebem que há uma xícara de café fumegante em cima da mesa...
Cerberus	Então, tem alguém perto, se preparem!
Pesquisadora	E, essas são as coisas que estão expostas no quadro de avisos: esse é um folheto da época de anúncio e funcionamento do Vale, esse aqui é um mapa do local e também recortes de notícias de jornais da época... Enquanto todos ficam a analisar os materiais encontrados, Trewin ficou na porta da Barraca de vigilante.
Engine	Dono do Camping é encontrado morto dentro da cabana! Vichi morreu aqui. E, nós, estamos aqui. (risos) A justiça acredita que foi suicídio, mas para a família foi assassinato. O fechamento, após o desaparecimento do professor Marc Heidan, a família decidiu fechar o Vale dos Montes Encantados. No caso, foi um sucesso quando abriu, aí uns jovens se perderam, depois mais jovens se perdem e quando foram encontrados, falaram que era mal-assombrado e que não queriam vir aqui mais, aí, depois...
Kayla	E também, tem essa mulher que ganhou o prêmio: Florência Sales, filha de um grande fazendeiro de Great Ábaco que estavam a passeio pela Ilha. A moça, que além de alta beleza, apresentou altas habilidades com os números ao solucionar o enigma com apenas trinta minutos de seu anúncio, cuja respostas dos montes 1, 2, 3, 4, 5 e 6, respectivamente foram 84, 72, 60, 87.... A gente pode usar isso daqui para as respostas... Ao ser indagada sobre o que viu na luneta do monte mais alto, ela apenas respondeu que deseja partir logo de Eleuthera, pois apesar de mais ninguém ter visto ela continua a afirmar que viu embarcações do Pirata Barba Negra se aproximando da Costa. Entretanto, as autoridades locais continuam a afirmar que fizeram uma busca no local e não encontraram nada fora do normal.
Cerberus	Eu acho que tem alguma coisa a ver com esse monte de rampa.
Kayla	Foi isso mesmo. Foi que ela viu por alguma coisa, lê de novo.
Engine	Ela viu pelo monte mais alto. Ela viu a embarcação do Barba Negra pelo Monte mais alto, que é essa tira rosa, esse triângulo rosa. Aí, ela subiu até ali e viu a embarcação do Barba Negra...
Cerberus	Isso é um triângulo retângulo?
Kayla E Clover	É sim.
Kayla	Agora, de onde é que ela estava? Ah, ela viu daqui oh. Da luneta.
Cerberus	Não disseram que ela viu do pico mais alto.
Kayla	Do pico mais alto, então foi esse aqui...
Sam	O pico mais alto foi 87.
Clover	É.
Kayla	A gente pega esse daqui...
Sam	O mais alto foi o verde?

Engine	Não. O mais alto? eu acho que é esse? O rosa. Não?
Kayla	É o rosa.
Sam	Por quê?
Engine	Porque nitidamente ele está mais em cima. É, mas, temos que ver a distância que ele diz respectivamente...
Cerberus	Não, mais eles são...
Sam	84, 72...
Cerberus	Eles começam no mesmo lugar?
Sam	Todos começam daqui (mostra o lugar na folha) e vem até o pico.
Engine	84, 72... (falando enquanto anota)
Sam	60, 42, 45 (ditando para Engine anotar)
Cerberus	Sim, mas eles, tipo têm a mesma altura? (pergunta a Kayla)
Kayla	Não, uns estão mais em baixo e outros mais em cima.
Cerberus	Mas se você colocar no plano, tá ligado? Por que tipo é 3d. Então, tipo esses são menores...
Sam	É. Eu acho que a base deles são todos na mesma altura...
Cerberus	É isso que eu quero saber se são da mesma altura.
Engine	É eu acho que esse é o mais alto, o pico verde é o mais alto.
Sam	O pico verde é o mais alto.
Cerberus	O verde? Por quê?
Engine	De acordo com os valores que ela (Florência) deu.
Cerberus	Onde é que diz isso?
Kayla	Ah! Monte 1, 2, 3, 4... Agora entendi... (Cerberus sorriu e também acompanhou o raciocínio). Qual é? É o verde, né? 84. Não. É 87, né? Monte 4.
Clover	Ei, o verde tem dois lados iguais...
Kayla	Então, a gente não pode ir para lá, porque se ela (Florência) viu embarcações do Barba Negra, então quer dizer que ele ainda pode estar por lá, né?
Sam	Mas, nosso objetivo, é chegar lá!
Kayla	Por quê?
Sam	Porque a gente tem que chegar neles...
Kayla	Nas embarcações deles? Não! A gente tem que encontrar o tesouro dele.
Sam	E o tesouro vai estar aonde?
Kayla	Não com ele, né? Deve enterrar...
Sam	Mesmo assim. A gente deve achar o barco, porque sem o barco...
Clover	Olha minha gente, se fizermos uma linha no triângulo verde dá dois triângulos retângulos e podemos usar Pitágoras...
Cerberus	Mas, se não for, dá para usar outra coisa também. Não espera... quando é 90°, os dois são iguais?
Engine	Pera aí, eu não tô conseguindo pensar...
Kayla	Nem eu.

Cerberus	É não. Quando é uma coisa de 90° os lados não são iguais porque se fossem iguais iam ser um triângulo isósceles...
Kayla	Entre um e outro seria 45 e 45, o ângulo.
Cerberus	É. Então, é isóscele, porque quando é isóscele...
Sam	Cadê o mapa? (pergunta a Engine)
Kayla	Então, os dois lados são iguais.
Sam	Todos têm inclinações de 30° .
Kayla	Como é que tu sabes?
Engine	Tem na informação. Que o ângulo de inclinação é de 30° de cada rampa e que as distâncias das rampas ao ponto médio de cada monte...
Clover	Ah, entendi, né? 87, a parte de cima e o ângulo, né 30° ? aí você vai calcular o...
Kayla	O cosseno.
Clover	Do ângulo.
Kayla	Não, pera aí...
Clover	Ou é o seno? (e olha para Sam)
Sam	Seno é o cateto oposto sobre hipotenusa.
Kayla	Não é isso aqui não que a gente usa.
Sam	Nós temos essa medida (mostra que é a hipotenusa) e temos o ângulo e queremos encontrar a altura.
Kayla	E, para quê? a gente, quer saber a altura?
Engine	Para saber qual é o mais alto.
Cerberus	Mas, não tem os valores que vocês falaram.
Engine	Ela disse em passos. E ela descobriu a rampa mais longa.
Kayla	Então, deveria ser a altura desse triângulo e não desse porque oh.
Sam	A altura é do ponto mais alto até a base.
Cerberus	No caso daqui para cá, então seria...
Clover	Faz semelhança de triângulo.
Kayla	Só se fosse desse daqui, né?
Engine	Como será que ela fez para descobrir esses valores? O que foi que ela calculou? Porque ela sabia que a inclinação era de 30° , vamos pegar um triângulo só do 1 ao 6, de 72 que é o 1, o vermelho. Aí tem lá 70° da rampa até... Gente olha quem achou os corpos!
Kayla	Quem?
Engine	Hut.
Cerberus	Ele que matou.
Engine	Ele que matou! (risos) que nojento!
Sam	Ninguém conseguiu explicar de onde possa ter surgido os lobos.
Cerberus	A gente pode sequestrar ele?
Engine	Não sei. Tipo: a gente, poderia. Tipo: Kayla poderia atrair ele (Hut), tá ligado? E, a gente sequestrava ele.
Kayla	Ah tá! que ele ia ser burro.

Cerberus	E, ele não ia conseguir matar esse monte de gente de uma vez só.
Kayla	A gente vai fazer isso não.
Engine	Vamos pensar como foi que ela chegou nessas respostas (conversando com Sam).
Cerberus	Qual é a maior distância em passos... Isso aqui é isolar a medida que é diferente. 1 metro é 3 passos.
Kayla	Mas se só é a distância percorrida em passos é a base, não é a aqui, entendeu?
Sam	1 metro igual a três passos.
Engine	Então, qual foi o que eu peguei, 72 que é esse primeiro triângulo, é o monte 1, o vermelho. Ela chegou em 84.
Sam	Passos ou metros?
Engine	Passos. Divide por três e transforma em metros, para saber quantos metros é.
Sam	84 dividido por 3.
Cerberus	8, 9, 10, dividiu.
Engine	28 metros. Então, quer dizer que essa linha vermelha...
Pesquisadora	Enquanto todos ainda liam as informações encontradas na cabana Melissa lembrou-se de comentar algo com todos: “Nossa, havia esquecido de mencionar isso, Hut deixara escapar na noite em que nos encontramos, ele disse algo sobre o lugar mais alto da Ilha, a visão que o ponto mais alto da Ilha nos proporciona”.
Sam	Já sabíamos, já tínhamos percebido. Apenas esse ponto mais alto, que fica no monte verde, o monte 4.
Kayla	Mas, ele (Hut) falou, exatamente, o quê?
Pesquisadora (Melissa)	O que nós vamos fazer?
Sam	Olha lá, é claro.
Pesquisadora (Melissa)	Nós vamos até o monte 4? Subir?
Engine	Subir e ver pela luneta.
Sam	Que, está lá.
Cerberus	Mas, tem alguém no local!
Engine	Hã? (questiona Cerberus)
Cerberus	Tem alguém no local, aí ele não vai deixar a gente ver...
Engine	Espera ela (se referindo a mestre) falar.
Sam	Vá fale.
Pesquisadora (Melissa)	O que lhe garante que haverá alguém no local?
Sam e Cerberus	O café quente!
Pesquisadora (Melissa)	Isso é importante! Nós arrombamos a fechadura lá na entrada, nós arrombamos a porta da cabana e tinha uma xícara de café fumegante na cabana. Nós demoramos tempo suficiente aqui para sermos descobertos,

	né? Mas, ainda não chegou ninguém, porque Trewin estava lá fora e não viu nenhuma movimentação. Então, precisamos ser mais rápidos agora, o que vamos fazer?
Clover	Subir ao monte.
Engine	Pela rampa.
Pesquisadora (Melissa)	Certo, vamos pela rampa, ao monte?
Sam	4.
Engine	Eu acho que só deveria ir duas pessoas e as outras ficam para ajudar, porque se formos atacados, vamos ficar lá apanhando sozinho.
Cerberus e Kayla	É. (risos)
Pesquisadora	Vão em grupo ou não? Como é?
Sam	Em grupo.
Cerberus	Eu acho melhor ir em grupo.
Sam	Fica um grupo lá e outro grupo em baixo.
Cerberus	(risos) orx. Como é? Vai em grupo e depois não?
Sam	São dois grupos.
Kayla	Vai Melissa, ela tem que ir, porque ela é a chefona.
Sam	Melissa e Trewin.
Kayla	É. Tu (se referindo a Sam), não é o duende não, né?
Pesquisadora	Lembrando que Trewin, tem a função de proteger, então para onde Melissa vai, ele não se aparta dela.
Cerberus	Sim. Aí vai ficar nós três sozinhos embaixo para morrer?
Kayla	Então, vai só vocês dois (se referindo a Melissa e a Trewin)
Engine	Então, vai só a Melissa e Trewin.
Kayla	E, quem vai nos proteger?
Engine	Clover, porque ele está muito parado hoje.
Sam	Deixa ele lá embaixo sozinho (se referindo a Clover - muitos risos).
Pesquisadora (Melissa)	Por que não vamos todos? Só assim não temos que voltar para buscar ninguém.
Clover, Cerberus e Kayla	É melhor ir todo mundo.
Sam	É melhor deixar Clover.
Cerberus	A gente, pode fechar a porta? de modo que ninguém saia? Porque, se tem uma pessoa dentro, não vai poder...
Pesquisadora	Eu não me lembro agora como foi que a gente entrou... Foi quebrando a porta? Foi com o poderio muscular dele (se referindo a Sam)? Então, não tem como a gente fechar.
Sam	É só colocar a porta de volta no lugar.
Kayla	Sim.
Pesquisadora	Ah, Claro! Ninguém vai perceber. Tu (se referindo a Sam) quebrasse a porta com poderio muscular e ninguém vai perceber.
Sam	Não quer dizer que a porta se espatifou.

Cerberus	Mas quebrou a fechadura, pelo menos.
Kayla	Eita! E, é o quê?
Clover	Era melhor ter pulado o muro, né?
Pesquisadora	Não, da cabana. A fechadura da frente, foi ele (se referindo a Engine) que construiu uma chave mestra, aí vocês entraram e disfarçadamente ficou lá. Agora ele (se referindo a Sam) quebrou a porta da cabana.
Engine	Você (se referindo a pesquisadora) não falou que tinha uma janela, antes da gente entrar.
Sam	Foi.
Engine	A gente poderia ter entrado pela janela. Só falou depois (risos).
Pesquisadora	Vocês também não disseram que iam olhar ao redor da cabana, para decidirem o que iam fazer. Vamos todos para o monte 4? (todos confirmam com a cabeça). Pois bem, subindo todos o monte 4. Enquanto subíamos, já começamos a ouvir o barulho de lobos uivando...
Cerberus	Eita...
Sam	O cara que matou. Eu pego meu arco.
Kayla	Eu tenho meu poder de lidar com animais.
Pesquisadora	Continuamos a subir a rampa e ao chegar ao topo do monte percebemos passos, marcas...
Kayla	De sapato ou lobo?
Pesquisadora	De sapato e de lobo para todas as direções... E, o som dos lobos uivando fica um pouco mais alto e audível...
Kayla	E, por que não corre?
Pesquisadora	... Então, o que vamos fazer?
Sam	Eu empunho meu arco e fico com ele na mão.
Cerberus	A gente continua...
Pesquisadora	Já estamos no topo do monte.
Kayla	Eu tenho habilidade de lidar com animais, tipo eu posso controlar eles?
Pesquisadora	Se você for bem-sucedida no teste de habilidade, sim.
Cerberus	Eu vou com as minhas facas na mão.
Clover	Eu tenho arma de destruição em massa.
Kayla	Eu posso tentar o negócio da coisa...
Pesquisadora	Vocês vão tentar tudo isso contra quem? Porque até agora não aconteceu nada, certo?
Sam	Lobos.
Cerberus	Se aparecer...
Pesquisadora	Vocês ouviram.
Sam	Se ouviu e está mais perto, eles estão chegando.
Pesquisadora	Vocês sabem de onde eles estão vindo?
Cerberus	Não.
Sam	Só estamos preparados para lutar.
Cerberus	Só preparados.
Pesquisadora	O que vocês vão fazer no topo? Já se prepararam para lutar contra os

	lobos, mas...
Engine	Vamos observar, ver se a gente acha o navio do Barba Negra.
Pesquisadora	Vocês têm uma bela visão de toda a ilha e também para o mar, porque é um monte de visão privilegiada. Em cada um desses montes, vocês podem observar, já que vocês estão no topo do monte mais alto, então vocês veem o que tem em cada um dos outros montes, só não o que está abaixo da mata, devido ser mata fechada, ou seja, só não o que está abaixo da copa das árvores. Mas, vocês podem ver que em cada topo dos montes existe uma luneta que dá visão para um determinado lugar. E, aí o que vocês fazem?
Clover	Olhar a luneta.
Kayla	Pode olhar a luneta desse lugar?
Sam	A luneta pode se mover ou é em um lugar só?
Pesquisadora	Ela está numa direção fixa, como tinha sido a propaganda da abertura. E, quando vocês olham, qual a imagem que vocês veem??? A ILHA DE NEW PROVIDENCE.
Cerberus	Era onde a gente estava.
Kayla	Em todos os montes?
Pesquisadora	Não, só nesse.
Kayla	Ah, entendi.
Pesquisadora	A vista desse monte que era o da propaganda do jornal: quem ganhasse, iria a uma viagem a esse lugar. Quem ganhou?
Kayla	Florência.
Sam	Foi Florência Salles.
Pesquisadora	E Florência Salles viajou para onde com a família, no caso?
Clover	Mas, ela viu algo que a assusta, né?
Cerberus	Ela viu de cima, também? Digo da luneta?
Engine	Foi, ela viu o Barba Negra.
Sam	Isso foi no dia 12/10, então ele passou por aqui na ilha nesse período.
Pesquisadora	Sim.
Engine	Três meses a trás.
Pesquisadora	Então, o barulho dos lobos está muito, muito próximo...
Kayla	Pera, dá olho para onde?
Sam	Para New Providence.
Pesquisadora	Aí, neste caso, chega um homem com cerca de seis lobos, todos amarrados, ele está segurando esses lobos. Aí, esse homem se dirige a vocês e pergunta: "Qual é o código?"
Sam	Hã?!
Pesquisadora	Ele pergunta: "Qual é o código?"
Cerberus	Eita!
Engine	É só para pessoa que...
Cerberus	Que é do grupinho deles. A gente pode dizer o que tava na carta.
Kayla	Mas não tem nada a ver.

Cerberus	É mesmo.
Pesquisadora (mestre)	Eu irei soltar os lobos se vocês não me responderem logo qual é a altura do monte mais alto.
Sam	14 metros e meio.
Cerberus	Ah tá.
Kayla	Só? Certeza?
Engine	Sim.
Pesquisadora (mestre)	Pois bem...
Kayla	A gente errou...
Pesquisadora (mestre)	...O código está correto. (todos respiram aliviados, muitos risos) já que vocês acertaram o código, agora tenho certeza que foram enviados pelo chefe...
Engine	Claro!
Pesquisadora (mestre)	... Ao encontro. E neste caso, eu tenho algo para vocês, conforme as ordens dele. Como vocês sabem Hut é um grande informante do Barba Negra, do nosso chefe, e vocês são enviados dele, já que acertaram o código, que nos dá direito de conversarmos livremente. Vejam tudo que posso dizer é que o chefe tá meio pirado depois que levou esse tal de Marc sei lá das quanta, que sabe de uma tá de matemática, infeliz. Ele decidiu colocar agora o código de todo o tesouro na base da matemática. Eu burro do jeito que sou, nunca consegui entender nada mesmo. Mas, a pobre daquela menina tá sofrendo o pão que o diabo amassou. Bom considerando que o diabo é o nosso próprio patrão (risos)...
Kayla	O Barba Negra.
Clover	Ela foi sequestrada.
Pesquisadora (mestre)	O chefe saiu daqui dizendo que, claro já que ele ia agora manter residência com a pobre jovem que ia esconder parte do tesouro lá. Acho que vocês o vão encontrar lá na casa dela. É uma Flor pra cá, Flor pra lá. Bom tudo que eu sei é que ele me deixou com esse mapa aqui. É lá da ilha onde essa fulana mora. Bom, não sei se vocês souberam, ah foram vocês que por acaso quebraram a porta da minha cabana?
Engine	Não. Quando chegamos já estava assim.
Pesquisadora (mestre)	Então, temos problemas. Terei que chamar os soldados da Ilha. É melhor que vocês saiam.
Sam	Estaremos indo embora, imediatamente.
Kayla	Certo.
Pesquisadora (mestre)	Eu vou agora mesmo atrás dos soldados, também comunicarei ao Hut, que um grupo do patrão esteve por aqui e, que já fiz o combinado. Assim como, que temos problemas, já que tem outras pessoas tentando pegar essas informações, já que arrombaram a porta da cabana. Irei ter que ir procurá-los. Não posso mais me demorar. Boa Viagem para vocês.
Kayla, Cerberus e	Obrigado.

Sam	
Pesquisadora	Ele sai com os lobos.
Pesquisadora (Melissa)	Gente, então, o que vamos fazer agora? Precisamos sair o mais rápido possível e, acho que já temos tudo o que precisamos. O que vocês acham?
Sam	Acho que devemos matar o Hut.
Kayla e Cerberus	Não. Temos que ir para Great Ábaco.
Sam	Não. Temos que matar o cara antes.
Kayla	A gente vai matar quem?
Clover	Mata o cara dos lobos minha gente.
Cerberus	Não mata ninguém.
Sam	É uma boa ideia (se referindo a de Clover)
Engine	É mesmo. Porque se a gente matar ele...
Pesquisadora (Melissa)	Ele está com seis lobos!
Pesquisadora	O cara dos lobos já se foi...
Engine	É melhor a gente sair de forma pacífica.
Cerberus	Eu também acho.
Engine	Ele achando que a gente era quem ele estava procurando, nós ganhamos mais tempo para sair. Saímos na paz, numa boa.
Cerberus	E não gasta munição, né?
Pesquisadora (Melissa)	E, assim que eles perceberem que nós roubamos as informações? Vocês acham que eles vão informar ao Barba Negra?
Kayla	Acho.
Pesquisadora (Melissa)	Que eles foram burros! E deram as informações as pessoas erradas?
Cerberus	É, realmente! Eles se lascaram!
Engine	Mas, a gente, pode procurar o Hut.
Pesquisadora	Mas o Hut também não irá querer dizer que passou por nós e não nos prendeu.
Engine	É, mas ele pode ir atrás de nós.
Sam	É melhor matar o cara.
Pesquisadora (Melissa)	Precisamos ser mais rápidos, então.
Kayla	Vamos embora logo, tchau.
Cerberus	Ah! Triângulo retângulo! (em uma conversa com Clover)
Clover	A gente pode descobrir antes o enigma?
Pesquisadora	Pode, só não sei se é benéfico, afinal de contas ele fala isso em algum enigma.
Cerberus	Na carta fala disso, entre os pontos, e o que é que ele fala aqui: o caminho mais curto pode até ser mais rápido porque segue a condição...
Clover	Cadê a minha carta?
Kayla	Pronto a gente já está indo, né? (pergunta para a mestre)

Pesquisadora	Não sei, vocês pararam?
Kayla	Mas, a gente está indo.
Pesquisadora	Tá indo pra onde?
Kayla	Para chalupa.
Pesquisadora (Melissa)	Chegando na chalupa, para onde vamos?
Cerberus	Great Ábaco.
Pesquisadora (Melissa)	Para que lugar de Great Ábaco?
Kayla	Que lugar a gente vai?
Cerberus	No entanto, outras paradas podem ser convenientes. Minha gente...
Pesquisadora (Melissa)	Pessoal, vamos traçar uma rota, depois a gente discute.
Engine	Pera aí, a gente precisa decidir para onde vamos primeiro.
Cerberus	Pra Great Ábaco, onde ela (se referindo a Florência) mora.
Engine	Mas em que lugar? Ela mora em uma fazenda lá.
Cerberus	O Sul é onde tudo começou. Aí, tem que ir para outros lugares, porque pode ser conveniente, então, vai ser aqui (mostra no mapa).
Kayla	Não. E, porque não pode ser para cá?
Cerberus	Porque ele fala do Norte, quando o Sul é onde tudo começou, e outras paradas podem ser convenientes. Eu acho que é aqui.
Kayla	Por que aqui não poderia ser outro lugar conveniente?
Sam	A gente vai para a fazenda dos Salles.
Kayla	Aonde?
Engine	A fazenda dela.
Cerberus	E, a gente, vai falar o que para ela? Por que, se ela está comendo o pão que o diabo amassou...
Kayla	Ela foi sequestrada menina.
Cerberus	Então, vamos chegar lá como? Vamos fazer o quê?
Sam	O que foi que o cara disse mesmo? Sobre ela (Florência)?
Engine	Ele disse que uma parte do tesouro ia estar lá. A gente está procurando só o tesouro.
Cerberus	E, a gente, se prepare então, porque vai ter briga agora.
Pesquisadora (Melissa)	Por quê? Para dividir o tesouro?
Engine	Não. Para roubar, né?
Pesquisadora (Melissa)	Ah, sim! Porque o tesouro é meu, viu? (risos). Nós estamos aqui na Ilha de Eleuthera, para onde vamos agora? Seguindo que rota?
Clover	Great Ábaco.
Cerberus	Na fazenda.
Sam	Na fazenda, aqui na parte de cima.
Pesquisadora (Melissa)	Nós vamos desembarcar na fazenda, mesmo?

Cerberus	Ou a gente deixa na mata e vamos até a fazenda? Porque, né?
Pesquisadora (Melissa)	Eu acho bem conveniente.
Engine	É melhor. A gente, vem para esse...
Pesquisadora (Melissa)	Ok, são nove horas de viagem, temos um tempinho. Agora que estamos na chalupa podemos decidir o que vamos fazer quando chegarmos na Ilha de Great Ábaco.
Cerberus	Porque se o tesouro está lá, deve ter segurança.
Engine	A gente só sabe quem está trabalhando com ele (Barba Negra), a pessoa que sumiu...
Cerberus	A (Florência) que está comendo o pão que o diabo amassou, coitada.
Engine	E... Num foi ele (Marc Heidan) que sumiu?
Sam	Foi... Dono do Vale foi encontrado morto!
Cerberus e Kayla	Morto!
Engine	Não. Mas, não é ele não. É o professor.
Sam	Ele (Marc Heidan) que criou a promoção.
Engine	Exatamente.
Pesquisadora (Melissa)	Marc Heidan.
Sam	A gente está no barco já, né?
Engine e Pesquisadora	Aham.
Sam e Engine	Temos nove horas para pensar.
Pesquisadora	Gente, após duas horas de viagem o capitão vai ao encontro de vocês na sala de reuniões, desesperado. Comunica que há um navio da esquadra se aproximando...
Engine	Hut.
Pesquisadora (Melissa)	O que vamos fazer?
Sam	Se prepara para um ataque.
Engine	A gente prepara os canhões logo.
Pesquisadora (Melissa)	Então, vamos direto para a briga? Ir atacando logo quando eles forem chegando?
Engine	Não. Quando... A gente espera, para ver se eles vão atacar primeiro...
Cerberus	Aí pronto!
Kayla	A gente tem que ir para Nassau.
Engine	Porque se a gente atacar primeiro, a gente, vai perder tempo com a briga.
Cerberus	A gente tem que mandar primeiro Kayla porque tem invisibilidade....
Kayla	Eu!? (demonstrando irritação)
Cerberus	Com um feitiçozinho de invisibilidade por que....
Pesquisadora (Melissa)	E ela vai nadando até chegar na embarcação da esquadra? (sendo sarcástica)
Cerberus	Não. É lá na fazenda.

