

# JAGUARETÊ

## O ENCONTRO

### LIVRO DO PROFESSOR

*Um guia para utilizar o RPG "Jaguarete: O Encontro" em Sala de Aula*

m  
AE

Ministério de  
Educação  
do Brasil  
UFRR

Editora  
UFPR



Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade Federal do Paraná

# JAGUARETE O ENCONTRO

LIVRO DO PROFESSOR

*Um guia para utilizar o RPG "Jagueté: O Encontro" em sala de aula*

*Editora*  
UFPR

**Reitor**

*Zaki Akel Sobrinho*

**Vice-Reitor**

*Rogério Andrade Mulinari*

**Pró-Reitora de Extensão e Cultura**

*Deise Cristina de Lima Picanço*

**Diretora do MAE-UFPR**

*Márcia Cristina Rosato*

**Diretor da Editora UFPR**

*Gilberto de Castro*

**Conselho Editorial**

*Andre de Macedo Duarte*

*Anna Beatriz da Silveira Paula*

*Cristina Gonçalves de Mendonça*

*Edison Luiz Almeida Tizgot*

*Elsi do Rocio Cardoso Alano*

*Everton Passos*

*Ida Chapaval Pimentel*

*Lauro Brito de Almeida*

*Marcia Santos de Menezes*

*Maria Auxiliadora M. dos Santos Schmidt*

*Maria Cristina Borba Braga*

*Naotake Fukushima*

*Sergio Luiz Meister Berleze*

*Sergio Said Staut Junior*

Universidade Federal do Paraná. Sistema de Bibliotecas.  
Biblioteca Central. Coordenação de Processos Técnicos

M986 Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade Federal do Paraná.

Jaguaretê o Encontro : livro do professor : um guia para utilizar o RPG "Jaguaretê : O Encontro" em sala de aula / Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade Federal do Paraná. — 1.ed.— Curitiba, PR : Editora UFPR, 2013. 40p. : principalmente il.

Inclui referências e notas de rodapé

ISBN 9788565888608

1. Onça pintada. 2. Índios - Cultura. 3. Animais na literatura. 4. Jogos educativos. I. Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade Federal do Paraná. II. Título. Série

CDD 22.ed. 615.8

Samira do Rego Elias CRB-9/755

ISBN 978-85-65888-60-8

Ref. 722

Direitos desta edição reservados à

**Editora**  
**UFPR**

Rua João Negrão, 280, 2.º andar - Centro  
Caixa Postal 17309  
Tel.: (41) 3360-7489 / Fax: (41) 3360-7486  
80010-200 - Curitiba - Paraná - Brasil  
www.editora.ufpr.br  
editora@ufpr.br  
2013

Esta obra foi integralmente produzida pelo

**m**  
**AE**

MUSEU DE  
ARQUEOLOGIA E  
ETNOLOGIA  
UFPR

**Diretora**

*Márcia Cristina Rosato*

**Pesquisa, Texto e Revisão Conceitual**

*Bruna Marina Portela*

*Fábio Luís Gasparello Marcolino*

*Laura Pérez Gil*

*Sady Pereira do Carmo Júnior*

**Ilustrações**

*Artur Henrique Gomes Janz*

*Daniel Freire da Silva*

*Érica Storer de Araújo*

**Ilustrações dos Mapas**

*Fábio Luís G. Marcolino*

*Mateus Henrique Buffone*

*Uéilton Castro Pires*

**Diagramação**

*Artur Henrique Gomes Janz*

**Revisão Ortográfica**

*Bruna Marina Portela*

**Equipe MAE**

*Ana Luisa de Mello Nascimento*

*Andréia Baia Prestes*

*Ângela Carolina de Castro Simões*

*Bárbara Bueno Furquim*

*Bruna Marina Portela*

*Dorila Rosane de Paula Rodrigues*

*Douglas Cléverson Fróis*

*Elizabeth Maciel Scomassão*

*Fábio Marcolino*

*João Kalluf*

*Laércio Lóiola Brochier*

*Laura Pérez Gil*

*Luiz Carlos Alves*

*Luiz César Rodrigues*

*Márcia Cristina Rosato*

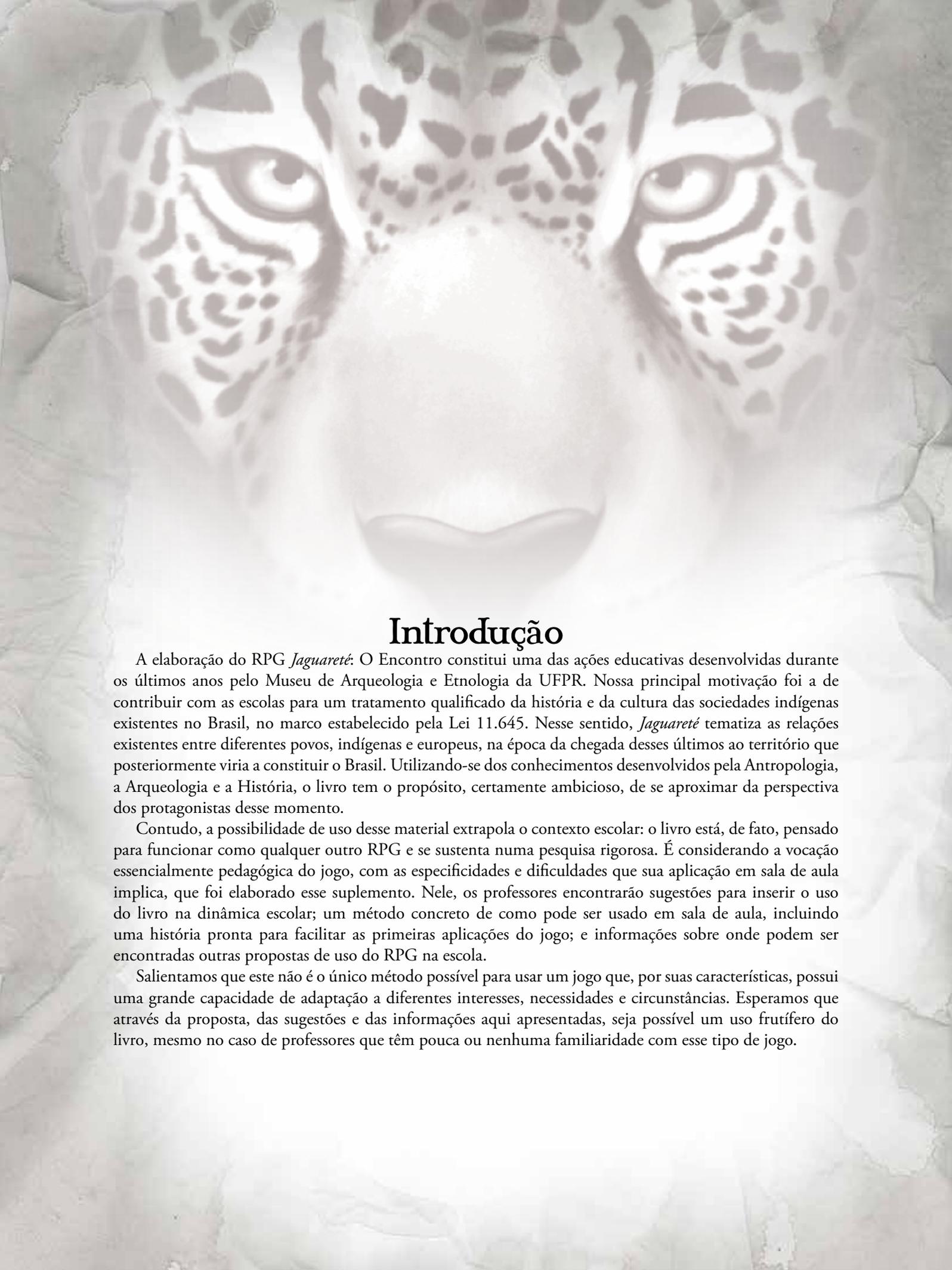
*Regiane Souto Pereira Pelaquini*

*Sady Pereira do Carmo Junior*

*Yara Aparecida Tavares.*

## Sumário

|   |    |
|---|----|
| Introdução  | 4  |
| O que é RPG                                       | 5  |
| RPG na escola é possível?                         | 6  |
| Descrição geral da metodologia proposta           | 8  |
| Sobre a construção da história                    | 9  |
| Sobre a construção dos personagens                | 9  |
| Sobre a duração do jogo                           | 9  |
| Sobre a estrutura do jogo                         | 9  |
| Preparando o Jogo                                 | 10 |
| A construção dos personagens                      | 10 |
| Aventura - O Resgate das Araucárias               | 17 |
| Preparação do Mestre                              | 17 |
| Pano de fundo da história                         | 17 |
| Parte 1: Mortes misteriosas na aldeia             | 18 |
| Parte 2: A Floresta Morta                         | 21 |
| Parte 3: A Jornada até Foz do Yguassu             | 23 |
| A Batalha Final: Enfrentando a Jiboiaçu Ancestral | 30 |
| Como fazer sua própria aventura                   | 34 |
| Sugestões de bibliografia                         | 37 |
| Sugestões de sites                                | 37 |



## Introdução

A elaboração do RPG *Jaguareté: O Encontro* constitui uma das ações educativas desenvolvidas durante os últimos anos pelo Museu de Arqueologia e Etnologia da UFPR. Nossa principal motivação foi a de contribuir com as escolas para um tratamento qualificado da história e da cultura das sociedades indígenas existentes no Brasil, no marco estabelecido pela Lei 11.645. Nesse sentido, *Jaguareté* tematiza as relações existentes entre diferentes povos, indígenas e europeus, na época da chegada desses últimos ao território que posteriormente viria a constituir o Brasil. Utilizando-se dos conhecimentos desenvolvidos pela Antropologia, a Arqueologia e a História, o livro tem o propósito, certamente ambicioso, de se aproximar da perspectiva dos protagonistas desse momento.