Kayla	Mas, a gente, ainda não chegou lá.
Clover	É... Esconde no porão do navio alguém que tiver a aparência de pirata e deixa no convés quem tiver a aparência normal. Assim, quem tiver aparência pirata fica lá embaixo e os outros lá em cima, para tipo...
Pesquisadora (Melissa)	Tentar ter uma conversa amigável. É isso, que vamos fazer?
Cerberus	A gente, vai direto para fazenda?
Pesquisadora (Melissa)	Nós marcamos de ir para uma floresta próxima a fazenda. Aí depois de duas horas que estávamos viajando e por não termos saído da rota marítima de Eleuthera fomos alcançados por uma embarcação de sua esquadra. E estamos decidindo o que vamos fazer.
Cerberus	Ah, entendi!
Pesquisadora (Melissa)	Nesse caso, se esconde. Quem vai se esconder?
Cerberus	Eu.
Clover	Agora, eu não acho que ela (Kayla) precisa não. Só é ela tirar esse chapéu, a espada... Pode ser?
Kayla	Tem isso no jogo? Tipo: pode tirar o chapéu?
Sam	Aham, tem tudo.
Pesquisadora	Pode.
Kayla	Não tem não (se referindo a Sam).
Pesquisadora	Ela pode se camuflar da forma que quiser, só depende dela.
Sam	Ela pode dizer que vai ficar pelada e ficar lá...
Pesquisadora	Isso vai ser muito estranho (muitos risos).
Cerberus	Então, eu vou tirar a minha capa, a minha espada e o meu chapéu. Eu ainda vou ter cara de pirata, mas tudo bem.
Kayla	Que cara de pirata?
Cerberus	Eu tenho...
Kayla	Normal (mais risos).
Pesquisadora (Melissa)	Então, nós vamos esconder Clover e Engine.
Clover e Cerberus	É.
Pesquisadora (Melissa)	Eita, era bom esconder você também (se referindo a Kayla), porque vai que Hut esteja na embarcação...
Kayla	Realmente.
Engine	Se é um navio da esquadra, com certeza ele estará lá.
Cerberus	Realmente, nós escondemos ela.
Pesquisadora (Melissa)	Só ela?
Cerberus	Fica só eu e Sam.
Pesquisadora	Então, vamos lá...
Kayla	E, vocês dois (se referindo a Melissa e a Trewin).
Pesquisadora	O número-alvo é cinco, certo? (não houve resposta) O número-alvo que

	determina se vocês conseguem ter a conversa amigável, se tirarmos de 1 até 5 conseguimos, caso saia 6, não conseguiu.
Kayla	Quem lançou da outra vez?
Engine	Foi Sam.
Kayla	E, acertou? (Cerberus e Clover confirmam com a cabeça)
Pesquisadora	Mãozinha boa, né? (risos)
Clover e Sam	Três.
Pesquisadora	Conseguiram uma conversa amigável. A esquadra de Eleuthera se aproxima e procura saber o que vocês querem na Ilha. Aí, Melissa os convence dizendo que estão apenas a passeio pelas Ilhas Caribenhas e, que na verdade, ela (Melissa) é uma historiadora, escrevendo um livro sobre a vida nos mares: um dos capítulos foi destinado para a atuação pirata, mas quando atracaram na Ilha descobriram sobre a criação do decreto que proibia a atuação dos piratas na região. Desta forma, decidiu partir, pois achou que poderia ser interpretado como uma afronta ao governador, ela pesquisar sobre os piratas na sua Ilha. Então, ela desistiu de escrever sobre isso, assim, vocês, estão indo embora. Ela conseguiu convencer o comandante da esquadra, e aproveitou o momento para dar uma volta no navio da esquadra...
Kayla	Safada!
Pesquisadora	...Pois tinha um certo interesse de poder acrescentá-los em seu livro, já que está falando sobre a vida nos mares. Diante disso, em meio a conversa, ela vai puxando um assunto e outro e quando ela retorna ao navio, vocês perderam em média de duas horas. O tempo médio que ela levou para fazer todo esse percurso. Mas, ela volta com uma coisa, que quando ela se despediu da esquadra e vocês seguiram viagem, ela vai mostrar a vocês.
Kayla	O tesouro está em Nassau. Eu só queria dizer isso.
Cerberus	Mas tem uma parte em outro lugar. Mas, o tesouro mesmo eu acho que está em Nassau.
Pesquisadora	Melissa encontrou essa carta e a furtou da esquadra. Enquanto conversava...
Kayla	Fez o quê?
Cerberus	Furtou. Roubou.
Pesquisadora	Sem que ninguém percebesse.
Clover	Alguém pode ler aí em voz alta?
Engine	Caro, Hornigold. Eu ainda não compreendo o porquê que você me largou, para viver uma vida medíocre e sem aventura. Sei que os perigos aumentaram, mas é justamente por eles que essa vida fica mais gostosa de ser vivida. O mar em fúria, os marinheiros atemorizados com a nossa presença, devo lhe dizer que o nosso navio o Concord foi aperfeiçoado e agora porta-se de 40 canhões, (se lascamos!, risos) também alterei seu nome para Vingança da Rainha Ana...

Sam	Barba Negra.
Engine	Quem é essa?
Pesquisadora	É o nome do barco do Barba Negra.
Engine	Você devia nos visitar para ver que beleza. Recentemente estive em Eleuthera só para garantir que o segredo permanecia intacto, para minha surpresa soube que a nossa querida Flor estava com saudades e que me enviou um grande presente e sabe que nessas circunstâncias tenho que lhe fazer uma visita, e como foi agradável!. Pena, que ela não curtiu tanto assim. Meus olhos se iluminaram ao ver o brilho colossal daquele tesouro, e por infâmia do destino encontrei alguns demônios tentando se aventurar as minhas custas...
Kayla	Será que é a gente?
Engine	Colocar as suas cabeças expostas em meu lemo era o que eu mais queria. Mas, aquele rapaz o Heidan (Ichi, senti que é nós...) muito competente por acaso, ótima indicação a sua. Estava precisando de marcos para o seu novo enigma que criara para esconder umas coisinhas. Você precisava ver a cara que a Flor fez ao ver como tudo ficou perfeito. Por um triz não perdi a paciência e não a usei como elemento decorativo também, fraqueza horrível essa minha. Aquela mulher, ainda vai ser o motivo da minha desgraça, gostaria de tê-la esquecido. No entanto, tu bens sabe de quanta beleza eu me refiro. Irei visitá-lo em breve, assim que terminar de guardar alguns pertences e fazer algumas visitinhas em Grand Bahama.
Kayla	Que data é hoje?
Sam	Dia um de janeiro.
Cerberus	Um de janeiro?
Sam	Alguns dias depois...
Engine	Não, já passou.
Pesquisadora	Já passou. No caso, a esquadra de Eleuthera tinha conseguido essa carta, confiscou essa carta em algum lugar.
Kayla	Ah, entendi.
Pesquisadora	Eles também estão na cola do Barba Negra. Mas, vocês virão aqui que ele (se referindo a Barba Negra) decidiu usar as cabeças daqueles que o estavam importunando, no seu meio, mas acho que ele não conseguiu. Ele as utilizou em seu novo enigma, e ele deu uma visitinha aonde? Em Great Ábaco, justamente para onde estamos indo. Parece que Flor não quer ajudá-lo porque ficou irritada com a ação dele?
Cerberus	É. Ela não quer ajudar ele, mas ele sequestrou ela...
Sam	Ela e o Marc Heidan.
Pesquisadora (Melissa)	O matemático muito competente que o cara lá tinha indicado.
Engine	Estávamos precisando de marcos...
Sam	O que é esses marcos?

Pesquisadora (Melissa)	Não faço ideia. Vai ver ele usou as cabeças para alguma coisa, né? Lá, na Ilha?
Kayla	Quem é Marcos?
Engine	É Marcos de pontos.
Pesquisadora	Continuamos seguindo viagem, e encerramos a parte 1 da aventura... Ficando os próximos enigmas para a parte 2, a ser vivenciada no próximo encontro. Então, vocês pensem no que vão fazer quando chegarem na Ilha de Great Ábaco.
Cerberus	Eu acho que a gente deve, quer dizer Kayla deve...
Pesquisadora	Interessante, só sobra para ti (se referindo a Kayla - muitos risos).
Kayla	Num é? Por que eu tenho que fazer tudo?
Cerberus	Porque ela é mago, dá pra usar feitiço...

APÊNDICE Q – TRANSCRIÇÃO 3º ENCONTRO (21/07/2017)

Pessoa	Fala
Pesquisadora	No nosso último encontro, nós vimos a esquadra de Eletheura, não foi? E, Melissa conseguiu a carta nº 1, não foi isso? A nº 1 e 2, certo? (confirmam com a cabeça).
Engine	Não, foi só a 2.
Pesquisadora	Aliás, a dois. Que a número 1, vocês conseguiram com o...
Kayla	Hut.
Pesquisadora	Então, depois que Melissa dispensou a esquadra de Eleuthera, nós marcamos, que seguiríamos para a mata fechada, lá em Great Ábaco. E iríamos ficar próximo da fazenda dos Salles, mas na mata fechada, certo? (confirmam com a cabeça). Aí, vocês precisam determinar, exatamente, o que vão fazer quando chegar na Ilha, enquanto estão em travessia no mar.
Pesquisadora (Melissa)	Então, o que faremos quando chegarmos lá? Simplesmente, diremos: “Oi Florência, viemos lhe ver!”.
Cerberus	Eu acho que Kayla devia usar invisibilidade (risos) e ir lá, dar uma olhada. Ver se tem muita armação, muito segurança e tal...
Kayla	Tá beleza. Agora eu não posso atravessar portas, né? Eu tenho que saber abrir, também. Sua burra! (risos).
Pesquisadora	Na verdade, tu (se referindo a Kayla) iria usar o feitiço ou a porção?
Kayla	A porção.
Pesquisadora	Então, qualquer um pode utilizar a porção.
Kayla	Então, vai você (se referindo a Cerberus).
Engine	É ela (se referindo a Cerberus) vai.
Cerberus	Por quê?
Engine	Só fica colocando Kayla...
Cerberus	Certo. Eu vou.
Kayla	Tu (se referindo a Cerberus) és muito inútil...
Cerberus	Qual o meu nome mesmo?
Kayla	Cerberus.
Clover	A gente faz o que, hein?
Engine	Vocês dois brigam muito, acho que vai rolar um clima aí...
Pesquisadora	Ok, Cerberus quando chegar na Ilha, vai até a fazenda e vai dar uma visualizada, né? (confirmam com a cabeça) Usando a porção da invisibilidade? Certo? E, os demais? Vão ficar tudo na chalupa esperando?
Engine	Acho que é né? Aí, quando ela ver lá e voltar, dá uma resposta para a gente. Avisa, né? O que tem lá... E, se não tiver muito segurança, a gente vai.
Kayla	Tu (se referindo a Cerberus) tem que ver tudo o que tem por lá...
Pesquisadora	Kayla quando for construir a porção vai gastar o que mesmo?
Kayla	Não, eu já tenho a porção. A que tu (se referindo a mestre) me deu...
Pesquisadora	E ela ainda estava reclamando que tinha sido uma coisa inútil o que ela tinha pedido.

Kayla	Eu não vou gastar nada, tá vendo?
Engine	Que pirangureira, bicho!
Pesquisadora (Melissa)	Bom, acho que chegou a hora de compartilhar uma informação que tenho guardado porque não sabia se ela seria útil ou não. Mas... (Todos os olhares foram com desdém e houveram muitos risos). Mas, eu acho que talvez, seja interessante compartilhar, até porque eu não tinha bem certeza se isso seria realmente importante para nós.
Sam	E, só veio dizer agora? (mais risos)
Pesquisadora (Melissa)	Antes de atracarmos de New Providence encontrei, uma bolsa com alguns pertences de mulher com este bilhete escrito, lá no porto. Foi um dos indícios, além de Florência ter ganho o prêmio lá de Eleuthera, que eles estiveram lá antes... Então, esse bilhete me deu vontade de ir até lá e descobrir o que tinha acontecido. E, agora que sabemos que ela foi sequestrada pelo Barba Negra eu acho que faz muito sentido.
Engine	Então, no caso, ele está com os pais dela e o irmão também. E, ela, tem que ser a esposa dele.
Kayla	Só que ela não quer, e ela falou que o tesouro está na casa dela. Mas, a gente já sabia.
Cerberus	Sim, mas esse negócio aqui: "New Providence". Era onde ela estava com ele né? (todos concordam) Então, é onde ela morava antes?
Sam e Pesquisadora	Não.
Kayla	É onde ela está agora.
Cerberus	E por que os segredos da infância dela vão ser...?
Kayla	Porque era a casa onde ela morava.
Pesquisadora (Melissa)	Não. New Providence está marcando o local onde ela escreveu o bilhete. Ela escreveu esse bilhete em 16/10/1717 em New Providence. Ela passou lá, né? Porque ela ganhou o prêmio lá em Eleuthera.
Kayla e Cerberus	Ah, foi.
Pesquisadora (Melissa)	E o prêmio não era para ir para New Providence? Aí ela foi para lá.
Cerberus	Com a família.
Pesquisadora (Melissa)	Com a família. Então, eu acho que foi onde ele (se referindo a Barba Negra) sequestrou eles (se referindo a família de Florência). Até porque na Ilha de Eleuthera não foi, porque ela não disse que queria partir logo, porque tinha avistado eles por lá? (confirmam com a cabeça). Por isso, passamos lá. Mas, eu acho que se ela está sequestrada junto da família e ela pede socorro, talvez ela seja uma boa aliada para nós, né? (confirmam novamente com a cabeça). E, se ela sabe que ele escondeu algumas coisas nos lugares mais secretos da infância dela, é interessante a gente ter um bom relacionamento com ela. E o que você acham que ela vai querer em troca?
Cerberus	A liberdade da família dela.

Pesquisadora (Melissa)	Da família dela e dela. Então, precisamos traçar um plano, porque...
Engine	De toda forma a gente teria que salvar ela.
Sam	Eu acho que você (se referindo a Melissa) deveria ter entregue isso antes.
Pesquisadora (Melissa)	Bom, mas entendam, era um bilhete que não dizia nada numa bolsa, no meio do nada. Nos ajudaria em alguma coisa? Para mim não fazia sentido algum, mas quando saímos de Eleuthera, que descobri que Florência possivelmente teria visto Barba Negra e teria sido sequestrada por ele, principalmente, depois da carta que conseguimos. É que o bilhete passou a fazer um certo sentido (Kayla e Cerberus concordam). Foi quando me lembrei dele e fui buscá-lo. Não achem que estou escondendo algo, o meu objetivo é conseguir, e acredito que seja o de todos nós. Então, porque eu esconderia informações que podem ser úteis (risos desconfiados).
Clover	Sim, se a gente for... Porque eles estão na casa deles, né?
Pesquisadora (Melissa)	Provavelmente...
Cerberus	Enquanto eu estou invisível, eu posso falar?
Kayla	Pode.
Cerberus	Tipo: com as pessoas?
Pesquisadora (Melissa)	Imagine o caos que você vai causar. Alguém, do nada... Uma voz do além...
Kayla	Realmente!
Cerberus	É mesmo, né? (muitos risos)
Pesquisadora (Melissa)	Eu acho interessante Cerberus você ter cuidado e, realmente, ir só para observar. Tenha cuidado para ninguém esbarrar em você, porque imagine não tem nada aqui e, de repente, eu, puff, bato, em você.
Engine	E, para tu (se referindo a Cerberus) não esbarrar em nada também, porque imagine uma mesa, mexendo sozinha?
Pesquisadora (Melissa)	Também tem algo que precisaremos considerar: quanto tempo você ficará invisível?
Engine	É mesmo. Tem que ver isso. Quanto tempo dura?
Cerberus	Eita.
Pesquisadora	Tá na lista de feitiços: a porção dura o mesmo tempo que um feitiço normal.
Clove	Afinal, quanto dura?
Kayla	Dura pouco.
Sam	Dura um minuto.
Engine e Melissa	Três minutos.
Cerberus	Três minutos não serve para nada.
Pesquisadora (Melissa)	Então, é importante termos o cuidado de...
Kayla	Vai correndo...
Clover	Tu (se referindo a Cerberus) só toma quando chegar na casa dela.

Cerberus	Deixa eu ver minhas habilidades.
Engine	Qualquer coisa a gente faz assim: vemos uma possível entrada, aí te ajudamos a entrar e quando você (se referindo a Cerberus) estiver dentro você toma.
Pesquisadora (Melissa)	Minha gente, como será que deve estar? A fazenda, será que está abandonada?
Clover	Não.
Engine	Os guardas dele (se referindo a Barba Negra) estão lá com a família de Florência? Prendendo? Porque se tiverem lá, ela (a fazenda) está ocupada. Mas se eles...
Pesquisadora (Melissa)	Não seria mais interessante, a gente saber o que, realmente, aconteceu quando eles voltaram para a Ilha, ou se eles voltaram, ou não? Como deve estar a movimentação? Ou não?
Engine	Tem que saber o que é que tem lá.
Clover	Mas eu acho que você só observando o local, assim...
Engine	Porque também oh, se a família dela estiver lá, podemos tentar recuperar eles logo, porque aí a troca de favores seria mais fácil. Se a gente já estivesse com a família dela. Ela (Florência) ia nos ajudar de toda forma.
Pesquisadora (Melissa)	Hum, interessante!
Kayla	Eu tenho esse negócio de conhecimento em telepatia. Então, eu posso ler a mente da pessoa, assim, do nada?
Pesquisadora	A tua (Kayla) telepatia se restringe a tua habilidade de espiã que tem lá no sistema de regras, vamos ver o que é: detecta a presença, quantidade e intensidade de áureas mágicas na área, podendo também determinar se uma criatura ou objeto é venenoso ou está envenenado. Permite o controle de sensações físicas de uma vítima. No entanto, toda e qualquer ação é necessário um teste de habilidades. Então, se você conseguir, as sensações, no caso, você tem como controlar se a pessoa fica mais calma, mais nervosa, mais agitada...
Clover	Ela (Cerberus) pode fazer isso com os guardas?
Kayla	Que guardas?
Cerberus	Os guardas que protegem o tesouro.
Kayla	Ah, tá.
Pesquisadora	Ela pode tentar.
Clover	Faz um atirar no outro.
Pesquisadora	Não. Ela (Kayla) não pode fazer isso.
Engine	Não, no começo estava todo mundo planejando matar Kayla, mas vamos matar é Cerberus.
Pesquisadora	Detalhe, né? O tempo inteiro todo mundo queria matar ela (Kayla) mas só coloca ela na frente da missão. (Kayla concorda, todos riem).
Engine	É, a gente, só coloca ela (Kayla) pra fazer as coisas.
Pesquisadora	Então, o que iremos fazer quando chegarmos na Ilha? Cerberus, realmente irá

(Melissa)	tentar sondar na fazenda e nós ficaremos na chalupa, esperando?
Clover	Não. Eu acho... Quer dizer, é melhor!
Cerberus	Eu tenho habilidade de mover-se rapidamente.
Clover	Bom, como eu tenho essa aparência feia, quem vai é Melissa...
Pesquisadora (Melissa)	Bom, nós não sabemos se nessa Ilha há algum decreto, né? Então, teoricamente... Acho que não haverá nenhum problema.
Clover	Hot Night é um bordel aqui da Ilha?
Cerberus e Kayla	Verdade.
Cerberus	Já vai para lá? Que safado!
Clover	Bora, a gente fica dançando lá e vocês perguntam se conhecem Florência Salles? (muitos risos)
Pesquisadora	É uma estalagem, Hot Night. Mas, devia ser uma boate, né?
Clover	E, esse Indo até o Fim?
Pesquisadora	Taverna.
Clover	Pronto, a gente podia ir lá, né?
Cerberus	Vai beber...
Clover	Esse Guru de Ferro é uma taverna também?
Pesquisadora	Não. Guru de Ferro é uma loja de armas. (Clover fez cara de quem gostou)
Sam	Esse Artilharia e Cia também, né?
Pesquisadora	Artilharia e Cia, também.
Sam	Joio e Trigo é loja de quê?
Clover	Mas seria bom a gente ficar perto da casa deles (dos Salles).
Pesquisadora	Mercearia.
Sam	Companhia de Carros?
Engine	Flor do Deserto?
Pesquisadora	Aluguel de carros.
Sam	Flor do Deserto?
Pesquisadora	Taverna.
Sam	Bom galope?
Kayla	Vamos para qualquer canto. É só não ir para a esquadra.
Cerberus	É.
Clover	Eu ia para esse Indo até o fim.
Pesquisadora	É uma estribaria.
Engine	Faz sentido, né? Galope?
Sam	Estribaria? É de cavalo, né?
Pesquisadora	Isso.
Engine	Então, podia ir mesmo. Indo até o fim, é a taverna que vocês falaram (se referindo a Clover e Kayla)? (Eles confirmam com a cabeça).
Cerberus	Fazer o quê, lá?
Sam	E Hot Night?
Pesquisadora	É uma estalagem.

Clover	Perguntar sobre a Salles.
Cerberus	Perguntar? O quê?
Clover	Não sei... A gente vê... A família dela...
Engine	Agora não tem muito o que a gente perguntar.
Clover	A família dela (Florência) está aonde? (pergunta direcionada a Engine)
Sam	Na fazenda dos Salles.
Pesquisadora (Melissa)	Não sabemos. (Todos falam simultaneamente e se torna inaudível) é a fazenda deles, mas o que nos garante que eles estarão lá?
Clover	Então, a gente deveria saber lá...
Sam	Mas, nós vamos para lá investigar.
Engine	Ou a gente podia antes de ir na fazenda dela (Florência) passar lá porque é caminho... Porque aí podemos procurar saber se tem, alguém na casa, morando lá, essas coisas assim... Pegar informações por cima, porque aí, já sabíamos o que íamos encontrar lá na casa. Aí depois Cerberus ia lá.
Sam	Cerberus vai para a fazenda e nós vamos para outro canto.
Pesquisadora (Melissa)	Faremos, isso?
Kayla	Sim.
Pesquisadora (Melissa)	Então, aproveitemos o restante do tempo para descansarmos um pouco, porque, pelo visto, as nossas atividades serão bem agitadas, corridas. Até lá.
Sam	Que horas são?
Pesquisadora (Melissa)	É madrugada, o dia logo amanhecerá.
Pesquisadora	Melissa e Trewin se retiraram da sala.
Engine	Vocês já perceberam que Trewin não fala nada (Kayla concorda com a cabeça).
Cerberus	Eu acho que ele nem está na brincadeira.
Sam	Ele é um caladão...
Pesquisadora	Na verdade, ele não sabe muito das coisas... Se vocês perceberam, logo no começo, ele foi lá só para garantir a segurança e...
Clover	Guardar o navio.
Sam	Joga ele no mar.
Pesquisadora	Pobrezinho.
Clover	Eu vou dormir, porque eu trabalhei muito. (muitos risos)
Sam	Até o momento tu não fez nada Clover. Passa o dia todo no barco.
Pesquisadora (Melissa)	Considerando que já são por volta das 10 da manhã, vocês atracaram em Great Ábaco, na mata fechada, no local onde vocês determinaram. Vocês desceram e, se dirigiram, a Taverna Indo Até o Fim, não é isso? Vamos todos?
Sam	Todos?
Clover	É.
Pesquisadora (Melissa)	Para a taverna?

Kayla	O quê?
Clover	Ah, não! Não vou ficar na chalupa de novo não.
Kayla	É bom nos separar...
Pesquisadora (Melissa)	Depois voltamos para a Chalupa, é isso?
Clover	Acho melhor não.
Cerberus	A gente só vai conseguir as informações. Vai todo mundo junto.
Kayla	E Cerberus vai para a fazenda.
Cerberus	Sozinha não, né? Vai que dá merda! E eu vou ficar lá sozinha.
Kayla	Tu tá com a porção da invisibilidade.
Cerberus	Só dura 3 minutos.
Pesquisadora (Melissa)	Então, vamos todos para a Indo Até o Fim?
Cerberus	É melhor.
Pesquisadora (Melissa)	E, vamos entrar todos juntos?
Cerberus	Eu acho que vão perceber...
Kayla	Vamos separar...
Sam	Eu acho que é exagero ir todo mundo para lá.
Engine	Fica um do lado de fora.
Cerberus	Eu fico do lado de fora.
Kayla	Eu fico na chalupa.
Engine	Não, tu vai (se referindo a Kayla). Vai que a gente queira te usar para alguma coisa.
Clover	Ei, Melissa deixa o Trewin na chalupa.
Cerberus	Ele não pode se separar dela.
Pesquisadora	Trewin é meu fiel escudeiro, anda comigo, aonde eu for.
Clover	Então, vocês dois ficam.
Engine	Hum, ótimo! (muitos risos)
Cerberus	Eu fico com eles dois.
Sam	Eu não acho que é uma boa escolha.
Pesquisadora (Melissa)	Bom, na verdade, eu diria que ia dar uma volta, comprar talvez algumas coisas, aproveitar que estamos por aqui.
Engine	Comida? Se for comida...
Pesquisadora (Melissa)	Acho que irei dar uma passadinha na praça central e tentar descobrir como é que andam os ânimos aqui na Ilha... Mas, e vocês vão todos juntos para a Taverna? Mas, da última vez deu problema, andar todos juntos.
Cerberus	Foi. Eu acho que devia ir só duas pessoas.
Kayla	Tipo: duas pessoas vão para a Taverna e outras duas para outro canto, e eu fico na chalupa.
Pesquisadora (Melissa)	E, então, nós voltamos e nos encontramos com a Kayla na chalupa para passarmos as informações e decidirmos o que vamos fazer. (Todos concordam com a cabeça) Então, Clover vai com quem e para onde?

	Cerberus, Sam, Engine?
Kayla	Vai vocês dois (Clover e Sam) e elas duas (Engine e Cerberus) porque senão vai dois anos, aí fica estranho.
Clover	Vamos fazer assim: eu e tu (Engine) senta numa mesa separada e fica consumindo...
Pesquisadora (Melissa)	Vai todo mundo para a taverna, mas vocês entram separados?
Engine	É melhor a gente ir para outro lugar, porque a gente cobre mais lugares.
Kayla	Vai, decide aí logo, qualquer lugar...
Clover	Flor do Deserto.
Engine	É longe pacas!
Cerberus	Nós vamos para Indo Até o Fim.
Pesquisadora	Flor do Deserto é uma Taverna, também. Então, vai cada dupla para uma Taverna. Certo? (Eles confirmam). Vamos lá. Quem foi para Indo até o Fim?
Cerberus	Eu e Sam.
Pesquisadora	Ok. Clover e Engine foram para Flor do Deserto. Chegando na Indo Até o Fim, quando vocês entram na Taverna: vêm que no ambiente há muitas mesas desocupadas, logo, está bem vago. Mas que tem um cabra, bem bêbado, sentado em uma dessas mesas e ele estava, lá, na dele. O que vocês fazem?
Cerberus	A gente se aproxima e oferece uma bebida a ele.
Pesquisadora	Pois bem, ele logo aceita. De quem devo descontar o valor da bebida?
Kayla	De Cerberus, foi ele que ofereceu.
Pesquisadora	Você vai oferecer o que a ele (ao bêbado) Cerberus?
Cerberus	Água
Pesquisadora	Água não! Porque, ele não vai querer.
Cerberus	Vinho! Não. Pera aí, o que é mais caro? Run ou vinho? Run.
Pesquisadora	Um odre de Run, 250 PC. Cerberus, será descontado do seu? (confirma com a cabeça)
Sam	Pode dividir, né?
Engine	Vocês podem dividir.
Pesquisadora	E não vão beber nada? Não é? Os dois?
Cerberus	Não.
Pesquisadora	Como é que vão chegar na mesa de um cara que está bebendo e não vão beber com ele?
Kayla	Pede uma água.
Cerberus	Que saco.
Pesquisadora	Agora vou dizer viu: Cerberus com toda essa aparência bebendo água.
Cerberus	Ela quer que eu gaste meu dinheiro.
Sam	Eu peço um vinho também.
Cerberus	Eu quero um também.
Pesquisadora	Eu vou descontar aqui da tua (Sam) ficha, então. Vai ficar como, então? Você está com 19 PP, aí, vai ficar com?
Sam	17PP e 0PC.