Contudo, a possibilidade de uso desse material extrapola o contexto escolar: o livro está, de fato, pensado para funcionar como qualquer outro RPG e se sustenta numa pesquisa rigorosa. É considerando a vocação essencialmente pedagógica do jogo, com as especificidades e dificuldades que sua aplicação em sala de aula implica, que foi elaborado esse suplemento. Nele, os professores encontrarão sugestões para inserir o uso do livro na dinâmica escolar; um método concreto de como pode ser usado em sala de aula, incluindo uma história pronta para facilitar as primeiras aplicações do jogo; e informações sobre onde podem ser encontradas outras propostas de uso do RPG na escola.

Salientamos que este não é o único método possível para usar um jogo que, por suas características, possui uma grande capacidade de adaptação a diferentes interesses, necessidades e circunstâncias. Esperamos que através da proposta, das sugestões e das informações aqui apresentadas, seja possível um uso frutífero do livro, mesmo no caso de professores que têm pouca ou nenhuma familiaridade com esse tipo de jogo.

## O que é RPG?

RPG, do inglês *Role Playing Game*, é um jogo de interpretação de personagens, que mistura imaginação e regras. No jogo de RPG, cada jogador cria um personagem, e age na história que vai se desenrolar através dele. Isso implica - e no caso do *Jaguareté: O Encontro* isso é de fato um aspecto fundamental - tentar imaginar como esses personagens pensariam e agiriam na realidade, ou seja, quais seriam as visões de mundo e motivações que orientavam as ações dos Tupinambás, Guaianás e Europeus que protagonizaram esse momento da história.

Para jogar uma partida de RPG, é necessário primeiramente escolher uma pessoa que será o "mestre" (ou narrador) e os demais serão os jogadores. Antes da partida, o mestre deverá orientar os jogadores sobre as regras do jogo (neste caso as descritas no *Livro Jaguareté: O Encontro*) e como preencher a ficha do personagem, que consiste em uma tabela com as características: sua força, resistência, poderes e habilidades.

É papel do mestre criar uma história, explicar o cenário e contar uma introdução sobre a aventura, para conscientizar os jogadores sobre onde eles estão e, finalmente, dar à eles um objetivo básico que irá desencadear o início da aventura. Os acontecimentos vão sendo narrados pelo mestre e os jogadores seguem imaginando tudo o que acontece. Quando um personagem precisa tomar uma atitude ele diz ao narrador o que pretende fazer, o mestre analisa se é possível ou não realizar a ação - baseado na ficha do personagem e no contexto de jogo - e em seguida, são jogados dados. Dependendo do valor obtido, o ato é realizado com sucesso ou não.

Após certos eventos ou aventuras, o narrador irá permitir (de acordo com as regras) que os personagens evoluam seus atributos e capacidades, tornando a partida ainda mais interessante. Cada sessão de RPG é uma experiência única. É impossível o narrador ter controle total da história, pois nunca se sabe o que os jogadores irão decidir diante de uma situação. Por isso o mestre deve estar preparado para mudança de rumos na história. Em uma partida de RPG não existe vencedor ou perdedor e o objetivo é



a diversão, criando e participando de uma aventura emocionante, que irá permitir o aprendizado, estimular a criatividade, a cooperação e o trabalho em equipe.

Em *Jaguaraté: O Encontro* é possível fazer parte de um cenário que só conhecemos pelos livros de História: o vasto território que hoje conhecemos por Brasil na época da chegada dos europeus, sob a perspectiva e o olhar dos grupos indígenas que aqui viviam.

Cuidado com as flechas e bom Jogo!

### RPG na Escola: é possível?

No Brasil, muitas experiências já foram feitas com o uso do RPG em sala de aula. Apesar de parecer um assunto totalmente novo e inusitado para alguns, existem vários pesquisadores, das mais diversas áreas, pensando no RPG como uma ferramenta pedagógica. Em uma busca rápida na internet, surgem muitos artigos, reportagens e, inclusive, sites especializados no assunto. Não raro encontramos monografias, dissertações e teses sobre o uso do RPG na escola, em áreas como física, biologia, história e educação física.

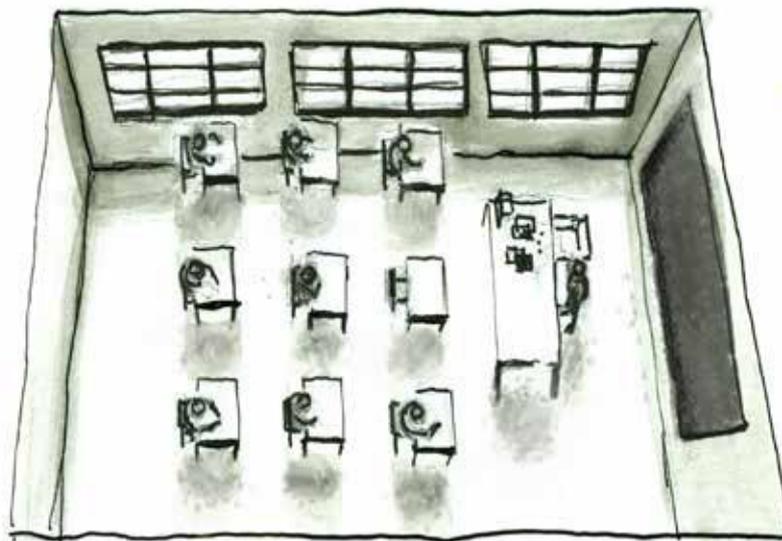
Uma das muitas discussões que envolvem a educação básica é como aumentar a motivação dos alunos. Como tornar as aulas mais interessantes e fazer com que a aprendizagem não seja um processo desgastante, para ambas as partes envolvidas? O RPG pode ser uma das respostas. Como vimos, o RPG é um jogo de interpretação, em que os jogadores/

personagens precisam atuar em conjunto a fim de atingir um objetivo comum: contar uma história. Ele estimula, portanto, a cooperação mútua e uma ação coletiva para que possam alcançar os objetivos da aventura.

Além desse caráter cooperativista, o RPG estimula os alunos a pesquisarem mais sobre o contexto em que a aventura acontece. Em geral, quanto mais informações possuem sobre o assunto, mais seus personagens poderão atuar na aventura, de maneira a ajudar todo o grupo. Como afirmou o pesquisador Luiz Ricon em entrevista à Revista Nova Escola “o RPG desenvolve nos alunos características como criatividade, socialização, capacidade de argumentação e liderança, já que é preciso tomar decisões para definir o rumo da história”<sup>1</sup>.

No entanto, para que o RPG possa ser usado em sala de aula, é preciso ter objetivos claros além da diversão e do entusiasmo que o jogo pode provocar nos alunos. Deve-se levar em conta o caráter pedagógico do jogo, objetivando sempre o aprendizado de conteúdos por parte dos alunos. Para isso, é preciso selecionar um tema que servirá de base para a aventura. A partir daí, você, professor, irá orientar os alunos na pesquisa que irão realizar, bem como definir o que cabe e o que não cabe na aventura, dentro do conteúdo escolhido. No caso de *Jaguaraté: O Encontro*, a temática central são as

1 Revista Nova Escola. O ABC do RPG. Edição nº 214, agosto de 2008. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/historia/fundamentos/abc-rpg-423044.shtml>. Acesso em 08/04/2013.



relações estabelecidas entre as etnias indígenas e os europeus desde a chegada dos portugueses em 1500 e ao longo de todo o século XVI. A pesquisa sobre o tema pode ser feita por você e pelos alunos no próprio livro, que traz textos com informações riquíssimas sobre os costumes e as visões de mundo de duas das principais etnias indígenas que aqui viviam, chamados Tupinambás e Guaianás, além de tratar também da interação destes com os europeus.

Trabalhado de maneira adequada, o jogo de RPG em sala de aula pode contribuir para desenvolver competências e habilidades nos alunos. Uma delas é a resolução de situações-problema, pois em vários momentos da aventura eles precisarão tomar atitudes e encontrar soluções para sair de determinada situação. E o melhor, farão isso em conjunto, tomando uma decisão coletiva, desenvolvendo também a habilidade do diálogo.

É importante também ressaltar o caráter interdisciplinar que o RPG pode proporcionar às escolas. Com uma única aventura, é possível desenvolver temáticas da História, do Português, da Biologia, da Matemática e até da Educação Física.

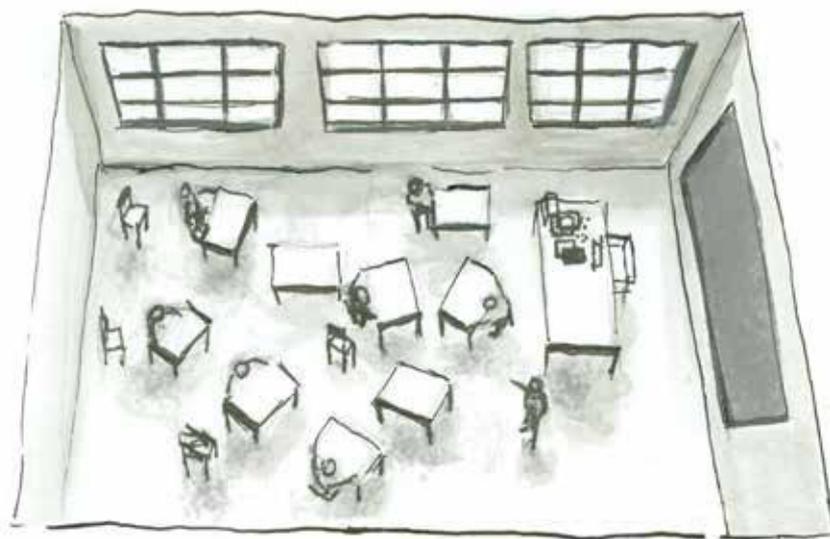
Em *Jaguareté: O Encontro*, a primeira vista pode parecer que apenas conteúdos de História do Brasil podem ser trabalhados, uma vez que o contexto do livro é a chegada dos europeus ao Novo Mundo e o contato com os grupos indígenas que aqui viviam. No entanto, é possível agregar outras temáticas, fazendo com que o uso do RPG em sala de aula se torne uma atividade interdisciplinar. Por exemplo, no

Português, é possível solicitar aos alunos que façam um texto, após a experiência do jogo, contando como foi a atividade para eles. Na biologia, pode ser trabalhada a flora e a fauna na época da chegada dos europeus e as diferenças com o modo como nos relacionamos hoje com o meio-ambiente. Já na Educação Física o professor pode propor um jogo de RPG usando a metodologia do Live Action, na qual os jogadores precisam, literalmente, interpretar seus personagens, como em um teatro, incentivando os alunos a se movimentarem, como por exemplo, para caçar algum animal ou fugir de algum inimigo na floresta.

As possibilidades são muitas e dependem muito da criatividade e da interação dos professores. A proposta de uso do RPG de forma interdisciplinar pode aumentar o interesse de alunos e professores no jogo, aproximando ambas as partes envolvidas. Além disso, é possível trabalhar de maneira mais demorada, unindo várias aulas de disciplinas diferentes para que o RPG possa acontecer.

Uma sugestão é que você, professor, que se interesse pelo RPG, proponha à direção de sua escola que ele seja incluído no planejamento anual, como em atividades de contraturno ou em semanas culturais promovidas pelo colégio. Isso possibilitará um trabalho mais apurado com o RPG, ampliando as possibilidades de uso e, conseqüentemente, de apreensão de conteúdo e desenvolvimento de competências e habilidades por parte dos alunos.

Mas como mestrar um RPG para uma turma de



30 estudantes? Qual a melhor metodologia? A seguir iremos sugerir uma aventura pronta e um método, que consiste na divisão da turma em grupos, sendo que cada grupo representará um personagem e você, professor, irá fazer o papel de mestre do jogo. Essa metodologia é apenas uma sugestão. Você pode, conforme adquirir familiaridade com o RPG, elaborar outras formas de utilizá-lo em sala de aula, como por exemplo, fazendo com que os próprios alunos sejam os mestres, dividindo a turma em grupos de seis alunos, sendo um deles o responsável por narrar a aventura.

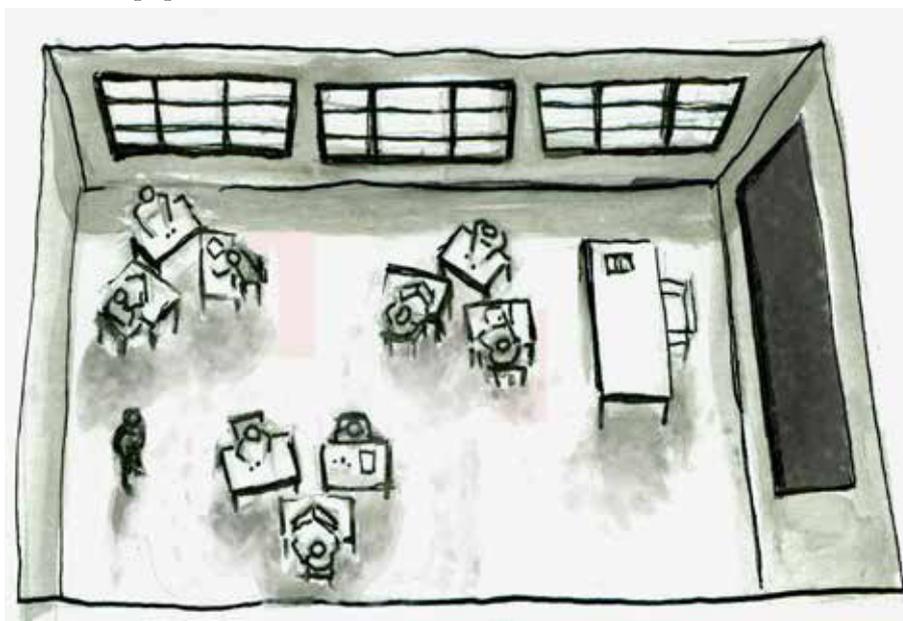
As possibilidades do uso do RPG em sala de aula são inúmeras e dependem muito da criatividade do professor. Esperamos que esse suplemento estimule-o a pesquisar mais sobre o universo indígena brasileiro, ainda pouco explorado nas escolas de ensino básico. A proposta deste RPG desenvolvido pelo MAE vai de encontro à já citada Lei 11.645 de 2008 que tornou obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena. É uma maneira lúdica, interessante e inusitada de repassar um conteúdo de suma importância para a compreensão da história e da cultura brasileiras, a partir de uma perspectiva até então pouco conhecida: a dos primeiros habitantes dessa terra que mais tarde veio a ser chamada Brasil.

### Descrição geral da metodologia proposta

O método aqui proposto surgiu a partir da análise de trabalhos que abordam o uso do RPG em sala de aula, das discussões da equipe do MAE envolvida –

muitos deles experientes jogadores de RPG –, e do diálogo com professores que atuam no ensino médio. As principais preocupações se referem à dificuldade de adaptar o jogo a um número grande de participantes e a um tempo limitado, já que, em seu uso normal, participam apenas quatro ou cinco pessoas em média e não há um limite pré-determinado na duração de cada jogo. É possível aplicar o RPG no decorrer normal das aulas, mas existem também outras boas opções, tais como organizar jogos durante Semanas Culturais e outros eventos promovidos pela escola ou nos programas de contraturno. Igualmente, a metodologia do RPG, por suas características, pode ser especialmente adequada ao ensino médio noturno e às turmas de jovens e adultos (EJA). O método aqui descrito está pensado para sua aplicação durante o período de aula, mas é facilmente adaptável a esses outros contextos acima mencionados.

A metodologia proposta consiste na realização de um jogo, com foco numa aventura específica, durante o qual o professor ou professores atuem como mestres. Em função disso, o professor-mestre deverá preparar com antecedência a história, definindo, entre outras coisas, os personagens que participarão nela. Sugere-se que o professor-mestre se familiarize com o jogo antes de aplicá-lo em sala de aula. Para quem já jogou RPG anteriormente, se trata apenas de conhecer as especificidades desse jogo. Quem não teve experiências anteriores com RPG, vai precisar investir um pouco mais de tempo para poder dominar a dinâmica do jogo, de forma



que seu uso em sala de aula seja divertido e produtivo em termos pedagógicos. É interessante nesse sentido que organize algumas sessões de jogo com amigos. Três ou quatro sessões devem ser suficientes para ter o conhecimento necessário para sua aplicação em sala de aula.

**Sobre a construção da história:** No final do livro *Jaguareté: O Encontro* são propostas várias ideias de aventuras que poderão ser desenvolvidas pelo professor-mestre. Neste suplemento desenvolvemos uma delas e proporcionamos os princípios necessários para que qualquer um possa preparar uma história. Lembramos, contudo, que as possibilidades são múltiplas, e novas ideias sobre possíveis histórias podem surgir a partir da leitura de trabalhos sobre povos indígenas, compilações mitológicas ou livros de história, além de filmes e produções audiovisuais. As histórias podem ser totalmente inventadas ou se basear em fatos acontecidos. Em segundas ou terceiras aplicações do jogo, quando a turma e o professor já tenham suficiente familiaridade com ele, um bom exercício pode ser pesquisar para definir uma nova história não incluída no livro. Neste suplemento a história se passa no início do século XVI, a partir de uma aldeia Guaianás liderada pelo Cacique Fuarnã, localizada próxima ao rio Ivaíhy. Este local, nesta época de encontros com povos diferentes e guerras<sup>1</sup>, há um bom tempo tem sido um lugar pacato com paz e fartura. Contudo, as coisas mudaram quando um inverno rigoroso atingiu a aldeia e todos os pinhões desapareceram da região. Poucos dias depois, muitos morreram, pois não tinham o que comer. O objetivo dos personagens jogadores nesta história é descobrir a causa do desaparecimento do fruto, e assim trazer a fartura de volta para salvar a aldeia.

**Sobre a construção dos personagens:** A dinâmica aqui proposta pretende adaptar um jogo que normalmente envolve entre 3 e 5 jogadores ao universo de uma sala de aula. Para viabilizar o jogo, os alunos devem ser divididos em cinco grupos, cada um dos quais assumindo um determinado personagem. Embora não seja totalmente necessário, é interessante que o grupo de personagens envolva ao menos um representante de cada um dos povos apresentados no

1 O Capítulo 1: O Cenário de *Jaguareté: O Encontro* dá um panorama geral dos conflitos que aconteciam nesta época.

livro. Neste suplemento apresentamos a história de cinco personagens que estão envolvidos na aventura: 3 Guaianás, 1 Tupinambá e 1 Europeu. Buscamos permitir a presença de personagens de povos diferentes em uma mesma aventura, a fim de que os alunos tenham contato com as diferentes culturas e cosmologias de cada um deles.

**Sobre a duração do jogo:** No total se prevê uma duração por jogo de 6 horas/aula, que podem ser idealmente divididas em quatro sessões, sendo a duração das duas primeiras de uma hora cada e as duas seguintes, de duas horas cada. A articulação entre dois ou mais professores pode ser muito proveitosa para o jogo, não apenas porque permite juntar horas de aula, ampliando os limites de tempo, mas também porque incentiva o trabalho interdisciplinar a partir das temáticas abordadas no livro, e a colaboração facilita o desenvolvimento de ideias e soluções criativas para o jogo. Além disso, se torna mais fácil lidar com a turma.

**Sobre a estrutura do jogo:** Como sugestão, cada sessão poderá ser usada da seguinte forma:

- *1ª aula (1 hora/aula de duração)* - explicação sobre o RPG e as atividades que serão desenvolvidas. Neste primeiro encontro deve ficar claro o que se espera dos alunos e qual é o objetivo do jogo. Também nesta primeira aula será interessante fazer a divisão dos alunos em grupos e ler o conto de introdução do livro, *A Revelação do Jaguar* (p. 23 de *Jaguareté: O Encontro*). Você, professor, como mestre do jogo, deverá já ter definido qual será a história usada para que os personagens sejam condizentes com a mesma.
- *2ª aula (1 hora/aula de duração)* - cada grupo de alunos deverá completar a ficha de seu personagem tomando como fonte de informações o livro *Jaguareté: O Encontro*. Para a aventura aqui sugerida, os personagens já estão definidos, sendo apenas necessário o preenchimento das fichas de cada um deles. No entanto, é interessante que os alunos saibam mais sobre quem irão interpretar lendo trechos referentes ao seu povo no Capítulo II de *Jaguareté*, a fim de agirem com mais coerência durante o jogo e de apreenderem melhor o conteúdo. Caso não haja tempo hábil

para a leitura em sala de aula, peça que façam isso em casa. Opcionalmente, há a possibilidade de construir um personagem do início, seguindo as regras do Capítulo III, no entanto, uma única aula pode não ser suficiente para isso. A busca por informações para a construção e melhor detalhamento do personagem pode ser também ampliada incorporando outras fontes de pesquisa, como por exemplo, as sugeridas ao final do livro *Jaguareté: O Encontro*. Quando for construir um personagem, é aconselhável que o grupo responsável crie uma pequena história de vida para ajudar a caracterizá-lo melhor e a estabelecer parâmetros com os quais as reações e escolhas do personagem sejam coerentes.