Pesquisadora	E, no caso, Cerberus? Pediu 2, que dá 5PP.
Cerberus	Tenho 18 e fico com 13PP.
Sam	Não quer dividir?
Pesquisadora	Tu pagas a próxima, vai que precisa.
Engine	Vai que precisa... Hum, sei! (risos)
Kayla	Ela quer que vocês gastem dinheiro.
Pesquisadora	O homem bêbado logo começa a desafogar as mágoas, dizendo: eu me chamo Henri Salles, sabe, vocês podem ver um homem velho, bêbado, malvestido, e uns até dizem que sou um qualquer, sem família. Mas nem sempre foi assim, nem sempre tive essa aparência miserável. Foi depois da terrível tragédia que assolou minha família, perder a minha esposa, foi um baque terrível para mim. Eu não tinha filhos. Ficou sem sentido viver. Mas, como sempre amei muito, a minha querida sobrinha Florência, a única que me compreendia, que aceitou a minha depressão depois da morte de minha esposa, ela sempre ficou do meu lado e me ajudou. Que pena, agora depois que eles voltaram dessa maldita viagem que fizeram, voltaram estranhos. Não os vi mais. Disseram que estão doentes, a única que não adoeceu foi a pobre Florência, que bom, fico feliz. Mas, ela se recusa a receber visitas, não aceita, visitas de ninguém, diz que é porque é uma doença altamente contagiosa, ela se dedicou a cuidar dos pais e do irmão, mas não aceita, nem que eu me aproxime da fazenda. Não quer nem me ver. E, depois que ela contratou aquele infeliz, daquele capataz, Ward, na verdade, ele deve ser um bom homem porque a ajuda, continuando a manter os negócios da família em ordem, mas ninguém nem o conhece. Chegou a tão pouco tempo nesta Ilha, mas tem ajudado. É o homem em quem ela confia, né? Fazer o quê? Eu não posso fazer nada, nem me aproximar dela eu posso.
Cerberus	Por quê?
Pesquisadora (Henri Salles)	Como eu disse, ela não quer, diz que é uma doença contagiosa.
Cerberus	A quanto tempo que você não a vê?
Pesquisadora (Henri Salles)	Desde que eles voltaram de viagem.
Sam	A quanto tempo foi isso?
Pesquisadora	Por volta de outubro do ano passado. Eu acho que foi por essa época.
Sam	Mas, eles estão na fazenda, hoje?
Pesquisadora	Bom, os trabalhadores da fazenda dizem que... Mas, eu não estou entendendo, porque tamanho interesse na minha sobrinha?
Cerberus	É... Nós ouvimos falar dela, numa outra ilha que fomos. Ela se tornou muito famosa lá.
Pesquisadora (Henri Salles)	Acho que tenho que ir embora, afinal de contas, a minha bebida acabou.
Cerberus	Safada! (muitos risos)
Clover	Chantageia, vocês não querem logo saber o que aconteceu?

Cerberus	Ô menino! (Para Clover)
Pesquisadora	Vai ser descontado do teu, né, agora? (Se referindo a Sam)
Cerberus	E o que querem que eu diga?
Pesquisadora	Vai ficar quanto mesmo, Sam?
Sam	É 250, né? (pesquisadora confirma com a cabeça) Aí tem que tirar duas de prata...
Clover	Véi safado!
Pesquisadora	Tem que tirar 3, né?
Sam	É, tira 3, aí fica 14 de prata.
Pesquisadora	É... Bom, qual foi a pergunta mesmo que vocês fizeram?
Sam	Se eles estavam na fazenda, hoje?
Pesquisadora (Henri Salles)	Como ia dizendo, ninguém chegou a ver nem meu irmão, nem a minha cunhada ou meu sobrinho. Alguns trabalhadores da fazenda afirmam que viram a Florência, vez ou outra, em uma das janelas, mas ninguém chega perto dela. Ah, me lembrei de um detalhe: tem um mensageiro, que ele que fica responsável por levar comida para ela. É o único que tem contato com ela. Mas, eu não tenho muito o que conversar com ele. Então, nunca falei com ele.
Cerberus	Quem é esse homem? Ele é daqui da Ilha?
Pesquisadora (Henri Salles)	Sim, sim. É um garoto de recados, que vive aqui pela Ilha mesmo. Eu não sei dizer o nome dele. Há muito tempo que não tenho um bom relacionamento com as pessoas, mesmo.
Cerberus	Ele vai lá todos os dias?
Pesquisadora (Henri Salles)	Também não sei dizer.
Cerberus	Incrível! Também, não sabe nada.
Sam	Inútil! (risos)
Engine	Minha gente, vão com calma. (mais risos)
Pesquisadora	Só... Considerando sem fazer parte do jogo: ele é um bebum que vive de bar em bar...
Engine	Ele vai achar que vocês estão de marcação.
Cerberus	Só mais uma coisa: O capataz, está sempre com ela, lá? Na fazenda?
Pesquisadora (Henri Salles)	Ele sempre está na fazenda.
Sam	O senhor, o conhece?
Pesquisadora (Henri Salles)	Como disse, é um homem estranho, que chegou a pouco tempo nesta Ilha e, que ela logo contratou como homem de sua confiança. Bom, ele é quem tem resolvido tudo por lá. Os trabalhadores não gostam dele. Já ouvi falar muito mal sobre ele.
Cerberus	O que aconteceu com a sua esposa?
Pesquisadora (Henri Salles)	Ela morreu de morte natural, ela adoeceu e morreu. Não faz muito tempo. Só alguns anos. Ah! Ela era tão linda! Você precisava tê-la conhecido. Como cuidava de mim. Nós também éramos fazendeiros. Era algo muito

	maravilhoso, vivíamos muito bem, éramos muito ricos aqui na Ilha. Todos nos respeitavam. Hoje, até para me pagar uma bebida é preciso que sejam total estranhos.
Sam	Por acaso, o senhor conheceria algum Hornigold?
Pesquisadora (Henri Salles)	Como?! Como não? Todos devem conhecer esse homem, ele é muito mal! É um dos piores piratas que existiu. Aliás, dizem que ele foi o professor de um tal de Barba Negra, que vive assombrando todo mundo em qualquer canto que passa. Bom, mas, também, dizem que ele se aposentou. Não sei dizer. Ele não mora nesta Ilha. Graças a Deus. Ele é muito mal, muito mal! Acho que a minha bebida tá acabando de novo.
Clover	Tem mais nada para perguntar, não?
Engine	Acho que tem que descobrir quem é que tem lá. Sabe que...
Sam	O capitão mais o mensageiro.
Cerberus	A gente pode fazer alguma coisa pelo capataz...
Pesquisadora	Sim, podemos passar para a próxima parte? (eles concordam) Para Clover e Engine. Então, vocês (Sam e Cerberus) saem e vão para a chalupa encontrar Kayla? (eles afirmam com a cabeça) Certo. Vocês (Engine e Clover) entraram juntos? (eles confirmam) Dois anãozinhos, tão lindinhos! (todos riem).
Sam	Coisa fofa!
Pesquisadora	Vocês entram e fazem o quê?
Engine	Eu tenho a cara mais amigável! (olhando a sua imagem)
Pesquisadora	Ele (Clover) tem a cara de levado. (Kayla concorda e todos riem, Clover vai olhar a imagem de seu personagem)
Clover	A gente vai procurar alguém...
Engine	A gente, vê o quê? É um bar, é?
Pesquisadora	Vocês veem um bar, por enquanto vazio, só vocês e os atendentes, ali, limpando, arrumando.
Engine	A gente senta no balcão.
Pesquisadora	Sentam, no balcão? (Engine confirma com a cabeça) Então, vão pedir alguma coisa?
Engine	Um odre de vinho, aí no caso é 250, que tira 50 peças de cobre das minhas ficando zero e agora fica 13 peças de prata.
Pesquisadora	Certo. Estou gostando, e você, Clover?
Clover	Tô com abstinência, sabe? (todos riem)
Kayla	Ô menino, tu sabe o que é abstinência?
Cerberus	Acho que ele não sabe não. (mais risos)
Sam	Isso não é quando a pessoa tá querendo muito?
Engine	Exatamente!
Clover	Então, Abstinência de bebida alcóolica porque ele só está bebendo água.
Pesquisadora	Talvez, se sua abstinência for de água, porque você está muito desesperado para só beber água... (mais risos)
Clover	Bom, eu tenho que me concentrar. Então, não posso beber álcool, só água.
Pesquisadora	Sim, vai ser água? E, água, é quanto mesmo?

Clover	100 Peças de Cobre. Mas eu não tenho nada de Cobre, só 18 de prata. Então...
Sam	1 ouro vale 100 de prata. 1 prata vale de cobre. É tão difícil de lembrar?
Pesquisadora	Aí, vocês estão lá no bar, pediram, já foram atendidos, quando veem que... entra um desses meninos de recado, rapidamente e se aproxima da...
Sam	Eles não o conhecem, tá?
Pesquisadora	É, eles nem sabem nada a respeito dele também. Ele simplesmente se aproxima dos atendentes que lhes entrega um pacote e ele diz assim: 'Me dá um pouco de água?'. E eles respondem: 'Ah, moleque! Você já recebeu o que precisa. Agora, dá o fora daqui.'
Clover	Meu filho, eu tenho água...
Pesquisadora (menino de rua)	Ah, eu ficarei muito agradecido... chegue, me dê. Nossa, vocês têm uma aparência estranha.
Clover	É a vida.
Engine	Qual é o seu nome?
Pesquisadora (menino de rua)	Ah, me chamam do jeito que querem. (todos riem)
Clover	De onde você vem?
Pesquisadora	Ah, sempre me usam para dar recados, eu ando por toda a Ilha. Estão precisando de alguma coisa?
Clover	Só de algumas informações...
Kayla	Ô menino...
Pesquisadora (menino de rua)	Bom, dependendo de quanto paguem... (todos riem)
Sam	Peça de ouro, hein Clover.
Clover	Pode ser com uma água? De novo?
Pesquisadora (menino de rua)	Ah, não, agora, eu já matei a minha sede. (mais risos)
Clover	E comida?
Pesquisadora (menino de rua)	Não tô com fome. (mais risos)
Engine	Mas teria que ser informações totalmente sigilosas, ou seja, a gente, pergunta, você responde, e nunca viu a gente.
Pesquisadora (menino de rua)	Sabe que é uma coisa muito boa: ser um menino de rua, ninguém nos nota.
Clover	Deixa eu procurar aqui o que eu posso lhe dar: O que você aceitaria?
Engine	Ele quer dinheiro, Clover! Para de querer subornar com outra coisa (muitas

	risadas).
Pesquisadora (menino de rua)	Dinheiro! É uma coisa muito boa!
Clover	Você aceita uma Peça de Prata?
Pesquisadora (menino de rua)	Muito! Aceito!
Engine	Eita, Clover! Ele aceitaria de cobre. Que bosta! (mais risos) Que burro!
Pesquisadora (menino de rua)	O que querem saber? Por uma peça de prata?
Engine	Você sabe onde fica a fazenda dos Salles?
Pesquisadora (menino de rua)	Ah, fácil! Todos sabem. São grandes fazendeiros aqui na Ilha, querem que os leve até lá?
Engine	Na verdade, não. Tem alguém morando nesta fazenda?
Pesquisadora (menino de rua)	Ah, sim! A senhorita Florência, ela é um doce de pessoa, sempre me ajuda, mas estou morrendo de pena dela.
Engine	Por quê?
Pesquisadora	Vocês não são daqui da Ilha? São?
Engine	A gente, é que faz as perguntas...
Pesquisadora (menino de rua)	Não sei se posso confiar em vocês para dizer o que eu quero.
Engine	Por uma peça de prata, eu espero que você confie.
Pesquisadora (menino de rua)	Ah, mas os homens maus que veem na Ilha também me dão dinheiro.
Engine	Se a gente lhe der mais uma peça de prata, você contaria, todas as informações?
Pesquisadora (menino de rua)	Eu já tenho dinheiro suficiente para o que eu preciso.
Engine	Pia, que nojento!
Clover	E o que você precisa?
Kayla	Vocês têm algo, tipo persuasão, que possam usar?
Clover	Enganação, enganação...
Kayla	Enganação.
Engine	Barganha, eu.
Pesquisadora (menino de rua)	Por isso, eu estou lhes perguntando se vocês são de confiança. Vocês sabem, quem eu sou, lhes direi o que querem ouvir, mas eu não sei, se devo.

rua)	
Engine	Você deve.
Pesquisadora (menino de rua)	Por quê?
Engine	Porque a gente está aqui para ajudar ela.
Pesquisadora (menino de rua)	Ah... Então, assim, sim. Então, vocês sabem da terrível desgraça que assolou aquela pobre moça, não sabem?
Engine	A gente ouviu falar dela em outro lugar.
Pesquisadora (menino de rua)	Não é uma doença, eu tenho quase certeza. Ela é muito boa. Mas, ela me entregou isso aqui. Disse que eu não entregasse a qualquer um, apenas a quem eu visse que realmente estão dispostos a ajudá-la. Eu não entendo nada, porque eu não estudei, mas talvez vocês consigam resolver isso aí e ajudar a moça, ela precisa muito. Sejam rápidos, por favor. Bom, assim, eu preciso ir embora. Sabe como é, né? Eu tenho umas encomendas para entregar e o dono do bar já estava dizendo: 'Vai embora moleque'. E ele deu no pé, feliz da vida com uma peça de prata.
Clover	Eu estou com 16, né?
Pesquisadora	É. Bom, vocês vão voltar para a chalupa? Para encontrar os outros? (Engine confirma com um aham). Certo. Quando vocês (Clover e Engine) chegaram na chalupa, pouco tempo depois Melissa e Trewin também se aproximaram e perguntaram: 'O que vocês estão fazendo tão concentrados?', 'Descobriram algo de importante na Ilha?'.
Engine	A gente falou com um garoto de recados...
Pesquisadora (Melissa)	A deve ser o mesmo com quem eu falei. Mas, sim, prossiga.
Giuliana	E, ele entregou esse bilhete.
Pesquisadora (Melissa)	Por que ele não me entregou?
Engine	E disse que Flor falou para ele que não era para entregar para qualquer um. Só para quem tivesse, realmente, interessado em ajudá-la. E, aí, ele entregou para a gente.
Pesquisadora (Melissa)	O que vocês disseram a ele? Que o convenceu?
Engine	Uma peça de prata. (muitos risos)
Pesquisadora (Melissa)	E, vocês, Cerberus e Sam, descobriram algo de importante?
Cerberus	Esqueci já. (Muitos risos)
Pesquisadora (Melissa)	Nossa Cerberus! Você está com um bafo horrível! Acho que você bebeu um pouco demais.
Cerberus	A gente encontrou com o tio da Flor...
Pesquisadora	Ótimo, ele pode nos ajudar?

(Melissa)	
Cerberus	Ele nos deu algumas informações meio soltas, porque ele estava um pouco bêbado. Ele falou que a esposa dele morreu e que a Flor era quem ajudava ele. Mas, de repente, ela e a família dela pararam de querer vê-lo e disseram que era uma doença contagiosa...
Pesquisadora (Melissa)	A partir de quando isso?
Kayla	Perguntou isso não?
Cerberus	Ele disse que foi quando eles chegaram de viagem. Mas, ele não disse quando.
Pesquisadora (Melissa)	Interessante, será que eles não estão... Como eles estão desaparecidos, ninguém pode ver, talvez essas sejam as desculpas que eles utilizaram...
Cerberus	Provavelmente, e ele disse que ela (Florência) está sempre com um capataz e que a única pessoa que entra na fazenda é um menino de recados/mensageiro.
Pesquisadora (Melissa)	Ah, o que eles dois (Clover e Engine) encontraram. Então, faz sentido, ela ter enviado um pedido de socorro por ele, né? (eles concordam com a cabeça) Bom, o que eu descobri e, que esse menino deixou meio que solto, é que houveram alguns recados que ele deixou em alguns lugares. Mas essas pessoas só vão ajudar Florência diante de um código, eu não sei bem qual é o código ainda. Ah, ele também disse algo sobre as iniciais das letras dos lugares que frequentamos na Ilha.
Kayla	Sim, o quê?
Pesquisadora (Melissa)	Não sei, foi o que o menino me disse, em meias palavras. Acho que deve ser o mesmo garoto de recados que vocês (Engine e Clover) encontraram. Mas, interessante, não me surgiu em pagar a ele, então, deve ter sido por isso que ele não me entregou o bilhete.
Kayla	Também acho. (falou com deboche)
Sam	56 dividido para 8.
Engine	Calculadora
Pesquisadora	Calculadora? Não acredito! Não. Pode não. 56 dividido para 8, ninguém lembra?
Kayla	É 7.
Cerberus	O produto do número da sua linha pelo número da sua coluna.
Pesquisadora	Vocês podem discutir entre si para ir ajudando um ao outro.
Pesquisadora (Melissa)	Sim, decidimos para onde vamos? Ou que vamos fazer diante destas informações? Estamos no barco.
Kayla	Artilharia & Cia
Cerberus	Compramos escravos... (risos)
Pesquisadora (Melissa)	Vão todos juntos ou dividimos?
Engine	É melhor dividir porque aí é muito lugar.
Pesquisadora	E o que é que vamos fazer?

(Melissa)	
Engine	Somos em cinco, cada um vai...
Sam	Aí, cada um vai para dois lugares.
Kayla	Hã?
Engine	Cada um fica com dois lugares.
Sam	Você (falando com Kayla) entendeu o que é para fazer?
Cerberus	Humhum.
Kayla	Vai cada um separado?
Pesquisadora (Melissa)	Não, ainda não, vocês podem decidir.
Engine	Vai separar, e cada um, fica com dois lugares.
Sam	Sim, mas, a gente tem que explicar como conseguiu isso.
Engine	Ah, explica aí.
Sam	Eu não. Explica tu aí.
Cerberus	A gente pode ir junto também, porque não fala um de cada vez?
Kayla	É, não vai terminar tudo logo mesmo.
Cerberus	Quero ir com ela (se referindo a Kayla). De dupla é melhor. Porque eu quero comer ela (se referindo a Kayla - muitos risos)
Kayla	Esse vídeo vai parar em algum lugar!?
Pesquisadora	Suas identidades são totalmente sigilosas e ela está apenas atuando conforme seu personagem faria.
Engine	Sim... de acordo com o bilhete aí... Cada letra tem um valor, aí temos que completar a tabela para descobrir qual é o valor de cada letra, aí a gente já descobriu qual são os valores e corrigiu, aqui embaixo por essa equação. Aí, quando chegarmos nos lugares, tipo: onde começar com cada inicial, vamos supor que lá comece com A, aí o código para a gente entrar, seja o valor que tem a letra A nesse coisinha.
Kayla	É o valor que tem a letra A? Só a letra A?
Sam	Aham.
Engine	É. Tipo se começar com A, e o valor é 2.
Kayla	Ah, entendi, entendi.
Engine	Aí, vem dizendo aqui, mas essa parte eu não entendi muito bem, mas vem dizendo que: sempre lembrem-se de responder de modo que mais ninguém que ouça consiga compreender que é um código: sempre acrescentado 'o pode ficar com o troco'. Então, a gente tem que falar e dizer pode ficar com o troco.
Kayla	Então, a gente vai ter que comprar alguma coisa, né?
Engine	Que bosta!
Kayla	Por isso que ela falou agora que onde comprar alguma coisa tem que "coisar".
Engine	Que bosta! Olhe minha gente, cada um gasta o dinheiro com dois, então. A gente vai junto, mas cada um gasta o dinheiro com dois lugares.
Cerberus	É, porque aí, fica justo.
Pesquisadora	Que bom.

(Melissa)	
Cerberus	É melhor ir de dupla então.
Kayla	É, também acho.
Pesquisadora (Melissa)	Quem vai para o J?
Clover	Eu.
Kayla	Por quê?
Pesquisadora (Melissa)	Porque vai gastar mais dinheiro. (muitos risos)
Clover	Não, não...
Engine	Já falou, agora não vale.
Clover	Não, Mestre, orx! Não vale! (muitas gargalhadas)
Sam	Eu vou querer ficar com o C e com o A.
Pesquisadora (Melissa)	Tô lhe vendo.
Cerberus	Eu quero o A.
Pesquisadora (Melissa)	Não. Vamos fazer assim: quem ficar com o C, fica com o J.
Kayla	É.
Pesquisadora (Melissa)	Aí, quem ficar com o F, e com o A.
Sam	Porque aí todo mundo compra uma quantidade só.
Kayla	Pronto, F e A sou eu.
Pesquisadora (Melissa)	Aí quem ficar com o G, fica com o B.
Sam	Pronto, eu.
Kayla	Mas nós (falando com Cerberus) vamos em dupla, né? Vai. F e A.
Engine	Não dá para ser de dupla, porque somos cinco.
Cerberus	Tem quantas letras?
Sam	10.
Engine	Não dá para fazer duplas com cinco pessoas.
Cerberus	Eita.
Engine	Fica ele (se referindo a Clover) com vocês.
Cerberus	Não.
Clover	É, me deixa sozinho, eu sempre faço as coisas sozinho.
Sam	Deixa ele no barco. (risos)
Pesquisadora (Melissa)	Vamos lá, então. Já dividiram quem vai ficar com o quê?
Kayla	A e F.
Cerberus	Não, eu não sei não.
Sam	Eu vou ficar com G e B
Clover	Eu vou ficar com o J, mesmo é? Ou eu posso trocar?

Pesquisadora (Melissa)	Você vai ficar com o J, e o C.
Kayla	Eu já falei, vou ficar com A e F, A e F.
Sam	Mas, independente você só vai gastar onze moedas (falando para Clover)
Pesquisadora (Melissa)	Não. Não são onze moedas, são onze itens que serão comprados.
Cerberus	Onze itens?!! Meu Deus!! Que absurdo!
Sam	Espera, como?
Pesquisadora (Melissa)	Você tem que chegar no lugar e pedir conforme a quantidade que está pedindo aqui, né?
Sam	De onze itens?
Clover	Me dê onze odres de Run.
Pesquisadora (Melissa)	Não. Na verdade, minha gente, veja, se vocês vão no ponto J: o código é o quê? 10. Aí, vocês vão pedir 10 coisas lá. Depois você vai no ponto C, aí, você vai pedir quantas coisas? 1. Porque não é o código? E, tem que acrescentar o quê?
Engine	O pode ficar com o troco.
Pesquisadora (Melissa)	Então, cuidado com a quantia que vocês vão pagar.
Cerberus	Ah, Meu Deus!
Kayla	G é com o quê?
Cerberus	Eu fico com H10. H10 não. H5.
Engine	Quando a gente encontrar essa menina, eu posso dar uma corça nela?
Cerberus	Eu fico com H e D.
Sam	EU, G e B.
Clover	Sim, mas assim Mestre, eu vou para a Joio & Trigo e para...
Sam	Posso comprar 10 pregos?
Kayla	Depende para onde você vai.
Pesquisadora	Se lá vender, sim.
Clover	Companhia de Carros, né?
Pesquisadora (Melissa)	É.
Clover	E já tinha carros nessa época?
Engine	1800 e quanto? 1700 e já tinha carro?
Kayla	Carro de carroça, né?
Pesquisadora	O jogo inteiro é baseado em alguns fatos históricos, assim tive que pesquisar o que existia na época, até as armas, para poder utilizar no mesmo.
Cerberus	Canhão.
Engine	Qual era os carros que eles tinham em 1700?
Pesquisadora	Os carros a manivela.
Engine	Ah, tô ligada. Meu Deus! Que horror.
Pesquisadora	Porque lembrem que neste período já havia ocorrido a Segunda Revolução Industrial.