- 3ª e 4ª aula (2 horas/aula de duração cada uma) - desenvolvimento da aventura, previamente estudada pelo professor-mestre, envolvendo todos os personagens criados. O professor-mestre irá narrar a aventura e os personagens envolvidos deverão tomar decisões a respeito das situações criadas. Essas decisões devem ser coerentes com os objetivos e características particulares de cada personagem. Para construir essa coerência, é importante que os alunos se esforcem ao máximo para que as escolhas feitas se conformem à lógica do personagem e não a deles próprios. Por isso é importante que, no momento de completar ou construir um personagem, conforme já sugerido, seja feita a leitura dos textos fornecidos no livro, que explicam as motivações e formas de comportamento próprias de cada um dos povos envolvidos.

Dado que os alunos que formam cada grupo deverão tomar decisões conjuntamente no que se refere a seu personagem, a dinâmica do jogo pode se ver afetada, tornando-o um tanto cansativo e demorado. Sugere-se, para preservar a agilidade do jogo, que cada grupo de alunos estabeleça um rodízio, de forma que a cada vez que seja necessário tomar uma decisão, seja um deles o responsável por fazê-lo em vez de precisar o acordo de todos os membros do grupo.

Nas intervenções dos personagens, que vão ocorrendo a medida que o professor-mestre vai contando a história, não existe uma ordem, mas sim acontecem de forma espontânea. Para evitar que o jogo se torne muito caótico, sugere-se que quando os alunos desejem intervir, levantem a mão. Apenas nos casos em que se trata de situações que devem ser resolvidas

através de enfrentamentos com os dados, se estabelece uma ordem para a intervenção de cada personagem.

Finalmente, com a finalidade de fixar o conteúdo trabalhado e avaliar a experiência do uso do RPG em sala de aula, sugere-se a realização de uma atividade tal como uma redação ou um trabalho em grupo. Uma boa possibilidade, também, é deixar a critério dos alunos que tipo de atividade ou exercício deve ser realizado, o que incentiva sua criatividade.

## Preparando o Jogo

Neste momento, o professor deverá explicar o que é RPG e estabelecer o cronograma de atividades. Divida a turma em 1 grupo para cada personagem que será interpretado. A aventura contida neste suplemento foi projetada para se jogar com 5 personagens, portanto, 5 grupos. A leitura em sala de aula do conto *A Revelação do Jaguar* (pág. 23 de *Jaguareté: O Encontro*) é ótima para introduzir o tema, que pode ser ainda acompanhada de uma breve discussão. Outros textos do livro que os alunos podem já ter acesso para lerem em casa é “O Papel dos Jogadores” (pág. 16) e a descrição de cada um dos Povos no Capítulo II. Para você, Mestre, é importante a leitura do Capítulo III, no qual as regras do jogo são explicadas.

## A Construção dos Personagens

Nesta aula os alunos devem completar as fichas de seus personagens a partir das histórias e das ilustrações aqui sugeridas. As informações sobre os personagens devem ser transferidas para uma ficha, da qual cada grupo deverá ter uma cópia, que será preenchida com as informações do personagem que estão interpretando. Todas as regras de Criação de Personagens estão explicadas no Capítulo III de *Jaguareté: O Encontro*. Na página 127, especificamente, há um “Guia para Criar Personagem em 10 Passos” que será bastante útil nesse processo.

Entregue a cada grupo de alunos uma fotocópia de sugestão de personagem (listados a seguir) e uma ficha, a qual deverão preencher e compreender como ela funciona antes de começar a aventura. Aproveite essa primeira fase para explicar e sanar dúvidas sobre como funcionarão as regras de criação de personagem e como essa construção irá afetar o jogo. Caso você mesmo tenha dúvida com alguma regra, lembre-se que você é o mestre e pode simplificá-la ou aplicá-la da maneira que preferir.



### 1) Personagem Guaianás

Este Guaianás participou, a mando do Cacique Fuarná, de uma grande comitiva europeia de guerra, lutando ao lado de portugueses contra grupos indígenas inimigos, que durou em torno de quatro meses. Nesta ocasião, quando era apenas um adolescente, pôde aprender um pouco da língua portuguesa, capacidade que guarda em segredo de um recentemente encontrado homem branco<sup>1</sup> que saiu da terra, pois suspeita dele. Seu contato com os homens barbados trouxe a ele grande interesse para o lado espiritual. Embora ainda não tenha estabelecido uma ligação com seu *Iangrê*, ele busca constantemente o conselho de Fadungrá para desenvolver o poder e o saber dos *kuiã* e, ao mesmo tempo, preocupa-se em se tornar um grande guerreiro.

**Transfira os dados a seguir para a cópia da ficha:**

**Povo:** Guaianá

**Local de Origem:** Aldeia do Rio Ivahy

**Capacidades:** Varapau 1, Sobrevivência 1, Determinação 1, Intimidação 1, Língua (Guaianás)

*1. Essas são as Capacidades de Bônus do seu povo. Ao distribuir os pontos de Atributo, gaste um ponto das Capacidades de Expressão com "Língua (Português) 1".*

**Capacidades Especiais:** Fluente em Língua (Línguas Latinas). Escolha até duas do 1º nível do Caminho do *Iangrê* e até três do 1º nível do Caminho do *Guerreiro*.

**Nível de Caminho:** 2 (1 *Iangrê* / 1 *Guerreiro*).

**Código de Ética Atual:** Jejuns e Abstenções, Participar das Investidas de Guerra

**Provações para o Próximo Nível:** Contatar *Iangrê*, Capturar 5 mulheres.

**Equipamentos:** Varapau

<sup>1</sup> Personagem interpretado por outro(s) jogador(es) desta aventura.



## 2) Personagem Guaianás Guerreiro

Não muito ligado à vida espiritual, sempre foi um guerreiro exemplar, participando desde muito jovem de todas as investidas de guerra para as quais fora chamado. Foram nessas lutas que ele conseguiu trazer para sua aldeia pelo menos seis mulheres. Desde então, passou a proteger seu território fazendo rondas diárias, defendendo a Aldeia do Rio Ivahy contra outros grupos Guaianás e Guaranis inimigos que tentam constantemente invadir esse território agraciado pelo Grande Pinheiral. Seu pai também fora um grande guerreiro e foi durante uma batalha do passado que sequestrou duas mulheres tupinambás, mãe e filha. A mãe faleceu e a filha tornou-se sua esposa<sup>1</sup> que, apesar de ser diferente das pessoas da aldeia, é tratada com muito respeito.

**Transfira os dados a seguir para a cópia da ficha:**

**Povo:** Guaianá

**Local de Origem:** Aldeia do Rio Ivahy

**Capacidades:** Varapau 1, Sobrevivência 1, Determinação 1, Intimidação 1, Língua (Guaianás) 1. *Essas são as Capacidades de Bônus do seu povo. Você ainda deve distribuir os pontos de Atributo.*

**Capacidades Especiais:** *Escolha até três do 1º nível do Caminho do Iangrê e até mais seis do 2º nível do Caminho do Guerreiro<sup>2</sup>.*

**Nível de Caminho:** 3 (1 Iangrê / 2 Guerreiro).  
Código de Ética Atual: Jejuns e Abstenções, Sondar e Proteger Território

**Provações para o Próximo Nível:** Contatar Iangrê, Organizar Emboscada

**Equipamentos:** Lança

<sup>1</sup>Personagem interpretada por outro(s) jogador(es) desta aventura.

<sup>2</sup>Como seu personagem evoluiu para o 2º nível do Caminho do Guerreiro, veja "Recompensas da Evolução", Página 82.





### 3) Personagem Guaianás Kuiã

É um Guaianás iniciante nos Caminhos do Xamanismo, sendo orientado desde criança pelo grande kuiã Fadungrá. Ele deseja dessa maneira se tornar um xamã respeitado, para que possa continuar, como sempre fez, a árdua tarefa de proteger sua aldeia e também orientar seus amigos pelos caminhos espirituais. Ele segue as demandas de seu Iangrê, que é um Pombo<sup>1</sup>.

**Transfira os dados a seguir para a cópia da ficha:**

**Povo:** Guaianá

**Local de Origem:** Aldeia do Rio Ivahy

**Atributos:** Vitalidade (1 ou 2, de acordo com as regras da Capacidade Especial “Comunicação Simples com Iangrê”, a Vitalidade máxima para um personagem que tem um pombo como Iangrê é 2)

**Capacidades:** Varapau 1, Sobrevivência 1, Determinação 1, Intimidação 1, Língua (Guaianás) 1. *Essas são as Capacidades de Bônus do seu povo. Você ainda deve distribuir os pontos de Atributo.*

**Capacidades Especiais:** Comunicação Simples com Iangrê (Pombo: Orientação Colombina, Queda Suave. *Escolha até três do 1º nível do Caminho do Guerreiro e até mais cinco do 2º nível do Caminho do Iangrê*<sup>2</sup>).

**Nível de Caminho:** 3 (2 Iangrê / 1 Guerreiro).

**Código de Ética Atual:** Prestatividade e Adivinhação, Participar das Investidas de Guerra  
Provações para o Próximo Nível: Realizar uma grande cura, Capturar 5 mulheres.

**Equipamentos:** Arco

1 Para saber mais sobre o espírito-guia dos Guaianás, o Iangrê, leia o tópico “Práticas Espirituais” sobre os Guaianás no capítulo II (página 48 de Jaguareté: O Encontro). Mais informações também na descrição das Capacidades Especiais “Comunicação Simples com Iangrê” e “Comunicação Avançada com Iangrê” (página 95 e 96).