Sam	Não?
Pesquisadora	Já sim, já havia tido o surgimento da máquina a vapor.
Sam	Posso comprar um cavalo? É quanto?
Pesquisadora (Melissa)	Então eu e Trewin ficaremos aqui na Chalupa, esperando.
Sam	Não, vocês vão gastar também.
Clover	É, orx.
Sam	Agora, vocês querem ficar no barco?
Cerberus	O lugar que falta ainda é H e D, né?
Sam	O H é Hot Night.
Clover	Sim, eu estou indo para a Joio & Trigo viu, tchau.
Pesquisadora	Certo. Tu foste sozinho? Chegando na Joio&Trigo, quando você entra na mercearia, um jovem rapaz, de aparência conquistadora perguntará: 'O que deseja?'
Clover	Calma.
Sam	Um jovem rapaz ou uma jovem?
Pesquisadora	Um jovem rapaz.
Kayla	Esse negócio é o quê? Ou a pessoa pode pedir qualquer coisa?
Engine	Mercearia, é uma mercearia. Tipo um mercado.
Clover	Orx, cadê?
Pesquisadora	'O que deseja?'
Clover	Estou indo viu?
Sam	Tu (falando com Engine) ficasse com qual?
Kayla	Pula para a próxima pessoa, Clover está muito... atrasado.
Clover	Aqui, achei.
Pesquisadora	A planilha, certo.
Clover	Me dê, por favor... é uma mercearia, né? Então, prego.
Pesquisadora	Numa mercearia? não temos.
Kayla	Pede vela.
Clover	Eu quero 10 velas, por favor.
Sam	Escravos & Cia
Pesquisadora	Como irá pagar?
Engine	Ô, mestre, nesse Escravos & Cia, vende o quê? Escravos?
Pesquisadora	É.
Kayla	É?!
Pesquisadora	É.
Kayla	Pior, que no cardápio tem escravos.
Pesquisadora	Então, ele lhe providenciou as 10 velas, que você solicitou e disse: 'são 50 peças de cobre.'
Kayla	O número do J é quanto?
Clover	É 10.
Pesquisadora	Ele pediu 10 velas

Engine	São 50 Peças de Cobre, paga logo.
Pesquisadora	Como vai pagar?
Cerberus	Aff, só isso?
Sam	Paga com uma de prata e diz 'pode ficar com o troco'.
Clover	Pagarei com uma moeda de prata e pode ficar com o troco.
Pesquisadora	Nossa! Quanta gentileza, a sua. Bom senhor, espere um momento, eu tenho algo para lhe entregar.
Clover	Ela vai me entregar.
Engine	Tem que ver a quantidade de coisas que comprando.
Pesquisadora	Já que foi tão generoso para comigo. Lhe entrega um envelope que contém isso aqui, não lhe diz mais nada e continua a fazer os serviços dele. Quem foi mais para onde?
Kayla	Eu peguei A. Eu vou para Artilharia & Cia. Ai Meu Deus! Eu vou comprar prego.
Cerberus	Deixa eu ir primeiro. Eu vou para a Hot Night.
Pesquisadora	Na artilharia? Vende armas e não pregos. Quem é que vai? É Cerberus, é? Ótimo, realmente, ótimo personagem para ir comprar armas...
Cerberus	Não, eu vou para a Hot Night.
Kayla	Eu que vou comprar armas.
Pesquisadora	Na estalagem?
Cerberus	É. É estalagem? Não era taverna?
Pesquisadora	Hot Night. Muito bem, você está numa estalagem e ao chegar na recepção um senhor de idade lhe pergunta: 'O que deseja?'
Cerberus	É... O que tem aqui? (muitos risos)
Kayla	Quartos, né?
Cerberus	Não vende nada? Não?
Pesquisadora	Bom, se você quiser, podemos lhe vender água, a qual oferecemos nos quartos.
Cerberus	Certo, eu quero seis odres de água.
Pesquisadora	Seis odres de água. Está com sede, hein? São seiscentas peças de cobre, como quer pagar?
Cerberus	Pagarei com sete peça de prata e pode ficar com o troco. Eu tinha 13 PP e agora vou ficar com 8? Não é?
Kayla	Seis. Não é treze? (eles riem)
Cerberus	Ah é 6PP.
Pesquisadora	Nossa! Quanta generosidade a sua, meu rapaz. Espere um pouco que irei providenciar os seis odres de água. – Lembrem-se que vocês podem ir acrescentando o que vocês compraram em suas listas de materiais.
Sam	Veja, Clover, agora você tem 10 velas.
Clover	E, o que eu vou fazer com essas velas?
Pesquisadora	Você pode ceder velas para Kayla fazer porções. E você, Cerberus, ficou com seis odres de água.
Cerberus	Ninguém quer comprar água a mim, não? Eu também posso vender um barril

	de run, eu tenho. Eu tenho barganha também, sabe? Vou perguntar a ele se ele não quer comprar.
Pesquisadora	Cerberus, você acabou de receber o enigma 3. Quem é que vai para mais algum lugar?
Kayla	Eu. Eu vou para Artilharia & Cia.
Cerberus	O que é Donativos da Dona Ana? É uma vendinha?
Pesquisadora	Certo. Quando você chega na loja de armas, o balconista logo se aproxima de você e pergunta: 'O que deseja?'
Kayla	Aqui, não tem arma não?
Cerberus	Compra pólvora. É aqui na outra folha.
Pesquisadora	Tem na outra planilha.
Engine	Compra Pólvora.
Kayla	É mais barato é?
Engine	Acho que sim.
Pesquisadora	Por que vocês não comprem algo que seja útil?
Engine	São quantas coisas que tu precisas comprar?
Kayla	Só duas.
Engine	Então, compra duas coisas úteis. Compra um cajado longo?
Kayla	É, dois cajados longos.
Engine	É, comprava um cajado longo e um porrete.
Kayla	Cadê?
Engine	Que é uma peça de prata.
Pesquisadora	Por que tu não compras dois porretes? Não é melhor?
Kayla	É mesmo. Dois porretes e um cajado longo.
Engine	Não. Não era só duas coisas?
Kayla	Mas tem que pedir três para poder dizer pode ficar com o troco.
Engine	Não. Você tem que pedir a quantidade certa e pagar a mais.
Kayla	Ah, é. Entendi. Então, eu compro o quê?
Engine	Dois porretes.
Kayla	Eu quero dois porretes.
Pesquisadora	Tu és, quem mesmo?
Kayla	Kayla. E, eu tenho 20 peças de prata.
Pesquisadora	Tu não gastaste dinheiro ainda? E, ela ainda pegou uma coisa de uma peça de prata. Certo. Você quer dois porretes é isso? (ela confirma com a cabeça). Como deseja pagar moça?
Kayla	Vou pagar com 3 peças de prata e pode ficar com o troco.
Pesquisadora	Ah, muito interessante. Espero que não esteja sozinha. Diante de tal beleza, irei receber apenas o que preciso, mas, moça veja...
Engine	Eu odeio ela (falando de Kayla).
Pesquisadora	Aguarde um pouco, porque acho que tenho algo para lhe entregar...
Engine	Que nojenta véi.
Kayla	Né? Não quiseram ser mulher. Sim, o que foi que eu comprei mesmo?

	Porrete.
Pesquisadora	Diminua duas peças de prata na sua ficha e acrescente dois porretes.
Sam	Ela foi onde? Agora?
Pesquisadora	Na Artilharia.
Engine	Pode ser eu agora?
Kayla	Eu fiquei com A e F.
Clover	Só uma pergunta: Se alguém fosse nos Escravos & Cia ia comprar o que lá?
Engine	Vai ser eu. Vou comprar escravos.
Kayla	Mas não tem no cardápio.
Pesquisadora	Não se preocupem, tem eu aqui. (muitos risos)
Engine	Droga! Vou ter que comprar escravos. Vocês não acham isso um pouco irônico? Não? Por que alguém da minha cor, ia comprar escravos? Eu acho isso muito irônico. E, que deveria trocar com alguém.
Pesquisadora	Foi você que escolheu... Eu perguntei para onde iam.
Engine	Eu não escolhi, foi o que sobrou.
Pesquisadora	Quem vai e para onde vai?
Engine	Eu, Engine, Indo até o Fim, A Taverna.
Pesquisadora	Chegando na Indo até o Fim, você leva, logo, um encontrão, com uma jovem, de aparência atraente, que o abordará e perguntará: 'O que deseja?'
Engine	Ai que droga! Oito Odres de Água, por favor (todo mundo ri muito dela).
Pesquisadora	Ah! Isso vai lhe custar caro! Como prefere pagar?
Engine	É 9 peças de prata?
Sam	Quer ajuda?
Engine	Eu tenho de cobre.
Pesquisadora	É você tem 50 peças de cobre, mas um odre de água é 100 peças de cobre.
Engine	Então.
Sam	Ela vai pagar com 8 peças de prata e 50 peças de cobre.
Engine	Para não perder uma de prata. Então, vai ser 8PP e 50PC.
Pesquisadora	E tu vais ficar com quanto em peças de prata?
Engine	Cinco.
Pesquisadora	Ah, moço, muito obrigado. Deus sabe o quanto eu estava precisando desse dinheiro.
Engine	É, Deus sabe de muita coisa (todos riem).
Pesquisadora	Eu irei providenciar, então, os seus odres de água. Mas, só isso mesmo?
Engine	Só água mesmo.
Pesquisadora	Você está com muita sede, né? Vocês estão recebendo o enigma 4. Vocês estão indo para onde agora?
Sam	Indo para o Guru de Ferro.
Pesquisadora	Então, vamos ao Guru de Ferro...
Cerberus	Sim, mas e esse enigma? Ninguém vai fazer nada, não?
Sam	É para ler e, depois resolve, antes não é melhor...
Pesquisadora	Não, é melhor recolher tudo e depois vocês se juntam e veem?

Kayla	É.
Pesquisadora	No Guru. Quando você entra na loja de armas um vendedor lhe pergunta: 'O que deseja?'.
Sam	Tem o quê? Tem o que à venda?
Cerberus	É uma loja de armas.
Sam	Só tem armas ou tem munição?
Pesquisadora	Temos munição também.
Sam	Então, eu acho que vou querer...
Pesquisadora	Sam, o que você deseja?
Cerberus	Donativos, vende o que lá?
Pesquisadora	Farinha de trigo, produtos de mercearia.
Clover	Eu vou comprar o que na Companhia de Carros? Eu vou ficar pobre! (risos)
Sam	Vou comprar 4 flechas.
Pesquisadora	São 20 peças de cobre, moço.
Sam	20 peças de cobre, deixa eu ver aqui na minha carteira. Eu lhe pago com trinta e pode ficar com o troco.
Pesquisadora	Você vai ficar com quantas?
Sam	20.
Pesquisadora	Não é muito comum recebermos gorjetas por aqui, mas, já que você quer me dá. Eu irei empacotar as suas flechas, só isso ou algo mais?
Sam	Só isso.
Pesquisadora	Moço, você poderia me acompanhar?
Sam	Claro.
Pesquisadora	Você (Sam) o segue até um lugar subterrâneo na loja e então um homem lhe pergunta: 'Qual o resultado da soma dos produtos das linhas F, H e J?'
Sam	O resultado das somas dos produtos das linhas F, H e J?
Engine	A linha toda?
Kayla	Você soma e multiplica as linhas, aí, soma.
Engine	Tu (Sam), multiplica uma, que eu (Engine), multiplico, a outra.
Kayla	Não. Soma e depois multiplica.
Pesquisadora	Gente, soma todos os resultados dessas multiplicações.
Sam	E depois multiplica.
Pesquisadora	E por que vocês vão multiplicar?
Todos	O produto?
Pesquisadora	Escutem: A soma dos resultados daqueles produtos...
Todos	Ahh!!!
Sam	Então, é para somar o resultado de todas essas linhas.
Pesquisadora	F, H e J. Ligeiro! Que o homem está lá, esperando. Ele lhe dará um agrado, se você (Sam), acertar esse enigma. 'Como ninguém nunca nos dá uma gorjeta, eu vou lhe dar a possibilidade de, se você acertar esse enigma, ganhar um agrado...
Sam	459.

Clover	Aqui no enigma 4: diagonal 1 + diagonal 2, tenha cuidado porque nas diagonais, linhas ou colunas só se usam o resultado dos produtos, mas no caso com esses produtos eu vou somar ou eu fazer o quê?
Cerberus	É soma ou é subtração, como a gente fazia antes, tá ligada? Que vai fazendo assim: vezes a coluna, que coloca outra, que dobra?
Engine	Qual? Sarri? Matriz?
Cerberus	Sei não, o nome. É esse, é? O nome? Matriz?
Engine	É esse. E, Sarri é o que da principal soma e, o das secundárias subtrai.
Cerberus	Isso.
Pesquisadora	Sim, mas vamos terminar lá no Guru de Ferro.
Sam	Na verdade, é 450.
Pesquisadora	Sabia! Ai, que alívio! Que bom que o chefe mandou vocês logo! Para tirar essa gente daqui. E aí, você (Sam), sai acompanhado pela mãe, pai e irmão de Florência, levando-os como seus prisioneiros. O que você faz agora?
Sam	Eu volto com eles para a chalupa.
Cerberus	E, eles vão com um estranho?
Engine	Eles não têm opção.
Sam	Eu resolvi o enigma certo e eles me entregaram eles. Eu os acalmei. Falei que estava tudo bem.
Clover	Eu vou para a Companhia de Carros.
Pesquisadora	Chegando na Companhia de Carros
Clover	Olha a cara dela (Mestre). De quem agora vai faturar!
Pesquisadora	O que deseja?
Clover	Pregos. Aqui tem que vender pregos (risos).
Pesquisadora	Nós não trabalhamos com pregos. Nós podemos alugar carros, nós podemos, também, vender carros...
Engine	Ótimo, óleo de carro...
Pesquisadora	Sim, também trocamos óleo de carro.
Cerberus	Se tivéssemos um carro, trocaríamos o óleo.
Kayla	Ótimo, Clover, compra um carro e depois troca o óleo. (muitas gargalhadas)
Clover	Eu quero dois vidros de óleo.
Cerberus	É um só, visse?
Clover	No C? São dois.
Kayla	É um só.
Clover	Um vidro de óleo, por favor.
Kayla	Pia, de vez ter comprado um carro.
Sam	Era, comprava, logo, um carro, Clover.
Kayla	la ficar todo moderno.
Pesquisadora	Um vidro de óleo custa 100 peças de cobre. Como vai pagar?
Clover	Com duas peças de prata.
Pesquisadora	Moço, será necessário apenas uma peça de prata.
Clover	É que você pode ficar com o troco.

Pesquisadora	Ah, muito obrigada! Neste caso, acho que posso lhe dar algo, que seja de seu interesse. Muito obrigado, moço. Quem vai para Flor do Deserto?
Kayla	Eu.
Pesquisadora	Você (Kayla) entra na Taverna e um dos garçons se aproxima e pergunta: 'O que você deseja?'
Kayla	Ai Meu Deus! Eu tenho que comprar nove. Eu quero nove odres de água.
Pesquisadora	Como a senhorita deseja pagar?
Kayla	Vou pagar com 10 moedas de prata.
Pesquisadora	Moça, só custam 9 peças de prata.
Kayla	Pode ficar com o troco.
Clover	Olha, que mão aberta.
Pesquisadora	Não seria digno um homem receber gorjeta de uma moça tão linda, como você.
Cerberus	Pia, não acredito nisso!
Engine	Não, não, não, protesto! Esse mestre rouba para Kayla.
Kayla	Neste caso, eu só perco nove?
Pesquisadora	É.
Kayla	O monte que eu já fiz?
Engine	Que monte? Tu foste a que menos perdeu dinheiro.
Sam	E, também, foi a única que aproveitou a noite.
Cerberus	É (muitas gargalhadas...).
Pesquisadora	Quem vai? Para onde? Agora?
Engine	Pode ser eu? Para os escravos. Escravos & Cia.
Pesquisadora	Olhe, preste a atenção, que foram vocês que escolheram para onde iriam, não tinha como eu dizer...
Engine	Mas, eu não escolhi não.
Kayla	Sim, mas teve o quê?
Pesquisadora	Na Escravos & Cia...
Engine	Vende o quê? Primeiro. Fala o que vende lá, primeiro.
Pesquisadora	Você pode comprar escravos ou você pode alugar escravos.
Engine	Só?
Kayla	Aluga, que sai mais barato.
Engine	Qual o preço do aluguel? Espera aí, por que alguém ia alugar um escravo? Fala sério!
Pesquisadora	Para um dia de serviço.
Kayla	Porque é mais barato do que comprar um escravo.
Engine	Fala, quanto custa?
Pesquisadora	Bom, Engine, a mão de obra de um escravo por um dia, custa 50 peças de cobre. O aluguel.
Cerberus	Só?
Pesquisadora	E para comprar um escravo: qualquer duas peças de prata. Um dos mais fracos, não é um que aguenta rojão.

Engine	Eu não tenho dinheiro para comprar! (com tom triste)
Sam	E, um bom? Que aguento rojão?
Pesquisadora	Uma peça de ouro. Afinal, você vai querer alguma coisa ou não?
Engine	Vou, vou sim.
Gabriel	Vende corda? Para amarrar? Os escravos?
Pesquisadora	Não. Trabalhamos com aluguel de escravos ou venda de escravos.
Kayla	Engine, você precisa comprar quantos escravos?
Engine	Três.
Cerberus	Aluga três.
Engine	Eu quero alugar três escravos.
Pesquisadora	Isso vai lhe custar 150 peças de cobre. Agora, amanhã, ao amanhecer, os escravos devem ser devolvidos. Aqui.
Engine	A gente vai se lascar por causa disso.
Kayla	Nós? Não volta. Somos ladrões. Piratas, lembra?
Clover	Não. A gente sai correndo e diz: 'oia, volta para lá. Vai!' (muitas gargalhadas).
Engine	Olhe, mas pensando assim: todo mundo é pirata mesmo. A gente não é obrigado a voltar.
Sam	É. A gente fica com eles.
Clover	É.
Pesquisadora	Então, baixinho, vai querer o quê? Vai pagar como?
Sam	Só uma dúvida: que horas do dia são?
Pesquisadora	Já está anoitecendo, então...
Clover	Então, se é um dia para devolução. Só será amanhã a noite.
Pesquisadora	É verdade, você me devolverá ao anoitecer de amanhã.
Sam	E paga na devolução.
Pesquisadora	Não.
Kayla	Ela vai comprar mesmo?
Engine	Eu vou comprar três escravos.
Pesquisadora	Você vai comprar? De qual? Uns mais ou menos?
Engine	Dos mais ralé. Do pior que tiver.
Pesquisadora	Duas peças de prata por cada um, então, vai dar seis peças de prata.
Cerberus	Não é muito não.
Engine	É. Mas, aí no caso, eu vou ter que pagar com uma peça de ouro.
Sam	Aí, você não diz: 'pode ficar com o troco'.
Clover	Olha a cara dela (Mestre – muito surpresa – todos riem muito).
Pesquisadora	Eu gostei.
Engine	Uma peça de ouro, pode ficar com o troco.
Pesquisadora	Nossa! Você parece ser um homem muito rico.
Engine	É. Eu sou rico, muito rico mesmo.
Pesquisadora	Neste caso, eu irei buscar os três escravos, vou lhe dar, pelo menos, uns escravos melhores do que os mais ralezinhos, já que o senhor está disposto a pagar tanto por eles.

Engine	É, eu vou alforriar todos eles mesmo.
Pesquisadora	Vendo toda esta situação...
Engine	Bom, vocês sabem, não é? Que eles vão sair com a gente, mas vão embora para suas casas.
Cerberus	Alforriar, parece que vai bater neles até... (risos)
Clover	Agora, a menina (Florência) que é ruim também, né? Porque ela que colocou esse negócio nesse lugar, para comprar escravos.
Pesquisadora	Minha gente, isso para a época era muito normal, porque existia escravidão. Então, um dos escravos que estava próximo, vendo toda a negociata, automaticamente, lhe repassa um papel e lhe diz que corresponde a Planta Baixa da Casa Grande. Ajude a dona Florência. Agora, quem vai para onde?
Cerberus	Eu vou para Donativos da Dona Ana. O que é que vende lá?
Pesquisadora	É uma mercearia.
Cerberus	Sim, aí vende que tipo de produtos?
Pesquisadora	Uma velha bem carrancuda e chata lhe pergunta: 'O que você deseja?'
Cerberus	Vende vela?
Pesquisadora	Vendemos. É uma mercearia, meu filho!
Cerberus	Que véia chata! Tá achando ruim, é?
Pesquisadora	Eu só vendo a quem eu quero.
Cerberus	Eu quero cinco velas.
Pesquisadora	Vai lhe custar vinte e cinco peças de cobre.
Cerberus	Eu vou pagar com trinta peças de cobre.
Kayla	Trinta?
Cerberus	É vinte e cinco.
Pesquisadora	Aqui está o troco, são cinco peças de cobre.
Cerberus	Pode ficar com o troco.
Pesquisadora	Ela lhe entregou uma folha contendo o piso superior da Casa grande e lhe despachou. Alguém vai mais para algum lugar? Tem o Bom Galope.
Sam	Sou eu. Mas, antes eu deixei o pessoal lá na chalupa.
Pesquisadora	Sam, quando você chega lá no Bom Galope o dono do estabelecimento logo lhe pergunta: 'Em que é que eu posso lhe ajudar?'
Sam	O que é que o senhor tem a venda?
Pesquisadora	Deseja alugar algum animal, ou quer comprar algum acessório para montaria? Em seguida, o dono do estabelecimento lhe repassa para um funcionário, que ao chegar, pergunta: 'então, moço, o que você deseja?'
Sam	Um cavalo.
Pesquisadora	Uma peça de ouro.
Sam	Um cachorro.
Pesquisadora	Não trabalhamos com cachorro.
Sam	Você tem mais o que a venda?
Pesquisadora	Acessórios de montaria.
Sam	É quanto?
Pesquisadora	Temos corda, que é 36 peças de cobre com 3 metros. Temos também uma

	tocha, para aqueles que desejam acampar, 30 peças de cobre.
Engine	Compra tocha mesmo.
Sam	Só tem tocha e corda?
Pesquisadora	Bom, temos sela também, são duas peças de prata.
Engine	É melhor comprar tocha.
Sam	Eu vou querer comprar tochas.
Pesquisadora	Sete tochas?
Sam	É isso mesmo.
Pesquisadora	Isso lhe custará 210 peças de cobre.
Sam	Espera, deixa eu olhar minhas finanças. Bom eu vou pagar com duas peças de prata e vinte peças de cobre.
Pesquisadora	Bom, moço ainda lhe resta dez peças de cobre.
Sam	Pode ficar com o troco.
Pesquisadora	Ah, muito obrigado. Que bom que meu chefe não viu, senão ele ia recolher esse dinheiro de mim. Bom, aguarde um momento acho que tenho algo para lhe entregar. Você recebe o enigma 1. Agora vocês já receberam tudo que tinham para receberem. O que vocês fazem?
Todos	Vamos para a chalupa.
Sam	E os caras, a família da menina (Florência)?
Pesquisadora (Melissa)	Eu acho que é interessante mantê-los conosco. Avisá-los do que estamos fazendo e que estamos tentando salvar Florência, né? Agora, que temos todas as fichas em mãos, podemos decidir o que vamos fazer. Vamos olhar, analisar o material e decidir o que faremos para ajudar a jovem Florência.
Pesquisadora (Melissa)	Ah, gente. Enquanto, vocês estavam em busca dessas informações...
Sam	Vocês (Melissa e Trewin) estavam no Barco.
Pesquisadora (Melissa)	Necessariamente não estávamos no barco. Nós demos uma volta pela cidade e conversamos com algumas pessoas sobre o que estava acontecendo na Ilha e se eles tinham ideia do que se passava na Fazenda dos Salles. Eles disseram que ninguém teve contato, que ninguém se aproximou, com medo de se contaminar com essa doença tão misteriosa. Mas o médico da cidade disse que era muito estranho: uma porque se estão três pessoas infectadas numa casa, porque nunca chamaram os médicos da cidade; duas, porque eles não vivem comprando medicação; Além de que ninguém nunca ouviu falar nessa doença, nem ele que é médico; Outra coisa, um ex-funcionário da fazenda reclamou que muitos dos funcionários foram demitidos depois da chegada do tal de Ward. E, disse que era muito estranho porque ele mesmo foi demitido depois de questionar sobre os novos espantalhos que foram postos no local das plantações. Eram espantalhos que fediam muito, era cheiro de carne podre pura, mas eles não podiam se aproximar porque Ward logo lhes perguntava o que estavam fazendo ou porque não estavam trabalhando e quem questionasse um pouco mais era demitido. Ele mesmo acha que era gente morta, mas como tinha muito mato e não dava para ver

	nada. Então.... Bom, estive pensando sobre isso que descobri e analisando na última carta que ele (Barba Negra) escreveu a Hornigold dizia que algumas pessoas que andavam mexericando, ele os matou e queria utilizar suas cabeças no convés. Mas, que os utilizou para novas coisinhas, novos brinquedinhos, que serviriam de marcos. Então, fiquei a imaginar que talvez os espantalhos pudessem ser essas pessoas, depois da declaração desse ex-funcionário da fazenda.
Cerberus	Aqui ela (Florência) fala desse cara (Hornigold) que ela (Melissa) falou.
Sam	Eu acho que temos que resolver todos os enigmas para depois tomar uma decisão.
Clover	Oh Melissa.
Pesquisadora (Melissa)	Sim.
Clover	O que seria esses pontos pretos no mapa?
Pesquisadora (Melissa)	Que mapa?
Clover	Da fazenda dos Salles?
Pesquisadora (Melissa)	Esses aqui? (mostrando no mapa – ele confirma com a cabeça) Acredito que seja a localização dos espantalhos na fazenda.
Kayla	Eita, poxa!
Sam	São os espantalhos da fazenda?!
Pesquisadora	Sim.
Clover	Será que seriam eles os observadores?
Pesquisadora (Melissa)	Penso que sim.
Kayla	Eu também acho.
Engine	Eita! Só quem é sangue puro é a Melissa.
Pesquisadora	Atenção: porque vocês sabem disso, mas os personagens de vocês não.
Sam	Quem é sangue puro?
Engine	Melissa, não é? (pergunta direcionada ao mestre)
Cerberus	Sangue puro em quê?
Engine	Lembra que ela (mestre) tinha dito que para usar o objeto, tinha que ter sangue alienígena, que ela falou no começo, e que ela tem.
Sam	Ah!
Clover	Vai morrer!
Engine	Aí, tem dizendo aqui: é necessário o líquido vital, daquele que é digno, aquele de sangue puro, seja derramado. Só que a gente não sabe quem é.
Kayla	É. Só que a gente não sabe quem é.
Pesquisadora	Eu, enquanto Melissa, estou vendo toda a discussão de vocês, mas fico quieta, porque realmente espero que vocês não tenham noção da existência das relíquias e que não saibam o que elas sejam. Mas, talvez o personagem de Kayla tenha alguma ideia do que esteja se passando já que na ficha dela

	faz descrição de conhecimento sobre objetos mágicos, mas não é de certeza.
Kayla	Então, a gente deve subir pelas escadas...
Engine	Cadê o mapa do depósito?
Clover	Olhem, eu perguntei a ela (Melissa) sobre esses observadores, parece que são os espantalhos.
Kayla	Não. Ela (Melissa) falou que são os espantalhos de verdade.
Clover	Hã?
Sam	Ela (Melissa) falou isso, de certeza, ela disse.
Clover	Sim, aí, o que dá é esse (mostra no papel), porque é o que o 1 vê 2, o 2 vê 3 e, o 3 vê o 1.
Engine	É porque aqui a gente encontra a chave.
Kayla	Oh, aqui oh, o triângulo aqui (mostra no papel). E, tem que ser um triângulo agudo, né?
Engine	Mas, esse triângulo não é equilátero.
Cerberus	Como é que sabe?
Pesquisadora (Melissa)	O triângulo equilátero seria o quê?
Sam	O triângulo que tem todos os lados iguais.
Engine	Porque esse lado é menor que os outros dois.
Cerberus	Ah é. Dá para ver pelos quadradinhos.
Sam	O que são essas setas dos espantalhos?
Clover	Eu acho que é a direção.
Pesquisadora	Sim, é a direção da visão deles.
Engine	O 1 vê o 2, o 2 vê o 3 e, o 3 vê o 1.
Sam	Esse aqui (mostra no papel), não vê nada.
Kayla	Ou, então, ele não está olhando para o certo.
Cerberus	Esse vê esse...
Clover	Quando o ângulo é igual a 90° é o que mesmo? (Perguntando a Cerberus)
Cerberus	Hã?
Clover	Quando o ângulo é igual a 90° é o quê?
Kayla	Na plantação de pimenta nº 3: o 1 vê o 2, o 2 vê 3, mas o 3 não vê nada.
Cerbeurs	Então, não é esse porque o 3 tem que ver o 1.
Sam	Então, só sobra esse. Vamos ver qual é o enigma. Atenção: o mais curto é bom, e mais longe é fatal.
Pesquisadora (Melissa)	Gente, o que vamos fazer? Só lembrando: já é noite e este seria o melhor horário para tentarmos entrar na fazenda. E, acho que devemos começar pelos espantalhos, já que ele, fala do benefício.
Cerberus	Eu acho isso também.
Engine	Exatamente. Só que a gente precisa saber qual é o lugar certo para ficar e para isso precisamos desvendar o enigma.
Pesquisadora (Melissa)	Eu acho que vi no mapa da fazenda dos Salles que tem uma passagem secreta aqui próximo aos espantalhos. E esta passagem secreta nos levaria até o celeiro, e do celeiro tem uma que leva até o local das habitações, né?