2 Como seu personagem evoluiu para o 2º nível do Caminho do Iangrê, veja “Recompensas da Evolução”, Página 82.





#### 4) Personagem Tupinambá capturada por Guaianás

Quando criança, ela foi sequestrada pelos Guaianás, junto com sua mãe, em uma guerra antiga. Como possui lembranças muito fortes sobre seu passado, às vezes, secretamente pensa em voltar às suas origens. Ela acabou tornando-se uma kuîã seguidora do Caminho do Langrê, também ensinada por Fadungrá: ela é muito respeitada por ele, pois sabe que seu langrê, uma Jaguatirica<sup>1</sup>, é relativamente poderoso. Não teve um contato muito intenso com o seu povo de origem a ponto de conhecer seus segredos, mas, sem que ninguém soubesse, enquanto sua mãe era viva, aprendeu sobre o lugar de onde veio. Quando cresceu, foi forçada a ser esposa de um dos personagens da história. Apesar do seu passado, a relação dela com o marido é muito boa, o que acaba gerando um conflito interno: deveria voltar para seu povo ou permanecer com os Guaianás?

**Transfira os dados a seguir para a cópia da ficha:**

**Povo:** Guaianás

**Local de Origem:** Aldeia dos Tupiniquins, Aldeia do Rio Ivahy

**Atributos:** Vitalidade (3 ou 4)

**Capacidades:** Arco 1, Sobrevivência 1, Navegação (Rios) 1, Dissimulação 1, Língua (Tupinambá) 1. Essas são as Capacidades de Bônus do seu povo de origem. Ao distribuir os pontos de Atributo, gaste um ponto das Capacidades de Expressão com “Língua (Guaianás) 1”.

**Nível de Caminho:** 3 (2 Langrê / 1 Guerreiro).

**Capacidades Especiais:** Comunicação Simples com Langrê (Jaguatirica: Explosão de Velocidade, Garras de Onça, Agarrar). Fluente em Língua (Jê). *Escolha mais uma do 1º nível do Caminho do Guerreiro e mais três do 2º nível do Caminho do Langrê.*<sup>2</sup>

**Código de Ética Atual:** Prestatividade e Adivinhação, Participar das Investidas de Guerra

**Provações para o Próximo Nível:** Realizar uma grande cura, Capturar 5 mulheres (não aplicável).

**Equipamentos:** Arco

<sup>1</sup> Para saber mais sobre o espírito-guia dos Guaianás, o Langrê, leia o tópico “Práticas Espirituais” sobre os Guaianás no capítulo II (página 48 de Jaguareté: O Encontro). Mais informações também na descrição das Capacidades Especiais “Comunicação Simples com Langrê” e “Comunicação Avançada com Langrê” (página 95 e 96).

<sup>2</sup> Como seu personagem evoluiu para o 2º nível do Caminho do Langrê, veja “Recompensas da Evolução”, Página 82.





### 5) Personagem Conquistador europeu perdido

Saiu de São Vicente em uma comitiva para apresar índios na mata e também para uma missão de reconhecimento à *Ciudad del Guairá*, redução onde viviam muitos índios sob a administração dos jesuítas espanhóis. No meio da viagem, esse homem oportunista roubou seus companheiros e foi punido de maneira cruel: enterrado vivo. Por sorte foi encontrado pelos Guaianás protagonistas da história, que o consideraram um espírito ancestral, pois “saiu da terra”, tratando-o como igual. Já experiente em viagens pela mata, em que fez contato com outros índios Guaianás, consegue se comunicar com os indígenas através de algumas palavras que conhecia da língua.

Mesmo sendo bem tratado pelos Guaianás, seu desejo é ir até a *Ciudad del Guairá* — onde sabe que seus ex-companheiros de comitiva estão agora — e se vingar deles. Além disso, tinha negócios em São Vicente que dependiam do trabalho indígena. Seu plano era vingar-se dos companheiros de comitiva e ainda tentar aprisionar um bom número de Guaianás, a fim de utilizá-los em seu próprio empreendimento e também para negociá-los com outros colonos interessados na mão de obra indígena.

#### Transfira os dados a seguir para a cópia da ficha:

**Povo:** Europeu

**Local de Origem:** São Vicente

**Capacidades:** Espadas 1, Teologia 1, Navegação (Mar) 1, Pregação 1, Língua (Português) 1. *Essas são as Capacidades de Bônus do seu povo. Ao distribuir os pontos de Atributo, gaste um ponto das Capacidades de Expressão com “Língua (Guaianás) 1”.*

**Capacidades Especiais:** Fluente em Língua (Jê). *Escolha até duas do 1º nível do Caminho da Salvação e até mais seis do 2º nível do Caminho do Conquistador<sup>1</sup>.*

**Nível de Caminho:** 3 (1 Salvação / 2 Conquistador).

**Código de Ética Atual:** Zelar pelos dez mandamentos e realizar as orações cotidianas, Manter aliança, fomentar a guerra e buscar recursos.

**Provações para o Próximo Nível:** Realizar uma celebração ou comemoração do calendário católico com a presença de indígenas. / Conquistar uma vila já habitada ou fundar uma nova.

**Equipamentos:** Espada

<sup>1</sup> Como seu personagem evoluiu para o 2º nível do Caminho do Conquistador, veja “Recompensas da Evolução”, Página 82.





# O Resgate das Araucárias

*Esta aventura foi concebida para ser narrada em duas aulas com duas horas de duração cada uma. Sugerimos que a primeira aula seja usada para o desenvolvimento das partes 1 e 2 da aventura e a segunda para a parte 3 e o final da história. No entanto, pode ficar a seu critério a melhor divisão da narração. A aventura foi pensada para ser realizada em um grupo com até cinco personagens jovens (8 pontos temporários de Caminho), sendo ambientada primordialmente dentro das concepções cosmológicas do povo Guaianás. Recomenda-se que o grupo componha-se de ao menos um kuiã e guerreiros que possam transpor os perigos da mata e das águas. Lembre-se: os textos abaixo estão preparados somente para o Mestre! Então, se você irá conduzir a aventura, revele apenas nos momentos propícios as informações a seguir, pois a revelação de fatos importantes fora de hora afetará nas surpresas da história e na própria diversão do jogo. Sinta-se livre para fazer as adaptações conforme seu gosto e conversa prévia com os jogadores.*

## Preparação do Mestre:

Você, o Mestre, precisará conhecer os conteúdos do Livro principal *Jaguarê: O Encontro* para conduzir esta aventura. Os jogadores já deverão ter criado seus personagens de acordo com as regras do Capítulo III e as sugestões de história de personagens deste suplemento. Leia as informações uma primeira vez para se familiarizar com o enredo, os personagens que você irá interpretar durante a história e, principalmente, suas motivações. Nós descrevemos aqui os locais mais prováveis que os personagens dos jogadores deverão explorar, embora exista a possibilidade dos jogadores que os interpretam decidam ir por um caminho não planejado. Neste momento, a sua familiarização com o enredo e o cenário irá ajudá-lo a improvisar novas descrições. Você poderá fazer as devidas adaptações para modificar onde a ação começa: nossa indicação é que ela inicie em uma imaginária aldeia localizada entre os Rios Ivahy e Piquiri. Ler o texto “O Papel do Mestre” (pág. 13) também ajudará a compreender o que deve ser feito.

Finalmente, recomendamos uma leitura mais atenciosa do livro *Jaguarê: O Encontro* em relação às descrições do povo Guaianás no Capítulo II e também ao Jiboiáçú e a Gralha Azul no Capítulo V, pois esses seres são os principais personagens envolvidos, sendo fundamentais para o desfecho da missão. Algumas regras são citadas também ao longo da aventura. Mas não se sinta intimidado com elas. Em uma primeira leitura, você pode até ignorar parte delas, de acordo com o tempo que estiver disponível para mestrar; normalmente, combates (que são uma parte divertida do jogo) costumam demorar mais, então se estiver demorando muito, simplifique as coisas: uma criatura pode simplesmente fugir, ter seus pontos de vida reduzidos ou você pode simplesmente descrever arbitrariamente com poucas palavras como uma batalha

que começar a se arrastar termina. Durante o jogo, use esse livro como seu guia conforme os jogadores definirem suas estratégias de ação. Esteja preparado também para o falecimento de um dos protagonistas, pois isso pode acontecer em qualquer combate, seja em um conflito entre personagens dos jogadores, em terra ou na água. Caso isso ocorra, o grupo do personagem que veio a morrer pode ser integrado a outro grupo que controla um personagem vivo.