	Bom, acho que podemos vir pelo local de habitações, onde estamos ou podemos ir pela floresta e já entrar direto pela mata. Qual seria o menor percurso?
Sam	Por que esse negócio preto aqui no mapa?
Pesquisadora	É uma marca de passagem secreta. Tipo o azul é uma marca de passagem secreta que lhe leva a outra marca de passagem secreta azul. O laranja é um caminho que o leva ao outro.
Sam	Ah! Essas são passagens secretas que nos levam de um canto ao outro.
Pesquisadora (Melissa)	Aí, nesse caso, primeiro...
Sam	E, essa passagem secreta aqui do celeiro?
Pesquisadora	Do celeiro? Você entrando por aqui, pela mata você sai no celeiro ou entrando pelo local de habitações, você também sai no celeiro. Chegando no celeiro a gente pode entrar aqui na passagem amarela e sair dentro da casa grande.
Sam	E na casa grande pode pegar outra aqui...
Pesquisadora	Isso.
Clover	Ah, pelo o que eu entendi...
Sam	Cada cor leva a mesma cor, entendeu?
Clover	Não, não é isso não. É que o benefício vai ser melhor para quem é o observador de curta distância, né?
Pesquisadora	Sim.
Clover	Então, no caso, são esses dois aqui de baixo.
Engine	É.
Pesquisadora (Melissa)	Então, a gente precisa primeiro ir neles e pegar o objeto que eles têm, né? Vamos fazer isso ou não?
Engine	Vamos.
Pesquisadora (Melissa)	E, depois que fizermos isso, o que vamos fazer?
Sam	Sair.
Pesquisadora (Melissa)	Só pegar isso e ir embora.
Cerberus	Eu acho que deve ir na fazenda porque é noite.
Giuliana	Ir direto para o celeiro, o enigma 2 não o de lá?
Cerberus	O 2: O local mais secreto exige chave, a gente tem que procurar a chave ainda.
Engine	A gente tem que ir para algum lugar...
Sam	Eu acho que o enigma já é dentro da casa. Uma dúvida: pode chegar e entrar ou tem que ser pelas passagens secretas? Para entrar na fazenda?
Pesquisadora (Melissa)	Lembrando que o Ward está fazendo toda a vigilância da fazenda.
Sam	Aí, só pode ser pelas passagens secretas?
Pesquisadora (Melissa)	Podemos fazer do jeito que a gente quiser. Mas tudo o que fizermos poderá ter uma consequência. Temos que tentar não sermos vistos, nem pegos.

Sam	Se, a gente, for pela plantação, podemos entrar pela cerca, não teria que ser pelas passagens secretas.
Pesquisadora (Melissa)	Entrando, pela cerca, para onde?
Sam	Pela plantação nº 1.
Pesquisadora (Melissa)	Plantação nº1. O que vamos fazer nela?
Sam e Engine	Ir nos espantalhos.
Pesquisadora (Melissa)	Devemos tentar fazermos isto sem sermos vistos.
Engine	Com um feitiço da invisibilidade?
Kayla	Tem a porção. Cerberus não disse que ia?
Engine	É mesmo.
Kayla	Ele falou que ia.
Sam	Vai ele sozinho e pronto.
Pesquisadora (Melissa)	Você (Cerberus) vai ter 3 minutos para pegar o que queremos. E, nós ficaremos lhe esperando na passagem secreta.
Cerberus	Sim, e como é que eu faço?
Kayla	Corre.
Cerberus	Simples! Pronto eu bebi e fui até os dois espantalhos do final.
Sam	Onde é que guarda todo o excedente?
Engine	No celeiro. Ou no depósito.
Pesquisadora	Ao chegar em cada espantalho você observou que eles possuíam chaves penduradas no pescoço e as pegou, como eram os espantalhos corretos, não aconteceu nada. Como você também não foi notado, também não aconteceu nada. Só para constar: a chave errada, explodia. E você consegue retornar em segurança até a passagem secreta, onde estão os outros. E agora o que vão fazer? Só lembrando: agora vocês possuem duas chaves.
Engine	A entrada de maior valor... eu acho que a gente tem que ir para o 2.
Pesquisadora	Ah, Cerberus, enquanto você foi buscar as duas chaves, você percebeu que tem muita vigilância e que os homens de Ward estão sempre circulando pela fazenda, em várias direções e por todos os lugares.
Clover	Mas, para entrar nos celeiros, não vai por uma passagem secreta, pela casa?
Pesquisadora	Sim. Mas deve-se ter cuidado com as janelas.
Clover	Mas, ainda assim, é melhor de se esconder, é só se abaixar.
Pesquisadora	Vocês vão para onde agora?
Engine	Espera aí, calma.
Sam	Como faz para chegar na casa? Qual o jeito mais rápido? Só pelo celeiro?
Engine	É pelo celeiro, então vamos para o celeiro. Pela passagem secreta. Aí, vai celeiro, casa grande, escada que dá na amarela, ou na laranja, que dá direto para o depósito. Não se, a gente, entrar nessa amarela sai nessa, aí entra na laranja e sai no depósito.
Pesquisadora	Calma minha gente, pode não, ser tão fácil assim. Só é chegou, entrou e

(Melissa)	vamos para outros lugares, talvez encontremos obstáculos.
Engine	Eu sei.
Cerberus	Só está fazendo um plano. Só...
Engine	A gente vai no piso térreo primeiro...
Sam	É assim que vamos chegar na sala de arquivos, no depósito, pela escadaria... Cadê o mapa do depósito?
Clover	Tipo: só chega no depósito, se sair da dispensa da casa, e for até a escadaria, não é?
Engine	O enigma 3 é esse aqui...
Sam	Cadê o mapa do depósito?
Pesquisadora	Vocês precisam chegar aonde?
Clover	No depósito.
Pesquisadora	Certo. Mas não é só chegar e pegar uma passagem, cada uma delas tem uma surpresinha...
Clover	Mas a amarela não é a mais simples?
Pesquisadora	Sim, ela lhe leva até a dispensa, chegando na dispensa, ela está trancada, está tudo escuro. O que você vai fazer?
Engine	Acender uma vela, eu tenho uma vela.
Pesquisadora	Sim, vocês chegaram no celeiro, pegaram a passagem amarela e chegam na dispensa que está trancada e Engine acendeu uma vela.
Sam	Espera, eu estou perdido aqui. Passou pela passagem secreta e chegamos na dispensa de boa, certo? (a mestre confirma com a cabeça) e agora a gente tem que sair da dispensa.
Pesquisadora	Sim, tem que sair da dispensa.
Sam	Para sair da dispensa usa o enigma, não é? (a mestre confirma com a cabeça) Que é o enigma nº 2?
Engine	Não se pode tentar qualquer uma, tem que ser a correta. Agora me diga: qual vai ser a chave?
Clover	Tem alguma coisa que nos ajude a descobrir qual é a chave?
Kayla	Não pode tentar as duas não?
Pesquisadora	Engine acendeu uma vela, depois que ele acendeu a luz o que vocês fizeram?
Clover	Olhar para a porta.
Sam	Olho se tem quadros nas paredes.
Pesquisadora	Dentro da dispensa não tem quadros, apenas prateleiras com alguns mantimentos e alguns cantos livres...
Engine	E uma porta?
Pesquisadora	Sim, uma porta.
Engine	Que é por onde nós precisamos passar?
Sam	E para isso precisamos de uma chave.
Engine	E a chave nós vamos ver agora. Se cada um precisa de uma chave e agente precisa usar a chave certa.
Clover	Tem alguma coisa que nos determine qual é a chave certa?
Engine	O enigma

Pesquisadora	Não, necessariamente, vocês estão no ambiente, alguém o iluminou e vocês estão com a porta trancada. O que vocês fazem?
Sam	Tem duas chaves.
Pesquisadora	Essa porta não é perigosa.
Clover	Então, a gente testa as duas chaves que estamos com elas.
Pesquisadora	Vocês descobrem que não é nenhuma dessas duas chaves.
Cerberus	Eu arrombo.
Clover	Mas vai chamar atenção!
Sam	Não é quebrar é tentar abrir direitinho.
Pesquisadora	Cerberus, lance o dado.
Cerberus	Tem que dar quanto?
Pesquisadora	Um ou dois.
Cerberus	Ainda?
Clover	É muito difícil.
Cerberus	Seis.
Pesquisadora	Você não conseguiu, vão tentar mais alguma coisa?
Sam	Eu posso tentar arrombar.
Engine	Tenta construir alguma coisa, tu não fazes nada. (se referindo a Clover)
Sam	Pensa um pouco Clover.
Pesquisadora	Sam, você vai tentar arrombar?
Sam	Não.
Engine	Não, deixa ver se Clover constrói alguma coisa.
Sam	Vamos fazer silêncio.
Clover	Eu tenho arma improvisada.
Pesquisadora (Melissa)	Você vai quebrar a porta? Temos que tentar manter o maior sigilo possível e não sermos descobertos. Aí vamos quebrar a porta?
Clover	Pronto. Criação. Tem algum feitiço que eu possa fazer para abrir a porta?
Pesquisadora	Você quer tentar um feitiço, é?
Cerberus	Ou criar uma chave, porque...
Engine	Cria uma chave.
Sam	Uma chave mestre.
Clover	Mas aqui...
Pesquisadora	Mas ele só pode criar armas de cerco. Apesar que você pode tentar criar uma chave também Clover.
Clover	Ok, eu preciso de um kit de ferramentas, que eu tenho. Precisa de mais o quê?
Engine	Dois pontos de saúde e duas peças de prata.
Pesquisadora	Aí, Clover você fica com 11 peças de prata...
Clover	Doze, não?
Pesquisadora	Vocês estava com 13.
Clover	Então... (risos). Não era 14, não?
Pesquisadora	Não, era 13. Fica com 28 pontos de saúde. Pronto, você conseguiu abrir a

	porta. E agora, o que vocês fazem?
Engine	Para onde a porta dá?
Pesquisadora	Saindo da dispensa, vocês têm o quarto dos empregados, a ala de serviços, cozinha, sala de jantar, escadaria, hall de entrada e sala de estar. Cuidado com as janelas.
Clover	Todo mundo agachado. E as portas da sala de estar estão abertas?
Pesquisadora	Sim, estão abertas. Quando vocês forem andando e tentando eu vou dizendo.
Sam	A gente sai pela ala de serviços, vai pela cozinha, a casa ainda está vazia?
Pesquisadora	Por enquanto... Mas, vocês percebem sombras pelas janelas dos homens de Ward passando.
Clover	Então, a gente espera eles passarem.
Pesquisadora	E, aí, vão para onde?
Sam	Tem alguém na sala de jantar?
Clover	Eles ficam parados na frente da janela ou eles andam?
Kayla	Eles ficam andando, né?
Pesquisadora	Eles ficam andando.
Clover	Então, quando eles passam, a gente corre para a sala de estar e aí...
Pesquisadora	Sala de estar ou sala de jantar?
Engine	Sala de jantar, temos que chegar nessa escadaria aqui.
Sam	Eu acho que os caras estejam no quarto.
Kayla	É, quem sabe?
Sam	Provavelmente, a noite, eles devem estar dormindo. (risos)
Engine	Tem lógica, mas isso, não é o mais lógico...
Kayla	Mas, talvez, tenha alguém acordado, não é?
Pesquisadora	Vocês escutam uma porta do andar superior se abrindo.
Sam	Do andar superior?
Cerberus	Volta e se esconde.
Pesquisadora	Vão fazer o que agora?
Sam	Segue para adega.
Kayla	O quê? Para adega?
Clover	É. Para adega.
Sam	Não. A gente, tem que chegar na escadaria, que é onde tem a passagem laranja, que vai levar para o depósito, né?
Engine	É.
Clover	A da adega vai para um quarto, talvez ela (Florência) esteja lá.

APÊNDICE R – TRANSCRIÇÃO 4º ENCONTRO (28/07/2017)

Pessoa	Fala
Pesquisadora	Vocês estavam na sala de jantar da casa grande e tinham ouvido uma porta do andar superior se abrindo e ficaram decidindo o que iam fazer.
Cerberus	Eita! Foi mesmo.
Engine	Foi e foi na hora que eu disse que a gente ia se esconder na adega.
Pesquisadora	E, então?
Cerberus	A gente vai se esconder na adega. Se, estiver aberta.
Clover	É. A adega está aberta?
Pesquisadora	Vocês todos dentro da adega? Lembrando: a adega é um espaço muito pequeno e apertado, não caberá todo mundo. E, ainda assim, irá todo mundo para lá?
Clover e Cerberus	É.
Pesquisadora	As sete pessoas?
Cerberus	Mas, não tem outro lugar.
Clover	Tem o quarto de empregados.
Pesquisadora	Gente e aí vão fazer o quê? Isso mesmo?
Clover	Não vai ficar apertado? Ei prestem atenção (repreendendo Sam e Engine que estavam discutindo outro assunto).
Sam	Espera. Na sala de jantar...
Engine	Tem outra passagem secreta que dá para um quarto, a gente se separa. A adega leva para um quarto e a outra passagem leva para outro quarto. Como é noite, Florência deve estar em um dos quartos.
Cerberus	EU acho que devia ir é nós três: Kayla e Clover devem vir comigo para adega e vocês quatro (Melissa, Trewin, Engine e Sam) vão para a outra porque assim misturamos as habilidades.
Engine	Certo, então, vamos. É porque a gente já pega o azul. E o verde é a passagem de vocês (Clover). Entre no buraco verde e saem no quarto. E a gente vai entrar no azul e sai no outro quarto e se a gente encontrar com ela (Florência) e conseguir salvá-la, voltamos pelo mesmo lugar e prosseguimos com o enigma.
Clover	Pronto. Cerberus, Clover e Kayla vão pela passagem secreta da adega que leva para o quarto...
Sam	Enquanto Sam, Engine, Melissa e Trewin vão pela passagem secreta da sala de jantar para o outro quarto.
Engine	Interessante, dessa Melissa não disse que tinha uma coisa importante para fazer e deu uma fugida... Para mim isso está muito estranho, mas... tudo bem né?
Pesquisadora	Ela (Engine) tem problema com a Melissa.
Cerberus	É (risos)
Clover	Eu também tenho. (mais risos)

Pesquisadora	Na sala de jantar existe um armário com fundo falso que é onde está a passagem secreta que os leva ao quarto no piso superior e só poderá encontrar essa passagem secreta quem tiver habilidades para tal: faro, realize o teste de habilidade 1d6, se for igual ou superior a sua habilidade, você a encontra, caso contrário você não encontra essa passagem.
Sam	Qual é a habilidade?
Kayla	Eu tenho Faro.
Pesquisadora	Faro ou radar.
Kayla	Eu tenho 2.
Engine	Horrível perder essa chance.
Kayla	Eita! Foi dois (risos). Não foi não.
Pesquisadora	Olha a honestidade... Nenhum dos outros dois tem outra habilidade?
Cerberus	Tenho, rastrear. É 2 também.
Pesquisadora	Lance o dado.
Sam	Quatro.
Kayla	Tu, tens, Clover, percepção? (nega com a cabeça) Pode usar magia?
Sam	Eu tenho olfato e visão.
Pesquisadora	Mas, vocês estão lá na adega.
Clover	Mas, a gente pode voltar.
Pesquisadora	Isso. Vocês podem ir até eles e pedirem.
Clover	Pronto. Vamos até lá.
Pesquisadora	Primeiro, deixa acontecer logo o deles. Na adega tem um armário com uma passagem secreta no teto que leva a um dos quartos, mas, para encontrá-la é preciso ter habilidade de espia, bom olfato ou de rastrear.
Sam	Eu tenho olfato.
Pesquisadora	Realize um teste de habilidade, lançando 1d6, se for igual ou superior a sua habilidade a sua habilidade você a encontra.
Sam e Cerberus	Não é superior?
Cerberus	Então, a gente passou...
Kayla	Foi.
Pesquisadora	É verdade (risos), neste caso, vocês conseguiram chegar lá no quarto. Segura aí, vamos para vocês...
Sam	Três.
Pesquisadora	Tu tinhas quanto?
Sam	Dois. (risos)
Pesquisadora	Vocês conseguiram. Quando vocês (Kayla, Clover e Cerberus) entraram no quarto viram que o mesmo estava todo arrumado e que não tinha ninguém lá dentro.
Clover	Graças a Deus.
Pesquisadora	O que vocês fazem?
Sam	A porta estava aberta?
Cerberus	A gente dá uma olhada para ver o movimento.

Pesquisadora	Calma gente, um de cada vez, se não, eu não entendo.
Cerberus	Tem alguma coisa no quarto? Tipo: móveis?
Pesquisadora	Sim, um quarto arrumado normal, com cama, cômoda, guarda-roupa.
Kayla	A gente procura...
Cerberus	Coisas...
Pesquisadora	Roupas? (Não respondem) ok, vocês só encontraram roupas de cama, lençóis. É um quarto, tipo de visitas. Lembrando, que depois que vocês ouviram aquela porta abrindo, vocês começam a ouvir passos. Agora, vocês que saíram pela passagem secreta da adega, vocês vêm que a cama está desarrumada, é um quarto decorado cor de rosa e a porta está aberta e vocês escutam passos no corredor próximos a porta.
Sam	O corredor e ala são as mesmas coisas, não é?
Pesquisadora	Sim, mas os passos de onde vocês estão escutando vêm do corredor.
Engine	Tem o que no quarto?
Clover	Mas, ninguém sabe para onde essa pessoa está indo.
Pesquisadora	Cama, cômoda, espelho, cortinas, é um quarto arrumado, só a cama que está desforrada, como que alguém estivesse dormindo.
Sam	A cortina é na janela ou fora da janela? (muitas gargalhadas)
Kayla	Isso é pergunta? (mais risos)
Sam	Tipo na parede.
Engine	Tipo, qual o sentido de uma cortina sem janela? (mais gargalhadas).
Kayla	É melhor vocês olharem as coisas dela.
Sam	Não dá tempo, temos que nos esconder.
Engine	Olha eu vou para debaixo da cama e tu vai para detrás da cortina.
Kayla	E por que não vai os dois para debaixo da cama? (mais risos) Por que vê: é um anão com um cara não muito grande.
Engine	Porque eu sou gordinho, não vai caber. (mais gargalhadas)
Clover	Já sei, pega o abajur e coloca na cabeça.
Engine	Eita, se esconde na suíte. É, nós vamos nos esconder na suíte.
Clover	Tem suíte?
Sam	Todos os quartos têm suíte.
Engine	E um tem o closet, que é o que eu pensei que ela ia estar porque quarto de mulher é que tem closet.
Pesquisadora	Voltando para vocês (Clover, Kayla e Cerberus) que não me disseram o que iam fazer quando ouviram os passos, não é? Os passos estão se distanciando, até que escutam uma porta se fechando e não escutam mais os passos.
Cerberus	Então, nós vamos para o quarto ao lado.
Kayla	Pode ser que a porta tenha se fechado nesse quarto, não é? Seu burro!
Cerberus	Mas, os passos se distanciaram.
Kayla	Ah é. A gente, então, vai para o quarto ao lado, já que não encontramos nada aqui.
Cerberus	Se a gente perceber que não tem ninguém.

Pesquisadora	Qual o quarto ao lado? (eles mostram) Chegando no quarto, vocês entram e vêm que não é um quarto que está muito arrumado e é de homem. Certo? E, que neste quarto, especificamente, tem botas, roupas estilo pirata, no estilo que Cerberus usaria. O que vocês fazem?
Cerberus	A gente abre as gavetas.
Pesquisadora	Nesse quarto só tem uma cômoda, mas também tem um closet. Então, vocês abrem as gavetas da cômoda, e encontram roupas e muitos papéis sem importância, apenas anotações.
Cerberus	Acho que não tem nada por aqui, podemos ir para outro quarto. Vamos olhar todos os quartos.
Pesquisadora	É quando vocês escutam uma porta do andar de baixo se abrir e passam a ouvir vozes de homens pela casa.
Cerberus	Então, a gente vai se esconder de novo.
Kayla	Nesse quarto não. Vamos para o quarto vazio e se escondemos lá. E, ficamos na suíte.
Clover	Ou embaixo da cama.
Kayla	A gente vai para o quarto que estávamos antes e se esconde na suíte (muitas gargalhadas).
Pesquisadora	Voltando agora para vocês (Engine e Sam) que ouviram da suíte quando alguém entrou no quarto e trancou a porta de chave. Removendo a chave simultaneamente da fechadura.
Kayla	Ela trancou eles lá dentro?
Pesquisadora	Ela, a pessoa, está lá dentro do quarto.
Sam	Dá para ver quem é?
Pesquisadora	Vocês entraram no banheiro e fecharam a porta, como é que dá para ver?
Sam	Que droga! Era para ter deixado uma brechinha.
Pesquisadora	Vocês vêm pelo buraco da fechadura quando a pessoa com formas de mulher esgueira-se e entra pela passagem secreta, a mesma que vocês entraram no quarto. Mas, lembrem-se que ela deixou o quarto trancado de chave.
Kayla	Ela deixou o quarto trancado de chave?
Pesquisadora	Como que ela estivesse dentro do quarto.
Kayla	Então, vocês só podem sair pela passagem.
Sam	Muito provavelmente essa é a Florência.
Engine	É mesmo. Porque não tinha outra mulher na casa, só ela.
Kayla	Que a gente ache.
Engine	Pelo menos que a gente saiba.
Sam	Mas, ela sabe das passagens.
Engine	A gente segue ela pela passagem.
Kayla	Como gota ela fez uma passagem secreta?
Sam	Ela descobriu as passagens.
Engine	Ela mora na casa desde sempre. Então...
Pesquisadora	E lembrem que em uma das cartas ela tinha dito que os lugares que ela brincava, desde criança, então ela usava as passagens como brincadeira de

	criança.
Sam	E ela quem fez esses enigmas, usando as passagens.
Pesquisadora	Foi.
Cerberus	Sim, eles seguem ela.
Pesquisadora	A adega está escura.
Sam	Ela está lá?
Pesquisadora	A adega está escura. Vocês chegam na adega. Quando chegam na adega. Acho que eu vou ser generosa (risos). Quem entrou primeiro?
Engine	Pode ser eu.
Kayla	Eu acho que devia ser ele (Sam) porque é mais forte, afinal é um combatente, ele tem que entrar primeiro.
Sam	Eu vou primeiro. Olhe o golpe.
Pesquisadora	Não. Eu disse que ia ser generosa.
Engine	Ou seja, era para morrer dois, aí ela vai deixar morrer só um. Essa é a generosidade.
Sam	Por isso, ela perguntou quem entrou primeiro.
Clover	Os homens que entraram, foram bem para a adega, para tomar uma.
Sam	Tem fantasmas?
Kayla	Adega é o quê? Hein?
Engine	Depósito de vinhos.
Pesquisadora	Nesse meio termo, vocês escutam passos pesados de um homem subindo as escadas que é próxima a adega.
Sam	Sim, mas é eles (Clover, Cerberus e Kayla) ou nós.
Pesquisadora	Vocês do quarto (Clover, Cerberus e Kayla), também estão escutando porque as escadas são próximas do quarto.
Sam	Tá. Eu entrei primeiro na adega, e o que aconteceu.
Pesquisadora	Calma, está escuro e você não viu nada ao entrar e do nada recebeu uma porretada, agora lance 1d6 para calcularmos o seu dano.
Kayla	Aí, tipo ele (Sam) desmaia?
Pesquisadora	Depende do dano que a arma lhe causar, aí vamos ver agora.
Kayla	Aí tipo se for 6, é muito, é isso, assim?
Engine	Se for seis, aí tipo: ele (Sam) apagou e, me deixou sozinho. Ôh, bicho tira um, porque se tu tirar seis eu vou te bater. Homi, joga logo esse dado.
Sam	Dois!
Engine	Graças a Deus!
Pesquisadora	Como foi uma pancada na cabeça, mas não foi tão forte. Você (Sam) apenas dá aquela cambaleada, meio tonto, se segura em uma parede e Engine o que você faz?
Kayla	Tu tens alguma coisa para lutar?
Sam	Pelo menos coloque luz. (muitas gargalhadas)
Engine	É mesmo, né? Eu vou pegar a lanterna para ver o que acertou o Sam.
Pesquisadora	Certo. Quando você acendeu a lanterna no ambiente, você ver Florência agarrada a um porrete, que rapidamente já lhe atacou, lhe dando uma

	porretada... (muitos risos)
Engine	Ôh bicho eu vou dá uma pisa nela. Tá bom, eu vou jogar 1d6. Um! Uhuhuh!!! Eu levanto a mão logo para ela e digo que estamos aqui para ajudar ela. Para ela não ter tempo de bater de novo.
Pesquisadora	Então, Florência pega o porrete se afasta e pergunta 'Quem os mandou?'
Sam	Você.
Pesquisadora (Florência)	Como chegaram até aqui?
Engine e Sam	Pelos seus enigmas.
Pesquisadora (Florência)	Então, só são vocês dois?
Sam	Não. Tem mais gente na casa procurando você também.
Pesquisadora (Florência)	Oh, não! Então, quer dizer que Ward pode ter pego eles...
Engine	É mesmo...
Kayla	Melissa e Trewin estão aonde?
Sam	Estão com a gente. Ou eles deram uma fugidinha também.
Pesquisadora	Já que você (Kayla) lembrou da presença deles (Melissa e Trewin) lá, Melissa ficou encarando Florência, achando estranha a aparência das duas bem comum e então ela (Florência) pergunta: 'E cadê os outros?'
Sam	Estão procurando por você.
Pesquisadora (Florência)	Ah não, por onde?
Sam	Ora, pela casa!
Pesquisadora	Voltando para o outro grupo: Vocês escutaram passos pesados que subiram as escadas e entrou no quarto ao lado do que vocês estão escondidos e trancou a porta com força.
Clover	Olha (falando com Cerberus) se estivéssemos lá...
Kayla	Não tem como descer lá para baixo, só se a gente...
Clover	Pessoal, eu sinto que a gente tem que descer agora...Vamos descer, então... (risos)
Pesquisadora	Vocês quando chegam na sala de jantar...
Sam	Isso é malandragem!
Pesquisadora	De quem?!
Sam	Deles! (risos)
Cerberus	Intuição.
Clover	Não é intuição, o cara estava no quarto do lado e eu sou medroso.
Pesquisadora	Vocês veem pela fresta da porta da cozinha que há pessoas na cozinha, porque se vocês se lembram Ward não entrou sozinho, foram passos de pessoas... Aí, é quando também, de dentro da adega, Florência aparece e pede que vocês façam silêncio e apaguem a lanterna.
Kayla	Agora, a gente pode entrar na adega já que sabemos que eles foram por lá? A

	gente pode ir todos para a adega?
Pesquisadora	De repente, vocês escutam os passos mais pesados descendo as escadas novamente e passam por vocês na sala de jantar, entrando na cozinha. Esse grupo de homens sai pela porta da cozinha na estrada pela parte de trás da casa grande.
Engine e Kayla	No caso, eles vão embora?
Pesquisadora	Sim.
Cerberus	Então, a gente se sente pronto para ir, lá em cima, de novo? Porque a gente só conseguiu ir em dois quartos...
Kayla	Mas, tem gente em cima, porque o cara...
Pesquisadora	Não, ele desceu as escadas, passou pela sala de jantar, se dirigiu a cozinha, se juntou aos demais homens e saíram. Não quer dizer que todo mundo da casa saiu. Quem garantiria a você?
Kayla	Mas, a gente, ainda tem que encontrar alguma coisa sobre o tesouro?
Cerberus	É. Tem o tesouro na casa.
Sam	Onde é o depósito?
Engine	Vocês precisam encontrar com a gente, porque a gente tem que descobrir os outros enigmas.
Cerberus	Então, a gente, vai para o quarto onde vocês estavam, mas a gente, não sabe de nada.
Engine	Mas, sabe para onde a gente ia.
Sam	É melhor a gente ir procurar eles.
Kayla	A gente sabe que vocês tinham ido pela adega, então podemos ir por lá...
Pesquisadora	E, porque já que está todo mundo se procurando, vocês não se encontram na sala de jantar, pois estavam indo os dois um ao encontro do outro. Aí, então, Florência diz: 'Eu não posso ajudá-los antes de ajudar a minha família'.
Cerberus	Já temos a sua família!
Sam	Ela está com a gente no barco!
Engine	Não se preocupe! Sejam mais caridosos.
Pesquisadora (Florência)	Como posso ter certeza disso?
Sam	A gente devia ter arrancado a mão da mãe dela... (muitos risos)
Pesquisadora (Melissa)	Minha gente, tipo assim, sejam mais... Fazer como Engine sejam mais carinhosos, Florência está numa situação difícil, ela tem razão de estar preocupada.
Engine	A gente explica que eles estavam sequestrados e que resolvemos um enigma. Que nos levou até o cativoiro, conseguimos salvá-los e os levamos para nossa chalupa.
Cerberus	Depois, diz assim: olhe se quiser nos acompanhar você venha, se não fique aí...
Clover	Porque sinceramente...

Sam	Mas, sua família está a salvo, e deve estar fazendo um passeio nas Bahamas...
Kayla	Você, não tem nada a perder.
Pesquisadora (Florência)	Bom, tem uma coisa que eu posso ensinar a vocês que vai ajudar. E, o Barba Negra ficará furioso com isso. Mas e o que acontecerá com a minha família depois? E comigo?
Cerberus	Eles podem ir com a gente? Na chalupa. A gente deixa eles em algum lugar, que eles quiserem.
Engine	É.
Sam	A gente mata o Barba Negra.
Engine	A gente pode ajudar eles a fugir.
Pesquisadora (Florência)	Mas... A nossa vida está aqui! Tudo o que temos está aqui.
Cerberus	Veja: é o que dá para fazer.
Kayla	Ô bicho. Será que Melissa é filha de Barba Negra?
Pesquisadora (Florência)	Não me interessa se ele ficará morto ou não. Mas sim, se já tivermos proteção para ficarmos aqui e vivermos nossas vidas em paz e tranquilos. Não haverá problema algum para mim em ajudá-los. Eu mesma, os ajudarei a levarem todo o tesouro daquele nojento!
Clover e Engine	Fechado!
Kayla	Como, a gente, faz isso?
Sam	Mata o Barba Negra.
Pesquisadora (Florência)	Se vocês puderem, ao menos, me garantirem que me entregarão aos governantes da Ilha para que eles tomem alguma providência. Tenho certeza que eles nos manterão em segurança.
Engine e Sam	Certo.
Pesquisadora (Florência)	Bom, o tesouro. Vocês conseguiram resolver todos os enigmas e descobriram onde está o tesouro?
Clover	Desconfiamos que está no depósito.
Kayla	Você sabe. Porque não nos diz logo?
Engine	Ainda faltam dois enigmas para serem resolvidos.
Kayla	Ela (Florência) sabe onde está.
Pesquisadora	E, como é, que ela vai ter certeza que vocês realmente resgataram a família dela, se vocês ainda não resolveram os enigmas?
Engine	A gente tem dois enigmas ainda para resolver.
Clover	Tem uma passagem secreta roxa no escritório.
Pesquisadora	Que leva para a gruta.
Engine	O próximo enigma é o da escadaria.
Sam	A gente tem que ir para a escadaria para poder ir para o depósito.
Engine	É isso aí.
Kayla	Você (Florência) não vai ajudar não? Ela sabe onde está e fica enrolando. A

	gente, só está perdendo tempo. Porque ela não quer dizer, logo, onde está.
Clover	Tem alguma coisa na cachoeira, na gruta?
Pesquisadora	Ela (Florência) não conhece o grupo, é um bando de estranhos que dizem que estão com a família, como querem que ela confiem? Não pode ser mais uma jogada do barba negra?
Sam	A entrada de maior valor pode estar no local... A entrada de maior valor está no local onde todos descem ou sobem
Kayla	Na escada
Sam	Não há marcação clara, mas é dentro (inaudível) e leva para o depósito. Para entrar é necessário... O enigma 4 diz: o que procuras está onde se guarda todo o excedente: o depósito.
Engine	A gente tem que ir primeiro para a escadaria. Vamos.
Pesquisadora	É uma escadaria normal. A única coisa que difere das demais é o seguinte: em cada lado no final do corrimão tem: tipo uma fechadura, uma entrada para uma chave antiga.
Kayla	Tenta as chaves.
Cerberus	Então, a gente usa as duas chaves retiradas dos espantalhos.
Sam	A gente tem duas chaves.
Pesquisadora (Florência)	Coisas terríveis podem acontecer a pessoa errada.
Pesquisadora	Melissa percebendo que todos ficaram se entreolhando, automaticamente, pega as duas chaves e as utiliza no corrimão, pegando em seguida a faca de arremesso de Sam e fura a sua própria mão, permitindo que seu sangue escorresse no local apropriado do corrimão. Fazendo isto, aciona automaticamente a passagem secreta dando acesso a um túnel muito escuro.
Kayla	Usa a lanterna, ele (Engine) tem lanterna.
Engine	Pode ficar usando, né? A lanterna?
Pesquisadora	Até acabar.
Engine	Eita! Que lanterna pobre.
Pesquisadora	Porque a lanterna é a óleo. Tá ligada, né?
Engine	EU, tenho óleo.
Clover	Eu também.
Engine	Eu lhe surpreendi.
Clover	Tenho dois.
Pesquisadora	Certo, só alertando, você já usou a lanterna em outra situação, então recarregue com um vidro de óleo e vamos.
Engine	Você (pesquisadora) gosta de tirar as coisas de mim.
Kayla	Para que perguntasse? Eu acho que ela nem ia lembrar.
Pesquisadora	Não. Eu ia lembrar sim.
Engine	Sim, tirei o vidro de óleo. Acendi a lanterna para a gente descer pelo buraco da escada e...
Pesquisadora	Vocês seguem pelo caminho e quando todos passam, percebem que a passagem se fecha atrás de vocês. Lembrando que Melissa retirou as duas

	chaves antes de entrar pela passagem, para que não ficasse óbvio que a passagem foi usada e Ward visse. Seguem pelo túnel e ao chegarem no depósito...
Kayla	Quando a gente usa tipo a adaga, ela não se perde, né? Tipo, eu ainda tenho ela, né?
Pesquisadora	Sim.
Cerberus	Mas se eu usar uma faca de arremesso, aí, eu perco, né?
Pesquisadora	Isso. Quando vocês saem no depósito, estão numa espécie de ala.
Sam	A faca que Melissa usou minha, ela me devolveu, né?
Pesquisadora	Ela devolveu. Chegando na ala, vocês estão em um túnel subterrâneo e vêm o seguinte por um tampo de bueiro: há iluminação da noite e que não está havendo movimentação por enquanto. O que vocês fazem?
Clover	Bora abrir esse negócio.
Kayla	Se abrir o de cima não vai dar na fazenda?
Sam	A gente está dentro do depósito.
Pesquisadora	Numa ala, a ala é tipo um ambiente de passagem que dá acesso a outro, ou seja, não há nada específico nele, é só para dar acesso aos demais lugares.
Clover	Como podemos abrir isso? Você sabe Cerberus?
Cerberus	Não.
Pesquisadora	Trewin vai a frente e simplesmente usando força braçal suspende o tampo, Melissa o seguiu e saiu do buraco. Lembrem-se que ele não é nenhum um pouco amigável e por isso não auxilia ninguém a sair do buraco. Mas, mantém-se atento.
Sam	Saio para fora.
Pesquisadora	Nesse meio termo o que vocês vão fazer?
Kayla	A gente, está aonde?
Sam	A gente vai para o estoque.
Engine	É, mas a gente precisa resolver o outro enigma.
Pesquisadora	Lembrando que vocês estão no tampo do esgoto, quando escutam passos, vindo do lado perto do porto. O que vocês vão fazer?
Sam	Vamos atacar.
Engine	Vamos nos esconder.
Sam	Para quê? Se esconder?
Pesquisadora	Vão para o estoque, vão para onde?
Engine	Vamos para o estoque.
Pesquisadora	Todo mundo?
Clover	É.
Pesquisadora	Vocês entram para o estoque. Mas, ficam em que parte dele?
Engine	Lá no fundo.
Sam	Perto das estantes.
Pesquisadora (Melissa)	Existem muitas janelas?!
Kayla	No cantinho

Engine	No pezinho da janela.
Sam	Em baixo da estante.
Pesquisadora	As estantes desses lugares antigos são completas, de cima abaixo.
Sam	Então, procuramos a passagem secreta que nos resta.
Pesquisadora	Quando vocês entraram e se esconderam no estoque, ouviram dois caras entrarem na ala e dizerem que esta era a hora da ronda noturna, um diz para o outro: 'você vai olhar nas embalagens e na processadora, enquanto eu olho no escritório e no estoque.'
Cerberus	A gente corre para o canto livre...
Sam	Bora matar os caras.
Clover	Eu voto por matar eles.
Kayla	Ele vai olhar a ala.
Engine	A gente não sabe... Só que um vai olhar a ala e o coisa e o outro vai para o estoque. A gente não sabe onde tem a passagem secreta. Temos que tentar encontrar, aí tenta tu (Cerberus) primeiro, depois você (Sam).
Cerberus	Se não conseguir, o que a gente vai fazer?
Sam	Tirar acima de dois.
Engine	É. Acima de dois.
Pesquisadora	Primeira coisa: o cara passou para embalagens. Enquanto, que o outro entrou por essa porta lateral para o estoque. Nesse meio termo, Melissa e Trewin já saíram pela outra porta lateral do estoque, vocês vão ficar aí dentro?
Cerberus	Não. A gente? Não. Vamos com eles (Melissa e Trewin).
Sam	Vamos dar um mortal no cara.
Kayla	Eu vou sair.
Cerberus	Eu não quero morrer não.
Pesquisadora	Tu (Sam) vais lutar? E os outros? Vão ficar no estoque?
Clover	É, ele mata e a gente espera. (muitos risos)
Clover	Eu, me escondo e, espero ele passar, para poder atacar por trás.
Kayla	Eu vou ficar lá, eu tenho magia. Então, se precisar, eu ajudo.
Cerberus	Eu também estou dentro do estoque, então se precisar eu também ajudo.
Engine	Ele já entrou, então?
Sam	Ele está onde no estoque?
Engine	Ele entrou pela porta lateral, então está bem perto...
Sam	Eu uso meu arco.
Kayla	Usa logo uma arma de coisa, do que um arco, e ele nem tá longe.
Pesquisadora	Sam usa o arco longo. Certo?
Sam	Eu espero ele ficar um pouco mais longe.
Pesquisadora	Você não tinha dito isso não.
Sam	Eu estou mirando ainda.
Pesquisadora	O alcance do arco é de 26 metros...
Sam	De 20 metros.
Pesquisadora	Mesmo assim... Ah! O cara tem um PS de 70.

Sam	Um PS de 70?!
Pesquisadora	Sim, um PS de 70, lembrando que varia de 0 a 100.
Cerberus	Meu Deus do Céu!
Clover	Ah não! No caso, o pescoço dele está disponível?
Kayla	Eu não posso matar.
Pesquisadora	Sim.
Clover	E se ele (Sam) fosse com uma faca e cortasse o pescoço dele? Assim (fez o gesto)? Poderia?
Pesquisadora	Será que ele (Sam), não seria visto até chegar nele?
Clover	Eu acho que não.
Pesquisadora	Vamos lá, lancem 1d6, por favor...
Cerberus	Para quê? Ai meu Deus! Está muito forte... Tô nervoso
Pesquisadora	Um dano de 3, esse foi o que você conseguiu causar no cara. E, ele já conseguiu ver o grupo, porque o dano não foi tão grande...
Kayla	Espera, eu posso apagar a memória dele porque aí ele voltaria e dizia que não viu nada...
Cerberus	É, só que ele levou uma flechada?!
Clover	Não aconteceu nada!!! (Encenando um cara machucado por uma flecha no peito, muitas gargalhadas...)
Kayla	Porcaria!
Pesquisadora	Pensem rápido, porque ele já vos está atacando com um tiro.
Clover	Enganação tem alguma coisa?
Pesquisadora	Lancem 1d6...
Engine	Acontece que...
Sam	Ele tem um PS de 70, quando qualquer um do grupo, o mais que tem é 38?
Pesquisadora	Vocês chegaram em algum momento a comer ou beber alguma coisa para recuperarem pontos de saúde?
Sam	Mas isso não é o máximo de saúde, não?
Pesquisadora	Não, eu disse no começo que variava de 0 a 100.
Clover	SOCORRO!!!!
Kayla	Eu posso confundir a vítima.
Sam	Eu fiquei no bar bebendo água várias vezes...
Pesquisadora	Água lhe restitui cinco pontos de saúde.
Engine	Não. É hora da ronda, ele vai ficar checando o estoque e depois ele vai checar outra coisa.
Cerberus	A gente, foge disso.
Engine	Dá tempo de acharmos a passagem e irmos embora.
Kayla	Sem matarmos os dois, usando o Apagus.
Cerberus	Pronto, vamos usar esse Apagus, aqui.
Pesquisadora	Certo.
Engine	Quem tem?
Pesquisadora	Mas, antes disso. O homem tinha atirado com uma bala de revólver no nosso

	caro colega.
Cerberus	Primeiro a gente, vai apagar ele. Depois vamos curar. E ele (Sam) se vire, quem mandou atacar.
Clover	Mas ele (Sam) não tem água?
Pesquisadora	Lance, por favor, 1d6.
Sam	Seis.
Pesquisadora	Seis mais um, igual a sete.
Kayla	Isso é o quê?
Pesquisadora	Isso é o que Sam vai descontar dos pontos de saúde dele.
Clover	Nossa, desse jeito vamos perder Sam...
Sam	Aí, eu fico com quanto?
Engine e Cerberus	Vinte.
Pesquisadora	Não, ele está com vinte e três, viu?
Sam	Aí, fica com dezesseis.
Engine	Vinte e sete, não?
Clover	Pronto, aí, ela lançou o feitiço.
Pesquisadora	Isso, Kayla lançou o feitiço. Kayla lançou o feitiço...
Kayla	Apagus...
Cerberus	Ele só dura três minutos...
Engine	É, ele só dura três minutos.
Sam	Vocês sabiam que vocês podem ficar com vida até cem?
Cerberus	Só dura um minuto.
Engine	Só dura um minuto! Meu Deus do Céu!
Kayla	Não vai dar tempo de quase nada. Não vamos usar esse não.
Engine	Dá tempo de a gente, pelo menos de achar a passagem. A gente, tenta e acha. A gente (ela e Clover) não fez nada.
Cerberus	Faz a vítima guardar um segredo que só pode ser quebrado... Eita! Esse aqui, olha...
Kayla	Mas, só dura por dois minutos.
Clover	É melhor já.
Cerberus	Já é um minuto a mais, né?
Engine	Mas, ele ainda vai atacar a gente?
Kayla	É.
Engine	É melhor apagar ele e, a gente, tentar sair logo.
Kayla	Eu não sei o que fazer...
Cerberus	Esse aqui ó: A vítima é controlada pelo feiticeiro. A gente pode dizer a ele...
Engine	Não se mexa e a gente corre... Boa!
Cerberus	E agente corre por três minutos (muitos risos).
Engine	Pronto! Vai esse aí.
Kayla	Posso?
Pesquisadora	Qual vai ser o seu feitiço?

Kayla	Ordem de controle.
Pesquisadora	Vai gastar uma peça de ouro e dez pontos de saúde. Você (Kayla) vai ficar com vinte pontos de saúde.
Engine	Depois a gente faz uma porçãozinha de cura para você.
Kayla	É só beber água. Eu tenho nove odres de água. Deixa eu mudar minha saúde logo, né?
Pesquisadora	Aí, você tem que lançar o feitiço...
Cerberus	Então, cuida logo, depois você mexe nisso.
Pesquisadora	Que aí vai durar três minutos e eu vou estar contando aqui.
Cerberus	Vamos tentar achar logo o tesouro, porque não vai dar para a gente achar depois. Aí, vamos nos lascar, depois.
Pesquisadora	Durante esse tempo, ele fica meio descontrolado, parado o que você (Kayla) quer que ele faça?
Cerberus	Fique em silêncio e não faça nada para sempre.
Kayla	Não menina!
Engine	Vai...
Cerberus	É tu quem tem que falar, não sou eu...
Kayla	Eu quero...
Pesquisadora	Nesse meio termo, devido o tiro o outro trabalhador da fazenda vai entrando pela porta...
Clover	Ish...
Cerberus	Meu Deus do Céu... A gente só se dá mal!!!
Engine	Vai manda ele ficar parado.
Clover	Quais os pontos de saúde desse cara também?
Pesquisadora	Setenta.
Kayla	Fale a ele que a gente está a...
Engine	Não. Diz a ele que a gente saiu pela outra porta, porque a gente se esconde e, ele pensa que a gente saiu pela outra porta. Aí ele vai atrás de nós.
Kayla	Eu digo a ele que saímos pela outra porta que é para ele ir atrás.
Cerberus	Gente quando eles saírem pela porta vamos cuidar, porque só temos três minutos.
Pesquisadora	Ok, quando eles saírem pela porta, um deles já se dirigiu para fora do depósito para chamar reforços. Porque estava havendo uma invasão e o outro ficou de olho nos procurando.
Cerberus	Eu tenho percepção de rastrear... e é dois, vou rastrear o tesouro.
Kayla	Cadê Melissa?
Engine	Não. A passagem, para a gente ir embora.
Cerberus	Orx e o tesouro?
Engine	Temos que achar a passagem secreta para irmos embora.
Cerberus	Precisamos encontrar primeiro o tesouro porque se formos embora não temos como voltar. Seis. Pronto, eu posso.
Pesquisadora	Na verdade, não consegue, porque teria que ser maior ou igual.
Kayla	Eu posso tentar, né? Três.

Clover	Condução é algo bom? Eu tenho que fazer alguma coisa.
Kayla	É Clover não faz nada, or (risos).
Sam	Eu posso usar olfato?
Pesquisadora	Vocês têm outros recursos... O cara está procurando lá fora, e no momento está silêncio total.
Cerberus	Cadê o outro enigma?
Sam	Só, se for aqui, pelo escritório?
Engine	Por quê?
Sam	Onde está os papéis de embarque e desembarque...
Kayla	Enquanto está esse silêncio, eu posso beber um odre de água para ir aumentando meus pontos de saúde? (mestre confirma com a cabeça).
Pesquisadora	Enquanto está silêncio, Melissa entra no estoque e ela pergunta: 'O que vocês fizeram?' (muitas risadas).
Cerberus	O que você (Melissa) fez para nos ajudar?
Pesquisadora (Melissa)	O que eu fiz? O cara já está sob o domínio de Trewin, lá fora. Agora tratemos de ser rápidos, se não vamos ser encontrados.
Engine	Estão vendo porque eu não gosto dela.
Pesquisadora (Melissa)	Vocês conseguiram disparar um tiro quando não podíamos ser descobertos...
Clover	As folhas de embarque e desembarque das mercadorias só podem estar no escritório.
Engine	É, a gente, tem que ir para o escritório, para isso temos que achar a passagem secreta, que dá no escritório.
Cerberus	Vamos logo resolver essa equação...
Engine	Joga logo 1d6 para a gente ver se encontramos a passagem secreta.
Pesquisadora	Minha gente observe o que ele está mandando.
Clover	Para entrar é preciso além da chave saber a solução da equação a seguir... Ou seja, não tem nenhuma passagem secreta, não é? Só entra, pela porta mesmo?
Pesquisadora	Florência está com vocês, ela pode dizer onde é passagem secreta, mas, para isso vocês precisam além da chave, resolver a equação.
Cerberus	Resolver isso aqui?
Engine	Então, a gente, só precisa resolver.
Pesquisadora (Florência)	A passagem secreta está dentro de um armário no estoque, mas tem uma chave. Eu vi quando o Sr. Marc Heidam criou a equação, mas não sei a solução!
Engine	Que burra! A diagonal é desse negócio aqui?
Sam	Do bilhete que já estava com a gente?
Pesquisadora	Sim. Do bilhete de número 2.
Sam	O que seria a diagonal 1?
Engine	A primeira assim (fez o sentido na imagem). Aí, no caso, vai ser a soma da primeira diagonal, né?
Clover	Vamos fazer assim: vocês (Engine e Sam) somem as diagonais e nós

	(Cerberus, Clover e Kayla) fazemos as colunas e linhas.
Pesquisadora	Vocês vão somar só os valores dos produtos, lembrem-se do que ele disse que em linhas, colunas e diagonais só se usa o resultado dos produtos, vocês vão somar como têm feito até agora.
Sam	Qual é a primeira linha?
Cerberus	É 62. A primeira coluna é 74. $H \times J = 60$. $A \times G = 8$.
Sam	$140 + 130 = ?$
Kayla e Cerberus	270.
Sam	$270 + 13 = ?$
Kayla	283.
Sam	$283 + 103 = 386$.
Clover	Três, oito, seis.
Kayla	Não é isso? Quer vê? Tá errado.
Engine	Vai dizer que tá errado, já sei.
Pesquisadora	Humhum...
Kayla	Orx?
Cerberus	O quê que está errado? Vamos ver de novo... A diagonal
Engine	Tu (Sam) somou $18 + 28 + 6 + 40 + 30 = ?$
Pesquisadora	Deu quanto?
Engine	Sam, responde à pergunta...
Sam	O quê? Deu 122.
Pesquisadora	A diagonal 2?
Sam	125.
Pesquisadora	Quais foram os valores que vocês somaram?
Engine e Sam	$27 + 20 + 6 + 56 + 20 =$
Pesquisadora	Somem de novo, por favor.
Kayla	O erro foi meu, eu acho.
Sam	É 128, não 129.
Engine	É. 129.
Sam	E por que tu disseste 125?
Engine	Desculpa aí...
Kayla	A diagonal 2 vale quanto?
Sam	129.
Pesquisadora	Os resultados da segunda linha?
Tainá	62.
Pesquisadora	Quais foram os resultados que vocês somaram?
Cerberus	Foram $8 + 28 + 4 + 20 + 12 =$
Pesquisadora	Somem de novo.
Cerberus	32 com 4, 36, 36 com 8, 44 (contando nos dedinhos), 44 com 28.
Pesquisadora	Minha gente, espera aí, vocês fizeram 28 com quanto?

Clover	Com 8, 4, 20 e 12.
Pesquisadora	28 com 8, dá quanto?
Cerberus	Ah! Eu falei 44 (muitos risos) dá 36. Meu Deus!
Pesquisadora	$36 + 4 =$
Cerberus e Clover	40.
Pesquisadora	$40 + 20$
Clover	60, 60...
Pesquisadora	60 com 12?
Kayla	72. A segunda linha é 72, agora.
Pesquisadora	A primeira coluna?
Kayla	74.
Pesquisadora	Certo.
Kayla	Yes.
Pesquisadora	$H \times J = ?$
Cerberus	60.
Pesquisadora	$B \times D = ?$
Cerberus	35.
Pesquisadora	$A \times G = ?$
Engine	8.
Pesquisadora	Então, o resultado final dá?
Kayla	Vamos fazer...
Sam	500.
Kayla	566.
Pesquisadora	500, é 500, né?
Kayla	É, 500 é? (Sam e Eugene confirmam com a cabeça...) Pois, eu errei de novo.
Engine	Errou e, muito (altas gargalhadas...).
Pesquisadora	Vocês aí, na mesa do escritório, vêm um envelope com um número 500 escrito nele. O que fazem?
Engine	Pega ele, né? Para ver o que tem.
Pesquisadora	Uma chave.
Clover	Abre.
Cerberus	A gente pega a chave e abre.
Pesquisadora	Abrem o quê?
Clover	A passagem que Florência disse que ia nos levar.
Pesquisadora	Por onde?
Sam	Pergunta a ela (Florência).
Pesquisadora	Florência, então, pega a chave e abre a porta que dá acesso a passagem secreta aí do escritório. Ao entrarem na passagem secreta, vocês vêm três baús, que estão muito bem trancados.
Cerberus	Ah, Meu Deus do Céu!!!
Pesquisadora	Os três baús estão bem trancados e bem pesados. Então, Melissa diz, logo:

	'Vamos sair daqui.' E, Trewin, rapidamente, já ordena que os escravos de Engine, que ainda, estão conosco.
Clover	Meus Deus! Os bichinhos dos escravos...
Pesquisadora	Manda que eles carregarem os baús, tá? (eles confirmam com a cabeça).
Kayla	Aí, Engine, eles serviram para alguma coisa (risos).
Engine	Mas, tratem eles direitinho. Porque, depois, eu vou dar a carta de alforria deles. Depois, eu vou soltá-los.
Pesquisadora	Então, o que vão fazer agora?
Sam	Chegamos no barco, né?
Pesquisadora	Chegaram no barco? Não! Vocês, ainda, estão no escritório (todos riem). Vocês percebem que há muitos homens já se aproximando do local, que vai estar cercado.
Clover	Tem um feitiço que é para se teletransportar, né? Pode ser para mais de uma pessoa?
Pesquisadora	Não. É só para conjectura o feitiço. A não ser, que seja uma porção.
Clover	Aí, todo mundo, pode?
Pesquisadora	Todos podem beber a porção. Mas, só uma pessoa, pode fazer.
Clover	Ô minha gente.
Cerberus	Tem a porção de teletransporte.
Kayla	Para que a porção?
Pesquisadora	Eles estão querendo se teletransportar...
Kayla	Eu tenho feitiço.
Clover	Eita, mas os baús ficam, né?
Kayla	O feitiço que eu fizer é para todo mundo, né?
Pesquisadora	Não. É uma porção para cada um e um feitiço só para você (Kayla), filha.
Cerberus	Uma porção para cada e um feitiço seu (Kayla).
Sam	E os baús.
Pesquisadora	Os baús vão com a pessoa.
Clover	Só que eu também posso criar. Aí, tipo: cria eu, cria ela (Kayla).
Cerberus	Mas, tu não podes lançar feitiço.
Clover	Eu posso criar porção.
Cerberus	Ah!
Kayla	Mas, a gente não tem quantidade de coisa para fazer isso tudo.
Engine	Cada porção é quanto?
Pesquisadora (Melissa)	Deixa os escravos dele (Engine).
Engine	Os baús?
Kayla	É mesmo.
Pesquisadora (Melissa)	Não! Os baús não! Porque esses, é só cada um de nós, pegar um e levar.
Engine	Então, deixa os escravos.
Cerberus	Que horror!