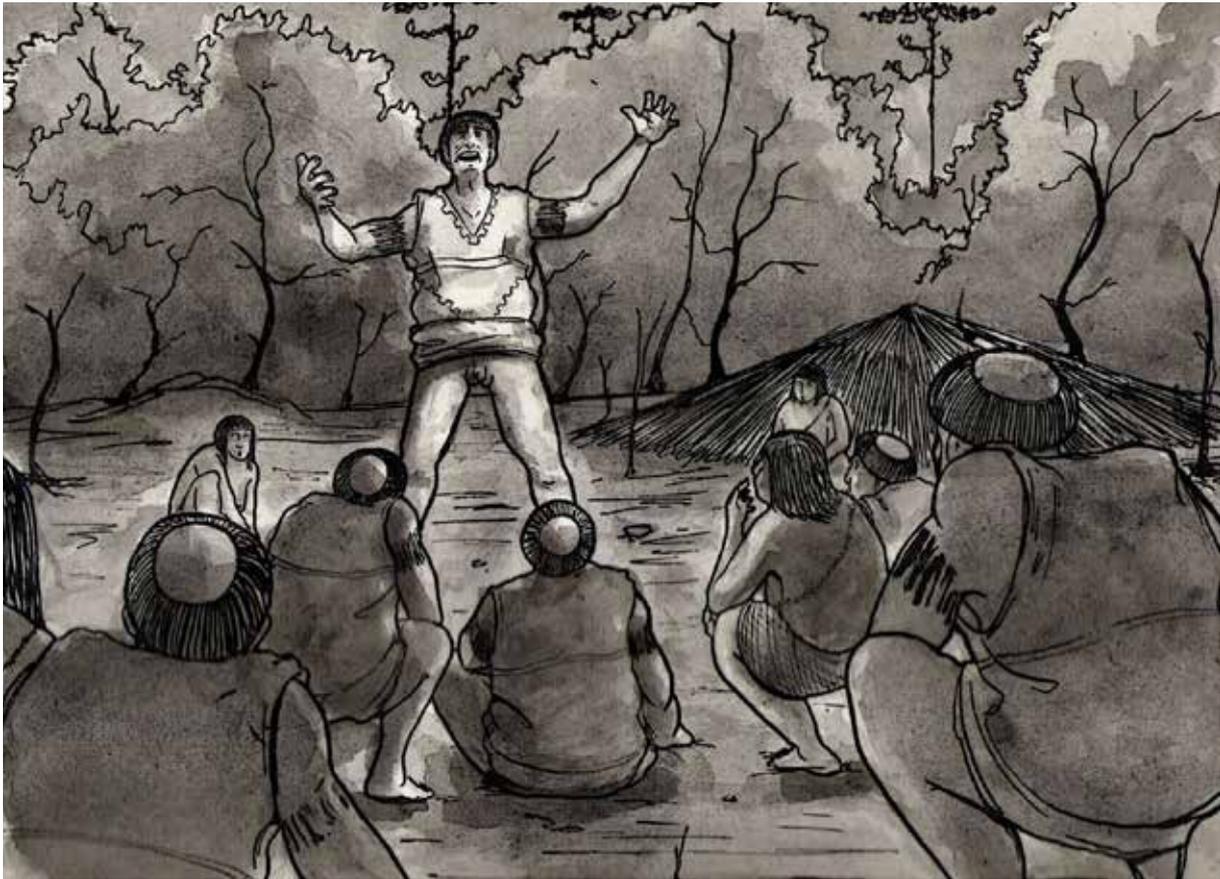
## Pano de fundo da história

A aldeia onde a maior parte dos personagens jogadores sempre viveu estava há muito tempo em um período de paz e fartura. As doenças eram raras, a fome, inimaginável. No entanto, quando um rigoroso inverno chegou, a aldeia guaianá passou a sofrer de um sério problema: todos os pinhões misteriosamente desapareceram da região. As florestas de araucárias estão secas e tristes. Em poucos dias, muitas pessoas morreram, pois não há o que comer.

Na realidade, o problema da aldeia tem origens na tentativa de um atrapalhado ataque xamânico de uma aldeia tupinambá inimiga que aconteceu há muito tempo, em um período de guerra do passado. O jovem *paíé* Babaquara, pai de uma criança sequestrada pelos Guaianás nesta batalha, foi negociar com a Mãe das Gralhas para que ela se negasse a plantar e amaldiçoasse o fruto que sustentava o povo guaianás. Tolo e inexperiente, ele falhou em sua jornada, tornando-se ele também uma gralha, passando a viver junto com elas. Mas em um recente desentendimento com a Mãe das Gralhas, sua esposa, ela acabou saindo de seus domínios, rumo a uma perigosa viagem para o oeste. Foi então, quando ela parou para beber água, vislumbrada com as sete cores que se delineavam sob a imponência de Foz do Yguassú, que acabou sendo caçada pela Jiboiáçú, a temida Cobra Arco-Íris.



## Parte 1: Mortes misteriosas na Aldeia



A aventura começa no meio do inverno, aproximadamente entre 1500 e 1550 depois de cristo, na época em que os portugueses já estavam começando a se instalar pelo território que viria a se chamar Brasil. Nesta cena, todos os personagens, habitantes de uma aldeia próxima ao rio Ivahy, estarão já reunidos. Você pode iniciar a aventura lendo este trecho aos jogadores:

*“É tempo de tristeza. É tempo de miséria. Pequenas pedras brancas caíram do céu, como que um prenúncio de desgraça, espantando os peixes e os animais. O frio é forte, tão forte que nem mesmo as fogueiras instaladas dentro das confortáveis casas de palha consegue contê-lo. Muitos de vocês e seus parentes se mudaram para as redondezas da aldeia em casas feitas dentro de buracos na terra para vencer o frio. A aldeia onde vocês moram está já há quatro luas sem comida. É noite. Estão todos reunidos em frente da maloca maior, aquela onde o Cacique mora. Sob a iluminação intermitente do fogo que tenta vencer o vento, estão todos em silêncio. O Cacique Fuarnã, um homem imponente de expressão ríspida e sábia, se levanta. Seu olhar parece ainda mais forte com as marcas Kanru em volta de seus olhos, e vocês também portam as suas pinturas corporais de suas metades clânicas, pois acabaram de participar do enterro de um ente querido. Ele diz”:*

**Interpretando o Cacique Fuarnã.** Mude sua expressão corporal: estufe o peito, olhe de maneira solícita, porém firme. Sua motivação principal é zelar pelo bem estar da sua aldeia, mas as pessoas estão morrendo. Você tem respeito pelos personagens dos jogadores pois sabe que são promissores xamãs e guerreiros. Procure fazer uma voz mais grossa. Olhe nos olhos do(s) jogador(es) que controla(m) o Kuiuã ou nos olhos daquele que parecer mais atento. Aponte para os demais representantes dos personagens jogadores quando citá-los. O espaço “\_\_\_\_\_” deverá ser preenchido pelo nome dos personagens dos jogadores.



— É com muito pesar que venho trazer a todos vocês uma lamentável notícia. Nos últimos dias, Fakxô, Dorni, Wakai, Fandô, Kaxifei, Iagnigrá e agora também nossa querida Ianiri já nos deixaram para sempre para viver no Numbê. Minha mãe, Waimuká, está prestes a se juntar a eles também.

### **Cacique Fuarnã:**

**Povo:** Guaianá

**Local de Origem:** Aldeia do Rio Ivahy

**Atributos:** Físico 4, Vitalidade 4, Consciência 4, Expressão 2.

**Capacidades:** Briga 4, Lança 1, Esquiva 1, Trabalhos Manuais 1, Varapau 1, Alerta 1, Rastrear Presa 1, Resistência a Dor 1, Sobrevivência 1, Autocontrole 1, Consistência 2, Concentração 1, Cosmologia 1, Conhecimento Mítico 2, Intuição 1, Intimidação 1, Liderança 2, Performance 1, Pregação 1, Rito e Cerimonial 1.

**Ataques:** (Possui +3 em testes de Físico e -1 em expressão enquanto estiver usando seu colar) Lança 03 (1m de alcance), Varapau 05, Briga (Garras de Onça) 03.

**Pontos de Vida:** 11

**Nível de Caminho:** Caminho do Guerreiro: 4, Caminho do Langrê: 2

**Capacidades Especiais:** Des-animar alimento, Produzir Armamento, Ocultar Presença, Causar Medo: Olhar Paralisante, Produzir Proteção, Casamento, Fúria Guaianá, Maestria com Varapau, Garras de Onça, Sentir Perigo, Audição Aguçada, Presença Intimidadora, Permissão para Colheita, Cura pelo toque, Ver Doença, Criar Pasta Medicinal.

**Equipamentos:** Pintura Corporal, Colar de Garras de Onça, Varapaus, Lança, Canoa de boa qualidade.

Prossiga com o diálogo. Incite os jogadores a tomarem iniciativa e a darem ideias, pois é possível que no começo fiquem tímidos. Tudo que o Cacique sabe é que seus iguais estão morrendo, e ele não sabe porquê. No momento propício, Fuarnã irá designar aqueles da aldeia que irão tentar resolver este mistério.

— Preciso que você, respeitável kuiã \_\_\_\_\_ junto com os valentes guerreiros \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_ e sua mulher encontrem a solução deste mal que assola nossa família.

O único Kuiã presente nesta reunião é ainda muito jovem para saber exatamente o porquê desse mistério, mas ele conhece o velho Fadungrá, que foi o seu tutor. Caso ele seja citado, em algum momento, Fuarnã poderá dizer:

— Sim, nosso zeloso kuiã Fadungrá está tentando salvá-la. Neste momento, ele se encontra lá, na casa de minha mãe, ocupado com isso, por isso não pôde vir no enterro de Ianiri.

Eles poderão ir até a casa de Waimuká, onde encontrarão Fadungrá. Trata-se de uma casa subterrânea (veja ilustração na página 49 de Jaguareté: O Encontro). Lá, a mãe do cacique está sofrendo de inanição, com a pele rachada e o corpo magro. Ela está deitada e inconsciente, pois ela sente muitas dores quando se mexe. Fadungrá está bem preocupado, colocando uma pasta medicinal sobre seu corpo. Enquanto conversa com os personagens, ele poderá contar que teve um sonho:

— (...) Era noite e eu estava me aquecendo em uma fogueira, descansando da caça. Vi meu Langrê correndo pela mata. Ao segui-lo, me deparei com o Grande Pinheiral. Todas as suas folhas estavam secas, cheias de formigas. Eram tantas formigas, que as árvores estavam todas negras, como se estivessem queimadas. Então, meu Langrê me trouxe de volta à aldeia e me disse também que \_\_\_\_\_, a esposa de \_\_\_\_\_ deverá acompanhá-los em uma jornada, bem como o homem branco \_\_\_\_\_ e que só vocês serão capazes de salvar a aldeia.



**Interpretando o Kuiã Fadungrá:** Fadungrá estará sempre concentrado em algo. Ele é magro, levemente corcunda, tem um tique de por a língua entre os lábios às vezes. Fala rápido, mas com voz suave. Nesta ocasião, está tentando de todos os modos salvar Waimuká. Ele sofre da Pertubação “Dificuldade de Diferenciar os Mundos”, então, às vezes, poderá responder algo sem que ninguém tenha falado nada ou ainda ignorar alguma pergunta por achar que aquela pessoa é apenas um espírito.

### **Kuiã Fadungrá:**

(veja sua descrição no livro *Jaguareté: o Encontro* página 128)

**Povo:** Guaianá

**Atributos:** Físico 2, Vitalidade 4, Consciência 6, Expressão 5.

**Capacidades:** Briga 1, Furtividade 1, Arco 1, Varapau 1, Bloqueio 1, Rastrear Presa 1, Sobrevivência 3, Autocontrole 2, Concentração 1, Cosmologia 3, Determinação 2, Percepção Espiritual 2, Interpretação de Sonhos 2, Saberes Naturais (Herbalismo) 1, Saberes Naturais (Fauna) 1, Intimidação 1, Liderança 2, Performance 2, Perceber Intenções 1, Rito e Cerimonial 2.

**Pontos de Vida:** 18

**Nível de Caminho:** Caminho do Iangrê: 4, Caminho do Guerreiro: 1.

**Capacidades Especiais:** Audição Aguçada, Olfato Aguçado, Comunicação Simples com Iangrê, Criar Pasta Medicinal, Cura pelo toque, Ver Doença, Comunicação Simples com Iangrê (Tamanduá), Comunicação Avançada com Iangrê (Tamanduá), Audição Aguçada, Olfato Aguçado, Criar Pasta Medicinal, Encontrar Alma, Viagem Xamânica, Revelar Cosmologia, Viajar ao Numbê, Particularizar Flecha (Dano), Ritual do Kiki, Ver Espírito Além das Aparências, Assovio para caça, Des-animar alimento, Ocultar presença, Assovio para caça avançado, Comandar Animal Feroz, Orientação Geográfica.

**Perturbações:** Dificuldade de Diferenciar Mundos

**Equipamentos:** Pintura Corporal, Pata de Coati, Varapaus, 5 Flechas Particularizadas (Dano), Canoa Simples, Pasta Medicinal, Erva Mate.

O kuiã do grupo pode tentar interpretar o sonho de Fadungrá. Caso seja bem sucedido em um teste de Interpretação de Sonhos contra uma Agência de 5, ele saberá que o sonho significa que: “*a Origem* (as formigas, que saem do chão, de onde surgiram os Guaianás) *do Mal* (árvores negras) *está no Grande Pinheiral*”. Com um teste bem sucedido de Geografia X uma Agência de 5 ou Sobrevivência X uma Agência de 10, qualquer personagem Guaianás saberá onde fica o grande pinheiral, próximo à aldeia. Enquanto não tomarem nenhuma iniciativa, as pessoas continuarão morrendo. Se tentarem caçar nas proximidades, não encontrarão comida suficiente. Mesmo que decidam não ver Fadungrá, os personagens terão um pouco mais de dificuldade para desvendar o mistério, mas poderão descobrir sozinhos o que ele disse usando seus próprios recursos ou conversando com outros Personagens do Mestre. Por exemplo, um personagem que possua pelo menos 1 ponto em Saberes Naturais (Flora), tem condições de saber que o Pinhão é uma das formas principais de alimento da aldeia, e ele está faltando.

## **Parte 2: A Floresta Morta**

Enquanto os personagens investigam as causas das mortes, todas as pistas os levarão a conferir que há algo de errado com o Grande Pinheiral, que fica nas redondezas da aldeia. Caso eles decidam ir lá, os personagens dos jogadores deverão saber que devem ir precavidos. Sabe-se que de dia a Floresta é um local agradável, mas à noite há Jaguatiricas e certas cobras peçonhentas que se escondem por lá. Os únicos seres que não poderiam ser encontrados na floresta seriam a Jiboiçu, a Ave Galha Azul ou o Jurupari. A Jiboiçu deverá apenas aparecer no final da aventura e, como a





Mãe das Gralhas Azuis deixou o local, essa espécie de pássaros não estará na região. Já o Jurupari, recomendamos que não apareça, pois poderá criar uma mudança muito drástica no foco da história por ser muito poderoso, o que significa que algum personagem poderá facilmente morrer. Leia esse trecho aos jogadores:

*“Na morada das Araucárias, no local onde se coletam os pinhões, encontram no lugar onde antes havia um belo e exuberante conjunto de frondosas árvores, uma mata de troncos secos. A floresta não parece bela como já foi um dia. Os pinhões secos e vazios preenchem o chão. As Araucárias estão mortas. Há um som estranho em algum local, um murmúrio incessante, parece ser uma voz....”*

Ao seguirem o som - que poderá ser identificado com um teste de Percepção (Audição) -, os personagens se deparam com um velho homem solitário.

*“Vocês olham, escondidos pelas folhas secas das árvores, um homem de costas para vocês. Ele está na beira de um rio menor, bebendo água. Pelo reflexo da água, vocês conseguem ver que o homem tem o olho levemente arregalado e atento, com movimentos bruscos quando gira seu pescoço. Sua pele é um pouco mais clara que a de vocês (mas não branca), e ele é menos troncado. Está portando apenas uma bela plumagem azul como vestes. É ele quem está cantando um murmúrio de palavras. Palavras desconhecidas para vocês. Ele canta”:*

*— Uirá-óvl nhé-énga nassenduvi có-il. A eca tute sendupa amongó til: Iguaçú co-til, iltú tuvichaveté pupé<sup>1</sup>.*

Eles não deverão saber (ainda), mas trata-se do Tupinambá Babaquara

<sup>1</sup> Transliteração da frase “Gúyrá-oby nhé'eng-a nã-s-endub-i ko'yr. A-ekatu-te s-endupa amô-ngoty: 'Y-gúasu koty, ytu-tubixab-eté pupé” do Tupi brasílico do século XVI. A tradução literal seria algo como “Não consigo ouvir o falar da gralha, mas consigo ouvi-la gritando mais para longe. Em direção ao Grande Rio [Iguaçú], dentro da verdadeiramente grandíssima cachoeira[Garganta do Diabo]”. Isso pois para os Tupi os pássaros não cantam, eles falam.



**Interpretando o paíé Babaquara.** O tupinambá Babaquara é um homem preso à perspectiva de uma família de pássaros, mais especificamente as gralhas azuis. Ele acredita ser um pássaro. Poderá assobiar enquanto canta, e parece muito triste. Ele não fala a língua dos personagens e os vê como predadores, então, tentará fugir, assim como fazem os pássaros. Há muito tempo, ele sentia um grande ódio pela aldeia dos personagens jogadores, responsáveis pelo sequestro de sua filha, e fracassou ao tentar destruí-los. Mas, seu desejo de vingança é algo que pertence agora ao passado. Hoje ele só sente a falta de sua mulher, a Mãe das Gralhas Azuis.

### **Paíé Babaquara:**

**Povo:** Tupinambá

**Local de Origem:** Aldeia dos Tupiniquins

**Atributos:** Físico 2, Vitalidade 3, Consciência 5, Expressão 4.

**Capacidades:** Arco 1, Esquiva 1, Navegação (Rios) 1, Alerta 1, Percepção (Visão) 1, Rastrear Presa 1, Sobrevivência 1, Autocontrole 2, Cosmologia 3, Consistência 1, Determinação 1, Determinação 1, Intuição 1, Dissimulação 1, Liderança 1, Pregação 1, Rito e Cerimonial 1.

**Ataques:** Gás de Pimenta (Ataque com raio de 50m, Vitalidade X Agência 15. Quem estiver na área do efeito fica com movimento reduzido em 1m por turno que permaneça dentro do raio, e 10 - Vitalidade turnos fica sem visão.)

**Pontos de Vida:** 9

**Nível de Caminho:** Caminho do Maraká 1, Caminho da Vingança 1.

**Capacidades Especiais:** Aliado Tabaco, Comunicação Simples com Maraka, Identificar Espírito, Chamado Enganoso, Criar Pasta Medicinal, Cura pelo Toque, Objetos Patogênicos: Encontrar, Banir Espírito, Encontrar Alma, Aprisionar em sua perspectiva, Assovio para caça, Des-animar alimento, Presença Intimidadora.

**Perturbação:** Isolamento

**Equipamentos:** Gás de Pimenta

Os jogadores poderão usar de sua criatividade para entender o que o homem diz. Caso resolvam apenas aprisioná-lo e culpá-lo pelo ocorrido nos pinheirais, logo perceberão que isso não fará as Araucárias renascerem. A menina Tupi sentirá uma familiaridade forte com aquele homem, pois, mesmo que não saiba de antemão, trata-se de seu pai. Estranhamente, ela sabe o que algumas palavras significam. “Algo em relação a um pássaro azul”, você poderá informá-la. Ele tentará fugir, e caso encurralado tentará se defender com o pó de pimenta. Caso consigam capturá-lo ou um personagem acabe matando Babaquara, passarão a sofrer com os efeitos da Perturbação Pesadelos, tendo sonhos aterrorizantes nos quais o paíé continuará a repetir a frase como um mantra, de tal maneira que ela ficará grudada na mente dos personagens até que descubram seu significado. Uma maneira de compreendê-lo é usando a Capacidade Conhecimento Mítico X uma Agência 6, para tentar entender algumas das palavras, ou pedindo para que Fadungrá tente entender o significado da fala misteriosa. Finalmente entenderão o sentido da frase por ele repetida tantas vezes:

*“Não ouço mais aqui o canto do pássaro azul, mas consigo ouvi-lo gritando para além da foz do Yguassú, em direção à Garganta do Diabo”.*

Os jogadores ainda poderão utilizar-se das Capacidades e Capacidades Especiais de seus personagens tanto para confirmar o que ele diz quanto para inquirir sobre a identidade e os motivos que levaram o misterioso homem a estar ali.