Clover	Quem aqui passou o tempo todo falando na alforria? (muitos risos)...
Engine	Eu estou numa missão, gente! Vocês querem, o quê?
Sam	Eu, ainda acho, que é melhor a gente usar as passagens secretas para voltar.
Engine	A gente volta pelo mesmo caminho? E, se eles estiverem na casa?
Sam	Eles estão indo para o depósito e não para a casa.
Pesquisadora	O depósito está cercado.
Cerberus	Vamos pela passagem.
Sam	Dá tempo de chegarmos na passagem secreta?
Pesquisadora	Podemos tentar, pois eles estão se preparando para entrar.
Cerberus	Bora, corre, corre, estamos correndo...
Pesquisadora	Eles começaram a atirar porque viram a movimentação de vocês pela janela...
Sam	Que janela?
Pesquisadora	Tem janelas para tudo quanto é lados... Quando vocês chegam na ala, já tem dois homens entrando pela porta. O que vocês fazem?
Cerberus	Espera aí, estamos aonde?
Sam	Qual é a vida deles?
Pesquisadora	70.
Kayla	Aff, não.
Pesquisadora	Está bom, eu vou ser generosa, 60.
Kayla	Isso não é generosidade.
Engine	Apaga eles por um minuto. Dá tempo de nós correremos.
Kayla	Mas, só pode apagar um.
Cerberus	E, faz muito dano.
Sam	E, gasta uma peça de ouro.
Kayla	Arma improvisada eu posso fazer qualquer coisa?
Pesquisador	Que esteja no ambiente, pode.
Clover	Conhecimento Militar, engenharia, serve?
Pesquisadora	Pode criar armar.
Clover	Então, eu posso criar uma arma agora?
Pesquisadora	Se você não for atingido antes? Sim.
Sam	Assim que eu sair daqui, eu vou em uma taverna beber água até minha vida ficar em 100 (muitos risos).
Kayla	Orx, tu não tem água, não?
Engine	A minha mochila tem água.
Clover	Eu posso criar qualquer arma que eu quiser agora?
Pesquisadora	Uma arma de cerco? Sim. Mas você vai precisar de algumas coisas: Kit de ferramentas...
Clover	Kit de ferramentas? Não.
Engine	Eu tenho um kit de ferramentas.
Pesquisadora (Melissa)	Mas, antes de você fazer qualquer coisa, cuidado para não destruir a entrada da nossa passagem secreta.
Sam	O que ele está pensando em fazer?

Pesquisadora (Melissa)	Não sei...
Clover	Uma arma para destruir os caras...
Sam	Faz um canhão.
Engine	Se destruir a passagem secreta a gente pode sair pela porta.
Pesquisadora (Melissa)	O depósito está todo cercado!
Sam	Eles estão entrando por onde?
Pesquisadora	Pela porta do Porto.
Sam	Aí temos que matar os dois, né? Manda os escravos lá...
Pesquisadora (Trewin)	E, quem vai carregar os baús depois?
Sam	A gente.
Ester	É, melhor jogar uma bomba logo.
Pesquisadora (Melissa)	Vão destruir a entrada da passagem secreta e a saída do porto, vamos ficar presos aqui.
Clover	Eu posso criar uma armadilha, não é melhor? Pode ser, então?
Pesquisadora	Agora não dá mais tempo de criar armadilhas...
Kayla	Eu posso deixar todo mundo invisível?
Clover	Coragem!
Pesquisadora	Pode.
Kayla	De uma vez?
Pesquisadora	Não, seus feitiços são individuais.
Clover	Eu posso ajudar também. Quanto é que gasta?
Pesquisadora	Tu vais querer fazer o que Clover?
Clover	Criar porções de invisibilidade para os amigos.
Cerberus	Tu (Engine) também pode, né? (nega com a cabeça)
Pesquisadora	Ok, para uma porção de invisibilidade...
Engine	Para que tu (Clover) queres porção de invisibilidade?
Clover	E num foi vocês que disseram que iam fazer isso?
Cerberus	É, foi.
Engine	Mas, não tem como.
Kayla	Porque não vai dar para todo mundo.
Sam	Não é todo mundo que faz.
Pesquisadora	Cada porção são dois pontos de saúde + duas peças de prata, além de uma vela e um kit de porção
Engine	Pois é.
Cerberus	E a gente vai fazer o quê? Não tem outra coisa não.
Engine	Não tem como a gente ficar todo mundo invisível não.
Pesquisadora	Lembrem-se da vela e do kit de porção...
Clover	Vela é o que não falta.
Kayla	Tu tens vela, é?

Engine	Sim, mas para cada porção tem que ter uma vela e um kit de porção.
Clover	Mas eu tenho dez velas.
Pesquisadora	Sem contar os danos...
Engine	E quantos kits de porção tu tens? Um.
Kayla	Seu burro!
Pesquisadora	Vocês não compraram.
Clover	Então, vamos criar uma arma.
Cerberus	Vamos fazer o que gente?
Engine	Cria armas, mesmo.
Kayla	Vamos comer... Que a gente pensa
Clover	Diz aí, as armas de cerco que têm: canhão?
Kayla	Eu não sei...
Engine	A gente tem que criar uma arma com qualquer coisa, só para atingir, não tem como...
Kayla	Então, a gente cria um canhão.
Pesquisadora	Ah, só quem pode criar é quem tem uma varinha: a porção. Vai precisar da varinha, de uma vela e de um kit de preparo.
Kayla	Para que a porção?
Engine	A gente não vai criar não.
Pesquisadora	Olhem os caras vão entrando e atirando, e aí sobra um tiro para cada um... lancem 1d6, cada um...
Cerberus	A gente morre. Tirei três.
Clover	Um.
Kayla	Dois.
Engine	Seis.
Sam	Três.
Clover	Eu posso construir uma arma de cerco?
Kayla	É a única coisa a ser feita aqui.
Pesquisadora	Vocês podem usar essa ideia, mas isso não destruiria a entrada? Lembrem-se de que é um caminho subterrâneo.
Cerberus	Eles não estão em cima?
Pesquisadora	E vocês não vão passar pela passagem secreta para voltarem (risos)?
Clover	Eu me rendo, bandeira branca...
Kayla	Acho que vou ficar invisível e vou embora sozinha.
Clover	Eu vou ficar invisível também, é sério. Era melhor ter ficado invisível, minha gente (muitas risadas).
Pesquisadora	Na verdade, era melhor não ter atacado ninguém e ter saído numa boa.
Kayla	Eu não posso matar.
Cerberus	Eu jogo uma faca de arremesso neles.
Kayla	Tu (Cerberus) tens quantas?
Pesquisadora (Melissa)	Kayla, paralisa eles e nós passamos pela passagem secreta.

Engine	Foi o que eu disse desde o início.
Pesquisadora (Melissa)	Lança dois feitiços para paralisar eles dois.
Sam	Vai logo.
Cerberus	E, depois, vamos para onde?
Engine	A gente entra na passagem e sai na escadaria.
Kayla	Paralisium.
Pesquisadora	São duas peças de prata e quatro pontos de saúde, né Kayla?
Kayla	Não, é só uma peça de prata e dois pontos de saúde.
Pesquisadora	Mas, são dois feitiços, aí multiplica por dois.
Kayla	Ah é.
Pesquisadora	Vocês passam rapidamente pela passagem secreta, enquanto os dois homens estão paralisados. E, seguem o caminho até a casa. Chegando na escadaria, só quem tem a chave, é quem?
Kayla	Melissa.
Cerberus	Que não faz nada.
Engines	Então, abra, logo, essa porta!
Clover	Falando em Melissa porque ela não usa as armas dela, não faz nada?
Pesquisadora	Ela não luta.
Engine	E, o outro? Vai, abre logo, a porta!
Clover	Ai, desculpa gente, não posso quebrar minhas unhas... (imitando Melissa – todos riram)
Pesquisadora	Ao chegarem na casa. O que fizeram?
Sam	Fomos para a dispensa.
Pesquisadora	Da dispensa vão para onde?
Engine	Para o celeiro.
Pesquisadora	E do celeiro?
Engine	Para fora. A passagem secreta do celeiro, dá em várias saídas, podemos escolher uma?
Sam	Claro. E, vamos escolher a mais longe, né?
Engine	Podemos sair nessa que é no meio do mato?
Pesquisadora	Não foi exatamente por onde entramos?
Kayla	E onde é que está a chalupa?
Pesquisadora	A chalupa? Onde vocês deixaram? Vou dizer agora.
Engine	Nós não a trouxemos para cá, viemos andando. Então, nós vamos para a passagem secreta que dá nos locais de habitações e sai correndo.
Pesquisadora	Correndo para onde?
Clover e Sam	Para o Barco! (risos)
Cerberus	Finalmente, a gente não vai morrer!
Sam	Aí, diz: que a gente chegou no barco são e salvos, todos (muitos risos)! Olhe chegamos no barco e ninguém viu nada, porque tem uma plantação inteira no meio (a mestre ainda não tinha conseguido se recuperar das gargalhadas e das reações deles).

Pesquisadora	Está bom, eu aceito e me rendo... vocês chegaram a chalupa são e salvos, e não foram vistos. Mas, para onde vocês vão?
Engine	Não! Agora todo mundo vai parar e beber muita água.
Cerberus	Nada de parar...
Clover	Nós vamos para o alto mar, depois bebe água...
Sam	Eu ainda vou beber uns sete odres de água...
Kayla	Nós vamos deixar essa Ilha e vamos para Grand Bahama. E, ainda, temos que deixar Florência e a família.
Cerberus	É, no governador.
Sam	A gente para lá no Palácio do governador.
Kayla	Onde é isso?
Clover	Do outro lado.
Pesquisadora (Melissa)	Vamos deixar ela por aqui mesmo na Esquadra, ela já estará feliz, afinal já está com a família.
Sam	Ela aceitou?
Pesquisadora	Aceitou. Vocês a levam de barco e já seguem viagem de lá mesmo.
Engine	Agora vamos tomar água.

APÊNDICE S - FICHAS DE AVALIAÇÕES DOS ENCONTROS.

AVALIADOR:					
FICHA DE AVALIAÇÃO (ENCONTRO/DIA / /2017					
PERSONAGEM:					
Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					
Participa atuando conforme o seu personagem					
Participa resolvendo as situações-problemas					
Busca sempre o melhor para o grupo					
Conhece o conteúdo matemático utilizado					
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					
PERSONAGEM:					
Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					
Participa atuando conforme o seu personagem					
Participa resolvendo as situações-problemas					
Busca sempre o melhor para o grupo					
Conhece o conteúdo matemático utilizado					
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					
PERSONAGEM:					
Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					
Participa atuando conforme o seu personagem					
Participa resolvendo as situações-problemas					
Busca sempre o melhor para o grupo					
Conhece o conteúdo matemático utilizado					
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					
PERSONAGEM:					
Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					
Participa atuando conforme o seu personagem					
Participa resolvendo as situações-problemas					
Busca sempre o melhor para o grupo					
Conhece o conteúdo matemático utilizado					
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					
PERSONAGEM:					
Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					
Participa atuando conforme o seu personagem					
Participa resolvendo as situações-problemas					
Busca sempre o melhor para o grupo					
Conhece o conteúdo matemático utilizado					
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					
PERSONAGEM:					
Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					
Participa atuando conforme o seu personagem					
Participa resolvendo as situações-problemas					
Busca sempre o melhor para o grupo					
Conhece o conteúdo matemático utilizado					
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					

AVALIADOR: Penberius

FICHA DE AVALIAÇÃO (1º ENCONTRO/DIA 12/04/2017)

PERSONAGEM: Penberius

Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Elson

Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo				X	
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Engine

Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem				X	
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Kayla

Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Mestre

Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Sam

Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

AVALIADOR: <u>Penberius</u>					
FICHA DE AVALIAÇÃO 2º ENCONTRO/DIA 19/07/2017					
PERSONAGEM: <u>Penberius</u>					
Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					×
Participa atuando conforme o seu personagem				×	
Participa resolvendo as situações-problemas				×	
Busca sempre o melhor para o grupo					×
Conhece o conteúdo matemático utilizado					×
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					×
PERSONAGEM: <u>Plonren</u>					
Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					×
Participa atuando conforme o seu personagem					×
Participa resolvendo as situações-problemas					×
Busca sempre o melhor para o grupo				×	
Conhece o conteúdo matemático utilizado				×	
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					×
PERSONAGEM: <u>Engene</u>					
Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					×
Participa atuando conforme o seu personagem					×
Participa resolvendo as situações-problemas					×
Busca sempre o melhor para o grupo					×
Conhece o conteúdo matemático utilizado					×
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					×
PERSONAGEM: <u>Kayla</u>					
Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					×
Participa atuando conforme o seu personagem					×
Participa resolvendo as situações-problemas					×
Busca sempre o melhor para o grupo					×
Conhece o conteúdo matemático utilizado					×
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					×
PERSONAGEM: <u>Mestre</u>					
Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					×
Participa atuando conforme o seu personagem					×
Participa resolvendo as situações-problemas					×
Busca sempre o melhor para o grupo					×
Conhece o conteúdo matemático utilizado					×
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					×
PERSONAGEM: <u>Samu</u>					
Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					×
Participa atuando conforme o seu personagem					×
Participa resolvendo as situações-problemas					×
Busca sempre o melhor para o grupo					×
Conhece o conteúdo matemático utilizado					×
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					×

AVALIADOR: <u>Conberius</u>					
FICHA DE AVALIAÇÃO (3º ENCONTRO/DIA 21/07/2017)					
PERSONAGEM: <u>Conberius</u>					
Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: <u>Clayton</u>					
Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: <u>Engenier</u>					
Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: <u>Kayla</u>					
Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: <u>Mestre</u>					
Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: <u>Sam</u>					
Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

AVALIADOR: Penberius

FICHA DE AVALIAÇÃO (4º ENCONTRO/DIA 28/04/2017)

PERSONAGEM: Penberius

Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo				X	
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Plamen

Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Engene

Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo				X	
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Kayla

Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Mestre

Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Sam

Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

AVALIADOR: <u>Elaine</u>					
FICHA DE AVALIAÇÃO (1º ENCONTRO/DIA 12/07/2017)					
PERSONAGEM: <u>Berlucius</u>					
Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

PERSONAGEM: <u>Elaine</u>					
Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo				X	X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

PERSONAGEM: <u>Emgine</u>					
Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

PERSONAGEM: <u>Kayla</u>					
Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo				X	X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

PERSONAGEM: <u>Murilo</u>					
Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaes-problemas				X	X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

PERSONAGEM: <u>Som</u>					
Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem				X	X
Participa resolvendo as situaes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

AVALIADOR: Blanton

FICHA DE AVALIAÇÃO (3º ENCONTRO/DIA 19/07/2017)

PERSONAGEM: Bondreiros

Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Blanton

Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo				X	
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Engina

Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Kayla

Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Nestor

Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					
Participa atuando conforme o seu personagem					
Participa resolvendo as situações-problemas				X	
Busca sempre o melhor para o grupo				X	
Conhece o conteúdo matemático utilizado					
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					

PERSONAGEM: Sam

Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

AVALIADOR: <u>Calouren</u>						
FICHA DE AVALIAÇÃO (3º ENCONTRO/DIA 21/07/2017)						
PERSONAGEM: <u>Babilonius</u>						
Crêrrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente	
Entrega as atividades no prazo					X	
Participa atuando conforme o seu personagem					X	
Participa resolvendo as situações-problemas					X	
Busca sempre o melhor para o grupo					X	
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X	
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X	
PERSONAGEM: <u>Calouren</u>						
Crêrrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente	
Entrega as atividades no prazo					X	
Participa atuando conforme o seu personagem					X	
Participa resolvendo as situações-problemas				X		
Busca sempre o melhor para o grupo				X		
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X	
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X	
PERSONAGEM: <u>Emgine</u>						
Crêrrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente	
Entrega as atividades no prazo					X	
Participa atuando conforme o seu personagem					X	
Participa resolvendo as situações-problemas				X		
Busca sempre o melhor para o grupo				X		
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X	
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X	
PERSONAGEM: <u>Kayla</u>						
Crêrrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente	
Entrega as atividades no prazo					X	
Participa atuando conforme o seu personagem					X	
Participa resolvendo as situações-problemas					X	
Busca sempre o melhor para o grupo					X	
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X	
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X	
PERSONAGEM: <u>Marlene</u>						
Crêrrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente	
Entrega as atividades no prazo					X	
Participa atuando conforme o seu personagem					X	
Participa resolvendo as situações-problemas					X	
Busca sempre o melhor para o grupo					X	
Conhece o conteúdo matemático utilizado				X		
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X	
PERSONAGEM: <u>Sam</u>						
Crêrrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente	
Entrega as atividades no prazo						
Participa atuando conforme o seu personagem						
Participa resolvendo as situações-problemas						
Busca sempre o melhor para o grupo						
Conhece o conteúdo matemático utilizado						
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado						

AVALIADOR: Elisavete

FICHA DE AVALIAÇÃO (4 - ENCONTRO/DIA 28/07/2017)

PERSONAGEM: Carlota

Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo				☒	☒
Participa atuando conforme o seu personagem					☒
Participa resolvendo as situações-problemas					☒
Busca sempre o melhor para o grupo					☒
Conhece o conteúdo matemático utilizado					☒
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					☒

PERSONAGEM: Elisavete

Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					☒
Participa atuando conforme o seu personagem					☒
Participa resolvendo as situações-problemas					☒
Busca sempre o melhor para o grupo				☒	☒
Conhece o conteúdo matemático utilizado					☒
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					☒

PERSONAGEM: Emigene

Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					☒
Participa atuando conforme o seu personagem					☒
Participa resolvendo as situações-problemas					☒
Busca sempre o melhor para o grupo					☒
Conhece o conteúdo matemático utilizado					☒
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					☒

PERSONAGEM: Kayla

Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo				☒	☒
Participa atuando conforme o seu personagem					☒
Participa resolvendo as situações-problemas					☒
Busca sempre o melhor para o grupo					☒
Conhece o conteúdo matemático utilizado					☒
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					☒

PERSONAGEM: Martina

Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					☒
Participa atuando conforme o seu personagem					☒
Participa resolvendo as situações-problemas					☒
Busca sempre o melhor para o grupo				☒	☒
Conhece o conteúdo matemático utilizado					☒
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					☒

PERSONAGEM: Sam

Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					☒
Participa atuando conforme o seu personagem					☒
Participa resolvendo as situações-problemas					☒
Busca sempre o melhor para o grupo					☒
Conhece o conteúdo matemático utilizado					☒
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					☒

AVALIADOR: *Engina*

FICHA DE AVALIAÇÃO (1 ENCONTRO/DIA 12/02/2017

PERSONAGEM: *Elow*

Cr�terios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situa��es-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conte�do matem�tico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conte�do utilizado					X

PERSONAGEM: *Enlurus*

Cr�terios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situa��es-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conte�do matem�tico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conte�do utilizado					X

PERSONAGEM: *Engina*

Cr�terios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situa��es-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conte�do matem�tico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conte�do utilizado					X

PERSONAGEM: *Kayla*

Cr�terios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situa��es-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conte�do matem�tico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conte�do utilizado					X

PERSONAGEM: *Marta*

Cr�terios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situa��es-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo				X	X
Conhece o conte�do matem�tico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conte�do utilizado					X

PERSONAGEM: *Sam*

Cr�terios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem				X	X
Participa resolvendo as situa��es-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conte�do matem�tico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conte�do utilizado					X

AVALIADOR: <u>Engira</u>					
FICHA DE AVALIAÇÃO (2 ENCONTRO/DIA) <u>10/03/2017</u>					
PERSONAGEM: <u>Coniurus</u>					
Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

PERSONAGEM: <u>Aluair</u>					
Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

PERSONAGEM: <u>Engira</u>					
Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem				X	
Participa resolvendo as situaes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

PERSONAGEM: <u>Kauka</u>					
Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

PERSONAGEM: <u>Mestre</u>					
Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

PERSONAGEM: <u>Sam</u>					
Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

AVALIADOR: *Engraça*

FICHA DE AVALIAÇÃO 3º ENCONTRO/DIA 21/04/2017

PERSONAGEM: *Engraça*

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo				X	
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: *Engraça*

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: *Engraça*

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo				X	
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: *Engraça*

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: *Engraça*

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: *Engraça*

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

AVALIADOR: Engira

FICHA DE AVALIAÇÃO 4º ENCONTRO/DIA 28 / 02 / 2017

PERSONAGEM: Cirlanus

Cr�terios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo				X	
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situa��es-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conte�do matem�tico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conte�do utilizado					X

PERSONAGEM: Claver

Cr�terios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situa��es-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conte�do matem�tico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conte�do utilizado					X

PERSONAGEM: Engira

Cr�terios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo				X	
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situa��es-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conte�do matem�tico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conte�do utilizado					X

PERSONAGEM: Kaylen

Cr�terios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situa��es-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conte�do matem�tico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conte�do utilizado					X

PERSONAGEM: M ria

Cr�terios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situa��es-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conte�do matem�tico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conte�do utilizado					X

PERSONAGEM: Sam

Cr�terios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situa��es-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conte�do matem�tico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conte�do utilizado					X

AVALIADOR: *Kayla*

FICHA DE AVALIAÇÃO (1º ENCONTRO/DIA 12/04/2017)

PERSONAGEM: *Kayla*

Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

PERSONAGEM: *Glenn Sprung*

Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

PERSONAGEM: *Marti*

Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo	X				
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

PERSONAGEM: *Langine*

Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

PERSONAGEM: *Sam*

Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem	X				
Participa resolvendo as situaes-problemas			X		
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

PERSONAGEM: *Carbure*

Crerios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situaes-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o contedo matemtico utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o contedo utilizado					X

AVALIADOR: *Kayla*

FICHA DE AVALIAÇÃO (2º ENCONTRO/DIA 19/04/2017)

PERSONAGEM: *Guilherme*

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: *Isadora*

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: *Pengame*

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: *Kayla*

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: *Mister*

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo				X	X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: *Sam*

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

AVALIADOR: <i>Kauê</i>					
FICHA DE AVALIAÇÃO (3º ENCONTRO/DIA 28/04/2017)					
PERSONAGEM: <i>Carlinhos</i>					
Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: <i>Chloris</i>					
Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: <i>Engenheiro</i>					
Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: <i>Kauê</i>					
Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: <i>Matheus</i>					
Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: <i>Sam</i>					
Crêterios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

AVALIADOR: Kayla

FICHA DE AVALIAÇÃO (4º ENCONTRO/DIA 28/04/2017)

PERSONAGEM: Enrique

Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo	X				X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Rebecca

Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Enrique

Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo		X			X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Kayla

Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Marta

Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Sara

Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

AVALIADOR: Sam					
FICHA DE AVALIAÇÃO (1º ENCONTRO/DIA 19/10/2017)					
PERSONAGEM: Condenus					
Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X
PERSONAGEM: Claver					
Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X
PERSONAGEM: Engime					
Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X
PERSONAGEM: Kozyla					
Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X
PERSONAGEM: Mestre					
Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X
PERSONAGEM: Sam					
Crêrios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

AVALIADOR: Sam

FICHA DE AVALIAÇÃO (3º ENCONTRO/DIA 19/07/2017)

PERSONAGEM: Kabou

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem				X	
Participa resolvendo as situações-problemas				X	X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Elvira

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Fângine

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem				X	
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Kayla

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas				X	
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Mestre

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas				X	
Busca sempre o melhor para o grupo				X	
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: Sam

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo				X	
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas				X	X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

AVALIADOR: <u>Som</u>					
FICHA DE AVALIAÇÃO (3º ENCONTRO/DIA <u>21/04/2017</u>)					
PERSONAGEM: <u>Conçenud</u>					
Crêterias	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas				X	X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X
PERSONAGEM: <u>Luzia</u>					
Crêterias	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas				X	X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X
PERSONAGEM: <u>Emgumi</u>					
Crêterias	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X
PERSONAGEM: <u>Kayla</u>					
Crêterias	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas				X	X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X
PERSONAGEM: <u>Meltril</u>					
Crêterias	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas				X	X
Busca sempre o melhor para o grupo				X	X
Conhece o conteúdo matemático utilizado				X	X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X
PERSONAGEM: <u>Som</u>					
Crêterias	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem				X	X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

AVALIADOR: Sam

FICHA DE AVALIAÇÃO (4- ENCONTRO/DIA 28/07/2017)

PERSONAGEM: *Enheus*

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: *Clauv*

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: *Engeni*

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: *Kaylo*

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: *Netre*

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

PERSONAGEM: *Sam*

Critérios	Discordo Totalmente	Discordo Parcialmente	Indiferente	Concordo Parcialmente	Concordo Totalmente
Entrega as atividades no prazo					X
Participa atuando conforme o seu personagem					X
Participa resolvendo as situações-problemas					X
Busca sempre o melhor para o grupo					X
Conhece o conteúdo matemático utilizado					X
Demonstrou ter aprendido o conteúdo utilizado					X

APÊNDICE T - FICHAS DE PARECERES COM JUSTIFICATIVA

AVALIADOR:		
PARECER COM JUSTIFICATIVA (ENCONTRO/DIA / 07 /2017)		
1- PERSONAGEM (CERBERUS):		
2- PERSONAGEM (CLOVER):		
3- PERSONAGEM (ENGINE):		
4- PERSONAGEM (KAYLA):		
5- PERSONAGEM (MESTRE):		
6- PERSONAGEM (SAM):		

AVALIADOR: Cerberus

PARECER COM JUSTIFICATIVA (1º ENCONTRO/DIA 12 / 07 /2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 10,0 pois ajudei a resolver as situações problemáticas, as negociações e nas decisões.

2- PERSONAGEM (CLOVER): 10,0 Ele interpretou muito bem, foi muito engajado, resolveu um problema e sabe administrar o dinheiro.

3- PERSONAGEM (ENGINE): 9,0 Participa muito e ajuda a resolver problemas, mas o personagem dela é ruim e ela não atua bem.

4- PERSONAGEM (KAYLA): 10,0 Participou ativamente e ajuda o grupo.

5- PERSONAGEM (MESTRE): 10,0 Ajudou com decisões, além de explicar muito bem.

6- PERSONAGEM (SAM): 9,0 Não participou tanto, só ficou calado. Apesar de na hora de resolver uma conta ele ajudou.

AVALIADOR: Cerberus

PARECER COM JUSTIFICATIVA (2º ENCONTRO/DIA 13 / 07 / 2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 9,0 Ajudou o grupo, mas estava meio desatenta.

2- PERSONAGEM (CLOVER): 8,0 Ajudou o grupo, mas não tembo certeza se ele sabia o que estava sendo feito.

3- PERSONAGEM (ENGINE): 10,0 Resolveu problemas matemáticos rapidamente.

4- PERSONAGEM (KAYLA): 10,0 Ajudou muito com seu pensamento grupal.

5- PERSONAGEM (MESTRE): 10,0 A atuação dela com os personagens é muito boa, ajuda o grupo.

6- PERSONAGEM (SAM): 10,0 Resolveu problemas e ajuda muito o grupo.

AVALIADOR: Cerberus

PARECER COM JUSTIFICATIVA (3º ENCONTRO/DIA 21 / 07 / 2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 9,5 Participou ativamente mas podia ter ajudado mais.

2- PERSONAGEM (CLOVER): 10,0 Ajudou a todos e viveu segundo a personagem.

3- PERSONAGEM (ENGINE): 10,0 Fez contas e ajudou o grupo.

4- PERSONAGEM (KAYLA): 10,0 Ajudou todo mundo e viveu segundo a personagem.

5- PERSONAGEM (MESTRE): 10,0 Agiu conforme a personagem.

6- PERSONAGEM (SAM): 10,0 Tomou boas decisões e pensou no grupo.

AVALIADOR:

PARECER COM JUSTIFICATIVA (ENCONTRO/DIA / 07 / 2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 9,0 Ajudei o grupo e resolvi cálculos, mas não entreguei as atividades no prazo.

2- PERSONAGEM (CLOVER): 10,0 Ajuei com o grupo e tentei ajudar muito.

3- PERSONAGEM (ENGINE): 9,0 Ajudei o grupo e resolvi cálculos, mas não entreguei as atividades no prazo.

4- PERSONAGEM (KAYLA): 9,5 Ajudei todo mundo mas é muito chata.

5- PERSONAGEM (MESTRE): Ajudei o grupo e ajuei conforme o personagem.

6- PERSONAGEM (SAM): 10,0 Resolvi cálculos e ajudei o grupo.

AVALIADOR:

Bilal

PARECER COM JUSTIFICATIVA (1º ENCONTRO/DIA 10/07/2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 10,0 teve uma ótima participação e administração

2- PERSONAGEM (CLOVER): 9,5 Administrou bem a partida e apesar de não ter coordenado bem a economia conforme os interesses do grupo, pediu ter ajudado mais o grupo

3- PERSONAGEM (ENGINE): 10,0 também participou muito bem do jogo e ajudou o grupo

4- PERSONAGEM (KAYLA): 9,0 Apesar de ser calada disse ela teve uma ótima participação

5- PERSONAGEM (MESTRE): 9,0 Ajudou muito, mas precisa ter dado mais dinheiro

6- PERSONAGEM (SAM): 6,0 não teve muita participação no jogo

AVALIADOR: *Elonore*

PARECER COM JUSTIFICATIVA (2º ENCONTRO/DIA 19 / 07 / 2017)

- 1- PERSONAGEM (CERBERUS): 10.0 participou ativamente da partida e ajudou muito bem o grupo
- 2- PERSONAGEM (CLOVER): 8.5 participou da história, mas não ajudou o grupo da maneira como deveria
- 3- PERSONAGEM (ENGINE): 10.0 participou ativamente da partida e ajudou muito o grupo
- 4- PERSONAGEM (KAYLA): 10.0 participou ativamente da partida e ajudou muito o grupo
- 5- PERSONAGEM (MESTRE): 9.5 sua astúcia valeu para causar certa desconfiança no grupo, porém participou ativamente da partida
- 6- PERSONAGEM (SAM): 10.0 ajudou muito o grupo revelando as intenções perigosas, além de como os enigmas.

AVALIADOR: Blanton

PARECER COM JUSTIFICATIVA (3º ENCONTRO/DIA 21/07/2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 9,5 Atua conforme sua personalidade, conhece o conteúdo utilizado e ajuda bem o grupo, mas pode melhorar mais.

2- PERSONAGEM (CLOVER): 9,5 Atua conforme sua personalidade e conhece o conteúdo utilizado, mas, às vezes, não ajuda muito o grupo.

3- PERSONAGEM (ENGINE): 10,0 Conhece o conteúdo utilizado e resolve as dúvidas, problemas, ajudando muito o grupo.

4- PERSONAGEM (KAYLA): 9,0 Atua conforme sua personalidade e aprende fácil porque nem sempre conhece o conteúdo utilizado e logo se irrita do mesmo. Além de ajudar muito bem o grupo.

5- PERSONAGEM (MESTRE): 9,5 Atua conforme sua personalidade e parece conhecer o conteúdo utilizado mas às vezes, não ajuda muito o grupo.

6- PERSONAGEM (SAM): 9,5 Ajuda muito o grupo, mas não atua muito bem conforme sua personalidade.

AVALIADOR: Blomere

PARECER COM JUSTIFICATIVA (4º ENCONTRO/DIA 28/07/2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 10.0 participou do jogo e ajudou muito bem com os problemas mais maliciosos.

2- PERSONAGEM (CLOVER): 8.5 participou do jogo mas não ofereceu muita ajuda ao grupo.

3- PERSONAGEM (ENGINE): ~~8.5~~ 10.0 participou do jogo e ajudou muito o grupo com todas as necessidades.

4- PERSONAGEM (KAYLA): 9.5 participou do jogo, ajudou muito o grupo, mas não entregou as atividades no prazo.

5- PERSONAGEM (MESTRE): 9.0 participou do jogo, mas ainda assim, não ajudou muito o grupo.

6- PERSONAGEM (SAM): 10.0 participou do jogo e ajudou muito o grupo.

AVALIADOR: Engira

PARECER COM JUSTIFICATIVA (1º ENCONTRO/DIA 12/07/2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 10,0 Entrou bem no personagem e participou das decisões, pensando no grupo.

2- PERSONAGEM (CLOVER): 10,0 De fato, foi o que mais entrou no personagem.

3- PERSONAGEM (ENGINE): 10,0 Participou de forma ativa.

4- PERSONAGEM (KAYLA): 10,0 Participou bastante e entrou no personagem.

5- PERSONAGEM (MESTRE): 9,0 Entrou totalmente no personagem e explicou bem todo o conteúdo da jogo e da avaliação por matéria - reguladora.

6- PERSONAGEM (SAM): 9,0 Não foi tão participativa, mas sabe que vai melhorar nos próximos encontros.

AVALIADOR: Engine

PARECER COM JUSTIFICATIVA (2º ENCONTRO/DIA 19 / 07 / 2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 10,0 Ajudou na resolução dos enigmas além de dar várias ideias de como prosseguir durante o jogo.

2- PERSONAGEM (CLOVER): 9,0 Não foi tão participativa quanto os outros.

3- PERSONAGEM (ENGINE): 10,0 Participativa, ative na resolução dos enigmas.

4- PERSONAGEM (KAYLA): 10,0 Demonstra muito interesse e participação no jogo o tempo todo.

5- PERSONAGEM (MESTRE): 10,0 Sempre entra no personagem e explica muito bem os detalhes do jogo.

6- PERSONAGEM (SAM): 10,0 Demonstra muito interesse pela resolução dos enigmas e se esforça para resolvê-los.

AVALIADOR: Engine

PARECER COM JUSTIFICATIVA (3º ENCONTRO/DIA 21 / 07 / 2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 9,5 É sempre participativo e ajuda na resolução dos enigmas e situações-problemas, mas não intrinseca as atividades em si.

2- PERSONAGEM (CLOVER): 9,0 Não foi muito participativo durante o jogo.

3- PERSONAGEM (ENGINE): 9,5 Não intrinseca as atividades no jogo, mas foi participativo durante o jogo e ajudou a resolver os problemas.

4- PERSONAGEM (KAYLA): 10,0 Bastante ativo no jogo e está sempre disposto a ajudar nas situações-problemas.

5- PERSONAGEM (MESTRE): 10,0 Demonstra sempre muito interesse durante todo o jogo.

6- PERSONAGEM (SAM): 10,0 Muito ativo no jogo, principalmente na resolução de enigmas.

AVALIADOR: Engira

PARECER COM JUSTIFICATIVA (1º ENCONTRO/DIA 28 / 07 /2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 10,0 Ativa no jogo e se coloca a disposição para resolver situações - problemas.

2- PERSONAGEM (CLOVER): 9,0 Não tão ativo no jogo quanto os outros.

3- PERSONAGEM (ENGINE): 9,0 Participativa durante o jogo, mas não integrou as atividades em dias.

4- PERSONAGEM (KAYLA): 10,0 Participa ativamente do jogo em todas as situações - problema.

5- PERSONAGEM (MESTRE): 10,0 Sempre muito engajada durante os jogos.

6- PERSONAGEM (SAM): 10,0 Articula bem as ações no jogo e é sempre participativa.

AVALIADOR: Kayla

PARECER COM JUSTIFICATIVA (1º ENCONTRO/DIA 12 / 07 / 2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 10,0 gosta da parte que ela participou da festa de forma ativa

2- PERSONAGEM (CLOVER): 10,0 sabe negociar bem e administrar o dinheiro do grupo

3- PERSONAGEM (ENGINE): 10,0 participou dando opiniões

4- PERSONAGEM (KAYLA): 8,0 participou bem mas não foi tão responsável, poderia ter pedido algo melhor, mas útil

5- PERSONAGEM (MESTRE): 9,0 interpreta bem os personagens e explica direito, mas ainda não se qual o dele.

6- PERSONAGEM (SAM): 4,0 ele não participou na hora da festa.

AVALIADOR: Kayla

PARECER COM JUSTIFICATIVA (2º ENCONTRO/DIA 13 / 07 /2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 10,0 Ajudou o grupo e usou sua força.

2- PERSONAGEM (CLOVER): 10,0 Atua como o personagem e ajudou o grupo.

3- PERSONAGEM (ENGINE): 10,0 Constatou o caso e ajudou com a matemática.

4- PERSONAGEM (KAYLA): 10,0 Viu a redação e conseguiu muitas informações.

5- PERSONAGEM (MESTRE): 9,5 Trouxe informações úteis para o grupo.

6- PERSONAGEM (SAM): 10,0 Ajudou com conhecimentos matemáticos.

AVALIADOR: Kayla

PARECER COM JUSTIFICATIVA (3º ENCONTRO/DIA 21 / 07 /2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 10,0 Ajudou o grupo da maneira que pôde.

2- PERSONAGEM (CLOVER): 10,0 Se propôs a ajudar o grupo entrando nos lugares, usando a força de invisibilidade e ajudou com informações.

3- PERSONAGEM (ENGINE): 10,0 Ajudou com conhecimentos matemáticos e estratégias.

4- PERSONAGEM (KAYLA): 10,0 Conseguiu informações para ajudar o grupo e sempre deu ideias.

5- PERSONAGEM (MESTRE): 10,0 Ajudou conseguindo informações.

6- PERSONAGEM (SAM): 10,0 Demonstra conhecimento em assuntos matemáticos para ajudar o grupo.

AVALIADOR: Kayla

PARECER COM JUSTIFICATIVA (4º ENCONTRO/DIA 28/07/2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 9,0 Ajudou o grupo com seus conhecimentos.

2- PERSONAGEM (CLOVER): 10,0 Ajudou bastante o grupo com suas ideias.

3- PERSONAGEM (ENGINE): 9,5 Ajudou a participar ativamente no jogo.

4- PERSONAGEM (KAYLA): 10,0 Trouxe ideias e ajudou o grupo.

5- PERSONAGEM (MESTRE): 10,0 Pensou no melhor e ajudou o grupo.

6- PERSONAGEM (SAM): 9,5 Ajudou com a matemática, mas cometeu o erro de guardar.

AVALIADOR: Sam

PARECER COM JUSTIFICATIVA (1: ENCONTRO/DIA 12 / 07 / 2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 10,0 tiveram bom desempenho atuando conforme seu personagem e auxiliando o grupo a continuar na missão.

2- PERSONAGEM (CLOVER): 10,0 foi muito bom

3- PERSONAGEM (ENGINE): 10,0 atuou conforme o personagem e deu auxílio o grupo

4- PERSONAGEM (KAYLA): 10,0 atuou conforme o personagem e deu auxílio o grupo.

5- PERSONAGEM (MESTRE): 10,0

6- PERSONAGEM (SAM): 10,0

AVALIADOR: Sam

PARECER COM JUSTIFICATIVA (0: ENCONTRO/DIA/19 / 07 / 2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 8,5 conhece o conteúdo usado e busca o melhor para o grupo, mas não atua muito como seu personagem nem participa muito resolvendo os problemas.

2- PERSONAGEM (CLOVER): 6,0 atua conforme seu personagem e buscou auxiliar o grupo.

3- PERSONAGEM (ENGINE): 9,5 Ela é muito boa em quase tudo, só precisa melhorar a atuação do personagem.

4- PERSONAGEM (KAYLA): 9,5 atua conforme o personagem, buscou auxiliar o grupo, só precisa participar mais na hora de resolver os problemas.

5- PERSONAGEM (MESTRE): 9,0 atua conforme o personagem.

6- PERSONAGEM (SAM): 9,5 fez tudo direito, mas esqueceu de entregar o caso em dia.

AVALIADOR: Sam

PARECER COM JUSTIFICATIVA (3- ENCONTRO/DIA 21 / 07 / 2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 8,0 podia auxiliar mais o grupo a resolver os problemas apresentados, participando das missões.

2- PERSONAGEM (CLOVER): 8,0 podia auxiliar mais o grupo a resolver os problemas apresentados.

3- PERSONAGEM (ENGINE): 10,0. Auxiliou bem o grupo, participou das missões e resolveu os conflitos.

4- PERSONAGEM (KAYLA): 8,0 podia auxiliar mais o grupo a resolver os problemas apresentados.

5- PERSONAGEM (MESTRE): 10. Atua bem, mas não auxilia o grupo a resolver os problemas e não busca o melhor para o grupo.

6- PERSONAGEM (SAM): 9,5. Não entregou as atividades no prazo, mas fez os testes e resolveu os problemas apresentados, buscando o melhor para o grupo.

AVALIADOR: Sam

PARECER COM JUSTIFICATIVA (4- ENCONTRO/DIA 28 / 07 / 2017)

1- PERSONAGEM (CERBERUS): 10,0 auxiliou o grupo a alcançar os objetivos.

2- PERSONAGEM (CLOVER): 10,0 auxiliou o grupo a alcançar os objetivos

3- PERSONAGEM (ENGINE): 10,0 auxiliou o grupo a alcançar os objetivos

4- PERSONAGEM (KAYLA): 10,0 auxiliou o grupo a alcançar os objetivos

5- PERSONAGEM (MESTRE): 10,0 auxiliou o grupo a alcançar os objetivos

6- PERSONAGEM (SAM): 10,0 auxiliou o grupo a alcançar os objetivos

APÊNDICE U – MODELO DE QUESTIONÁRIO

QUESTIONÁRIO

1) Durante as partidas do jogo de RPG 'Aventura Pirata' você teve vergonha de atuar como seu personagem? Ou teria escolhido um outro personagem durante a partida?

2) Em algum momento, na hora de avaliar ou de assumir alguma conduta no jogo, você teve medo da retaliação dos colegas ou mestre (no caso, pesquisadora)?

3) Você acredita que se houvesse tido um debate ou análise das avaliações ao término de cada partida as notas/pareceres e ou justificativas teriam sido diferentes?

4) Cite uma situação do jogo e faça uma análise tática da mesma:

5) Por diversas vezes, Melissa (personagem do Mestre) foi tratada com desconfiança pelos jogadores. Na sua opinião, o que a mesma poderia ter feito, para que essas situações não tivessem acontecido?

6) Depois de ter visto as avaliações, bem como os pareceres/justificativas para as mesmas, diga se concorda ou discorda com elas? Em que poderiam ter sido melhores? E, quem, na sua opinião foi mais fidedigno a realidade do jogo x avaliação?

7) Dê o seu posicionamento com relação ao uso dos jogos de RPG (Role Playing Game) no ambiente pedagógico:

APÊNDICE V - QUESTIONÁRIO DE CERBERUS

QUESTIONÁRIO

1) Durante as partidas do jogo de RPG 'Aventura Pirata' você teve vergonha de atuar como seu personagem? Ou teria escolhido um outro personagem durante a partida?

Não, adorei meu personagem, principalmente sua aparência. É claro que não teria escolhido outro porque a cada nova partida eu gostava mais dele.

2) Em algum momento, na hora de avaliar ou de assumir alguma conduta no jogo, você teve medo da retaliação dos colegas ou mestre (no caso, pesquisadora)?

Como era um jogo não tive problemas, mas acho que na vida real deve ser ruim dar notas para os colegas e imagina o professor...

3) Você acredita que se houvesse tido um debate ou análise das avaliações ao término de cada partida as notas/pareceres e ou justificativas teriam sido diferentes?

Ah, talvez. Acho que você até fez, já que eu não lembro no início, mas depois você me fez pegar o jeito da coisa e quando você tem que dar uma justificativa aí tem que pensar. Tipo não dá pra dar qualquer nota.

4) Cite uma situação do jogo e faça uma análise tática da mesma:

No segundo encontro (19/07/2017) antes de chegarmos na Ilha de Eleuthera encontramos uma embarcação, era um barco de pescador. Eu convenci a todos de não fazermos nada contra eles e terminei que eles depois falaram que viram um barco pirata e tal, eu teria mudado isso. Me senti responsável depois.

5) Por diversas vezes, Melissa (personagem do Mestre) foi tratada com desconfiança pelos jogadores. Na sua opinião o que a mesma poderia ter feito para que essas situações não tivessem acontecido?

Eu realmente não faço ideia.

6) Depois de ter visto as avaliações, bem como os pareceres/justificativas para as mesmas, diga se concorda ou discorda com elas? Em que poderiam ter sido melhores? E, quem, na sua opinião foi mais fidedigno a realidade do jogo x avaliação?

Na maioria eu concordei e poderiam ter sido melhores se todo mundo tivesse levado a sério até o fim. Acredito que Engira foi mais fiel.

7) Dê o seu posicionamento com relação ao uso dos jogos de RPG (Role Playing Game) no ambiente pedagógico:

Eu não conhecia esse tipo de jogo, nem avaliação. Achei que o jogo para a escola é uma ótima opção, mas a avaliação bacia mais complicada.

APÊNDICE W - QUESTIONÁRIO DE CLOVER

QUESTIONÁRIO de Ellen

- 1) Durante as partidas do jogo de RPG 'Aventura Pirata' você teve vergonha de atuar como seu personagem? Ou teria escolhido um outro personagem durante a partida?

Vergonha de atuar como o personagem não, gostei dele, foi uma experiência ser ele. Mas de talvez eu escolhesse outro personagem que pudesse fazer mais coisas.

- 2) Em algum momento, na hora de avaliar ou de assumir alguma conduta no jogo, você teve medo da retaliação dos colegas ou mestre (no caso, pesquisadora)?

Não necessariamente medo, mas receio que eu fui o pior.

- 3) Você acredita que se houvesse tido um debate ou análise das avaliações ao término de cada partida as notas/pareceres e ou justificativas teriam sido diferentes?

Se fosse para dar dicas de como me melhorar: Sim, se fosse só para criticar: não.

- 4) Cite uma situação do jogo e faça uma análise tática da mesma:

Tudo mundo ficou perdido quando Sam citou um homem de Barba Negra dentro do depósito e ninguém sabia o que fazer. Foi um lance para chamar atenção, pegar o tesouro e sair.

- 5) Por diversas vezes, Melissa (personagem do Mestre) foi tratada com desconfiança pelos jogadores. Na sua opinião o que a mesma poderia ter feito para que essas situações não tivessem acontecido?

Gostaria dela, era bem vista.

6) Depois de ter visto as avaliações, bem como os pareceres/justificativas para as mesmas, diga se concorda ou discorda com elas? Em que poderiam ter sido melhores? E, quem, na sua opinião foi mais fidedigno a realidade do jogo x avaliação?

Não sei bem, as pessoas sempre me
dão mais do que mereço. Acho que fui
bem e mais fidedigno foi o senhor

7) Dê o seu posicionamento com relação ao uso dos jogos de RPG (Role Playing Game) no ambiente pedagógico:

O jogo foi muito bom

APÊNDICE X - QUESTIONÁRIO DE ENGINE

QUESTIONÁRIO

1) Durante as partidas do jogo de RPG 'Aventura Pirata' você teve vergonha de atuar como seu personagem? Ou teria escolhido um outro personagem durante a partida?

Não. Eu gostei de meu personagem.

2) Em algum momento, na hora de avaliar ou de assumir alguma conduta no jogo, você teve medo da retaliação dos colegas ou mestre (no caso, pesquisadora)?

Não.

3) Você acredita que se houvesse tido um debate ou análise das avaliações ao término de cada partida as notas/pareceres e ou justificativas teriam sido diferentes?

Sim, poderia ter rolado um clima de desconforto, mas teria sido divertido.

4) Cite uma situação do jogo e faça uma análise tática da mesma:

Acho que o grupo ficou bem, não sei bem se que eu considero.

5) Por diversas vezes, Melissa (personagem do Mestre) foi tratada com desconfiança pelos jogadores. Na sua opinião o que a mesma poderia ter feito para que essas situações não tivessem acontecido?

Não gostei dela desde o princípio.

6) Depois de ter visto as avaliações, bem como os pareceres/justificativas para as mesmas, diga se concorda ou discorda com elas? Em que poderiam ter sido melhores? E, quem, na sua opinião foi mais fidedigno a realidade do jogo x avaliação?

Eu concordei com as notas que me deram. Gostei muito de poder participar desde a avaliação e ver ainda as coisas que Valeria notei. Creio que, numa parte, quem foi melhor foi Carlos.

7) Dê o seu posicionamento com relação ao uso dos jogos de RPG (Role Playing Game) no ambiente pedagógico:

Por mim, todas as disciplinas deveriam fazer algo do tipo, foi bem divertido!

APÊNDICE Y - QUESTIONÁRIO DE KAYLA

QUESTIONÁRIO de Kayla

- 1) Durante as partidas do jogo de RPG 'Aventura Pirata' você teve vergonha de atuar como seu personagem? Ou teria escolhido um outro personagem durante a partida?

Só fiquei um pouco com vergonha quando contaram que eu era "aquela contada", mas fui parada. No fim escolhi outro personagem e meus foi o que me contou o Tempo Toda. Não foi mais coisa para deixar os outros fazerem, só a Teia.

- 2) Em algum momento, na hora de avaliar ou de assumir alguma conduta no jogo, você teve medo da retaliação dos colegas ou mestre (no caso, pesquisadora)?

Não. Quando quiser, digo uma coisa (se) eu digo mesmo mesmo que o povo não goste.

- 3) Você acredita que se houvesse tido um debate ou análise das avaliações ao término de cada partida as notas/pareceres e ou justificativas teriam sido diferentes?

Diff. fazer essas avaliações foi muito chato.

- 4) Cite uma situação do jogo e faça uma análise tática da mesma:

Acho que o grupo jogou bem, não sei bem o que mudou. A sempre, só quando encontra no subterâneo de Casa de Florencia, encontramos um capanga de Barba de negro e sortadamente todos os nossos conseguimos achar o Templo e giramos os vasos de bronze para o cargo e o melhor. Ter Seducido o cara como fez com o Hest não deveria encontrar.

- 5) Por diversas vezes, Melissa (personagem do Mestre) foi tratada com desconfiança pelos jogadores. Na sua opinião o que a mesma poderia ter feito para que essas situações não tivessem acontecido?

Ela era muito misteriosa, sempre estava escondendo algo e de nada. Tinha sempre informações que ajudava o grupo, e que era bom.

6) Depois de ter visto as avaliações, bem como os pareceres/justificativas para as mesmas, diga se concorda ou discorda com elas? Em que poderiam ter sido melhores? E, quem, na sua opinião foi mais fidedigno a realidade do jogo x avaliação?

Concorda. A avaliação poderia ser melhor se fosse feita sem a viz. na i. muito chata para responder. Acho que quem fez fazenda foi Carbruno.

7) Dê o seu posicionamento com relação ao uso dos jogos de RPG (Role Playing Game) no ambiente pedagógico:

Se jogo, foi muito divertido e que não queria mais de. Tem que fazer as avaliações e as justificativas. Também foi divertido. Não sei como os outros ficaram.

6) Depois de ter visto as avaliações, bem como os pareceres/justificativas para as mesmas, diga se concorda ou discorda com elas? Em que poderiam ter sido melhores? E, quem, na sua opinião foi mais fidedigno a realidade do jogo x avaliação?

R - Concordei parcialmente, no começo o pessoal não compreendeu muito que eu me estava avaliando como um personagem e não avaliando um, mas depois eles perceberam. Avaliação foi bem justa.

7) Dê o seu posicionamento com relação ao uso dos jogos de RPG (Role Playing Game) no ambiente pedagógico:

R - Gosto muito de jogos de RPG, mas nunca pensei que eles poderiam ser usados na sala. A história é muito interessante, os personagens e cenário, um elenco de melhores dos melhores momentos históricos. Não tem coleções na história dando um papel fundamental na história e não algo como se apenas.