## Parte 3: A Jornada até a Foz do Yguassú

Caso confiem no que o *paie* Babaquara fala, os personagens acabarão concluindo que deverão embarcar em uma viagem até a Foz do Yguassú em uma missão de resgate do Pássaro Azul, que é quem plantava as sementes de Araucária. O cacique Fuarnã e o kuiã Fadungrá poderão ajudá-los a chegar nesta conclusão e irão apressá-los para que procurem efetuar o resgate o quanto antes, para evitar mais mortes. Fadungrá irá ressaltar a importância do personagem europeu e da esposa do guerreiro os acompanharem na viagem, conforme orientação de seu *iangrê*, por mais que o Cacique inicialmente se mostre contra. As rotas deverão ser planejadas com antecedência, pois há uma série de trilhas que podem levá-los até o seu destino. Todas elas duram mais de um dia e o tempo de descanso, embora acabe tornando a viagem mais demorada, é importante para que os personagens não sofram penalidades. Você poderá aproveitar os períodos de descanso para dar pistas do que eles poderão encontrar, descrevendo um enigmático sonho do personagem *kuiã*. Uma informação fundamental, que pode ser passada caso eles sejam bem sucedidos em um teste de Interpretar Sonhos, é que eles não devem levar mais do que 4 dias de viagem: isso pode ser passado enigmaticamente aos jogadores através da descrição de um sonho que aleatoriamente um deles tenha que mostre quatro sóis sangrando no céu. O objetivo é atingir o mais rápido que puderem o local onde se encontra a Jiboiacú, na foz do rio Yguassú. Os personagens, neste momento, não tem ideia do perigo que deverão enfrentar ao final da jornada. O encontro deverá ser uma surpresa. Os jogadores poderão, a princípio, decidir viajar por dois caminhos:

**a) Pela mata:** A viagem por terra deve durar em média 2 dias (são aproximadamente 250 km). Esse tempo de caminhada não considera o período de descanso, que pode ser adicionado conforme a decisão dos jogadores, nem tampouco imprevistos. Eles podem decidir ir mais rápido, sem descanso, mas sofrerão as penalidades por isso (ver as regras de Exaustão na página 65). Apesar do caminho ser mais lento (o que aumentam as chances de encontrarem variadas criaturas), os personagens terão mais facilidade de lidar com as possíveis mudanças de tempo durante a viagem. Para o Europeu conseguir seu intento de ir até a *Ciudad Real del Guairá* pela mata, precisará ser muito astuto e persuasivo para fazer com que os Guaianás se desviem da rota planejada. Durante o percurso pela floresta, o Mestre poderá definir encontros com seres e animais, fazendo uso das tabelas 5.8 ou 5.9 (página 183 de *Jaguareté: O Encontro*), dependendo do horário do acontecimento, se de dia ou à noite. Nos últimos 50 km próximos ao Rio Yguassú, quando a temperatura começa a aumentar, o Mestre poderá usar as tabelas 5.2 e 5.3 (página 181), que tratam de uma fauna mais adequada ao cenário.

Além disso, mesmo decidindo ir apenas por terra, eles poderão se perder, pois não conhecem muito bem a região. A cada dia, role secretamente para o personagem jogador que estiver guiando os demais um teste de Geografia X uma Agência de 5 ou Sobrevivência X uma Agência de 10. O uso de uma Bússola (custo 03 de equipamento inicial) dá bônus de +3 no teste de Geografia. Se falhar no teste, os personagens estarão perdidos, embora não devam saber disso a princípio. No entanto, caso ele possua Capacidades Especiais que envolvam orientação, como “Orientação Colombina” e/ou “Orientação Geográfica”, você poderá anular a falha. Caso isso ainda não resolva, determine (secretamente) uma direção aleatória para os personagens seguirem (Role d%, cada 25% determina um diferente ponto cardeal - veja a tabela de Pontos Cardiais Aleatórios abaixo). Em 1d10 horas de viagem, ou até que encontrem um obstáculo natural obviamente não planejado na rota, notarão que estão perdidos. O Mestre deve manter o controle da posição dos personagens e do tempo de viagem corrido em relação ao tempo total. Se passar mais do que 4 dias para chegar até lá, eles falharam na missão.

| d%    | Ponto Cardeal Aleatório |
|-------|-------------------------|
| 01-24 | Norte                   |
| 25    | Nordeste                |
| 26-49 | Leste                   |
| 50    | Sudeste                 |
| 51-74 | Sul                     |
| 75    | Sudoeste                |
| 76-00 | Oeste                   |

# PROVINCIA DEL GUAIRA



Rio Paraná

Rio Ivaí

Ciudad Real Del Guairá

Sete Quedas

Rio Piquiri

Rio Paraná

Caminho do Peabiru

Foz do Yguassú

Rio Yguassú

Garganta do Diabo

0 30 60km

Para cálculos de tempo e distância, considere:

- \* Duas horas a cada 10 km a pé;
- \* 01h10min a cada 10 km pela agua.

**b) Pelos rios:** Para adentrar o Rio Yguassú, o caminho é mais longo, porém, mais rápido. Para ir pelas águas, os personagens devem antes fazer uma viagem por terra de 6 horas até chegar ao rio Ivahy, o rio mais próximo, e conseguir uma canoa, que poderá ser construída ou conseguida de acordo com as regras descritas abaixo. A viagem pelas águas durará 38 horas, totalizando 44 horas, sem contar o tempo de descanso e imprevistos. Dependendo da familiaridade dos personagens com a região (determinado por um teste de Geografia X uma Agência de 5), saberão que há um obstáculo natural perigoso, conhecido como “Sete Quedas”, próximo à *Ciudad del Guairí*, a qual poderão tentar evitar ao planejarem sua rota. Para saber transpor esse obstáculo de maneira segura, é necessário um teste de Sobrevivência X uma Agência de 5: se bem sucedidos, saberão que basta descer da canoa no momento propício, andar um pequeno trecho a pé para descer próximo à cachoeira e então prosseguir a viagem por barco. O personagem Europeu poderá tentar persuadir os outros jogadores a traçarem uma rota que passe pelas Sete Quedas, que está próxima à *Ciudad del Guairí*. Para todo o percurso pelo rio, o Mestre poderá definir encontros com seres e animais utilizando as tabelas 5.4 ou 5.5 (página 182 de *Jaguaretê: O Encontro*), dependendo do horário do acontecimento, se de dia ou à noite.

**Novo item:** Canoa para navegação em rios

| Nome                   | Custo | Regras   | Povo     |
|------------------------|-------|--|----------|
| Canoa simples          | 04    | Necessário Navegação (Rios) 1 para controlá-la.<br>Aumenta em 2 Agência de Fúria das Águas<br>Físico 6 (somente nas águas)<br>Vitalidade 3<br>04 PVs | Guaianás |
| Canoa de boa qualidade | 06    | Necessário Navegação (Rios) 1 para controlá-la.<br>Reduz em 2 Agência de Fúria das Águas.<br>Físico 8 (somente nas águas)<br>Vitalidade 5<br>06 PVs  | Guaianás |

#### Adquirindo uma Canoa

Na aldeia do Rio Ivahy, há somente quatro modos de aquisição permitidos:

**Troca Direta:** Para emprestar uma Canoa de boa qualidade, pertencente ao Cacique Fuarná, um dos personagens deverá trazer a ele um conjunto de penas de três pássaros de cores diferentes. O Cacique quer o melhor para sua aldeia e aceitará receber o pagamento depois.

**Dádiva:** Fadungrá poderá dar aos personagens uma Canoa simples. Ele não exigirá nada, mas o jogador deverá se sentir na obrigação de retribuí-lo de alguma maneira durante a aventura: não é bom criar inimizades com um xamã poderoso.

**Confecção:** Pode-se montar uma canoa em equipe, o que custará 1d10+3h de construção e dois testes bem sucedidos de Trabalhos Manuais (Canoa) X uma Agência de 5 (para uma canoa simples) ou 10 (para uma canoa de boa qualidade). Pelo menos um personagem envolvido deverá ter a Capacidade Navegação.

**Roubo:** O personagem que tentar roubar o Cacique Fuarná, terá que enfrentá-lo, pois sem dúvidas conseguirá pegar o ladrão em flagrante e ficará bastante irritado. Caso o personagem tente roubar Fadungrá, ele usará a Capacidade Especial “Comandar Animal Feroz” contra o personagem ladrão.

Independente do caminho escolhido, os encontros com animais e seres serão importantes para que os personagens não sofram de inanição e possam recuperar suas Capacidades. Sempre que eles se depararem com um animal, você deverá descrever o encontro. O animal está caçando e está escondido, os emboscando? O ser está apenas vagando sem querer problemas com os personagens? Ou o animal fugirá assim que notar que foi visto? Isso definirá como eles irão interagir com esses seres. Tudo de-



pende da criatividade deles. Basicamente, eles podem simplesmente ignorá-los, tentar caçá-los ou se defender. No rio, inclusive, podem tentar efetuar uma Pescaria (veja as regras de Pescaria no subtítulo Peixes, no Capítulo V de *Jaguareté: O Encontro*, página 170). Além disso, eles podem, dependendo de suas Capacidades, tentar contato com os seres, para obter informações, caso estejam perdidos, por exemplo — o que pode ser perigoso, pois podem acabar presos na perspectiva desses animais. Dependendo da decisão dos jogadores é provável que seja necessário utilizar as regras de combate nesses encontros. A rolagem de d% pode ser feita três vezes a cada período do dia (manhã, tarde e noite) dentro da história. Resultados de rolagens aleatórias (melhor explicado no tópico a seguir) que caíam em seres como Jurupari, Ave Galha Azul e Jiboiacú deverão ser roladas novamente, pois esses seres não estarão presentes nesta parte da aventura e a presença do Jurupari poderá atrapalhar o bom andamento da história, por ser muito poderoso. Além disso, no início de cada dia, o Mestre deverá determinar as condições do tempo (rolando um d%, de acordo com a tabela 3.4 de *Jaguareté: O Encontro*, página 66, considerando que estão em Florestas Temperadas no Inverno) e das águas, rolando 1d10, da seguinte maneira:

- **1—2)** A manhã começa com nuvens negras no horizonte. À tarde, uma terrível tempestade cairá, com duração de uma hora. Se estiverem na água, os personagens terão que ser bem sucedidos em testes de Navegação (Rios) contra a Fúria das Águas (de Agência 6) para não perderem sua canoa e correrem o risco de se afogar. A cada falha, a canoa recebe 02 de dano por impacto contra as pedras. Veja “Movimentos Subaquáticos” (página 69 e 70) as regras de Tempestade na Capacidade Especial “Controlar Tempo - Invocar Tempestade”, na página 97 de *Jaguareté: O Encontro*.
- **3—7)** Um dia tranquilo e bons ventos! Caso estejam no rio e precisem fazer alguma manobra perigosa, para desviar de alguma pedra, por exemplo, a Agência de Fúria das Águas será 3. Os personagens se locomovem na velocidade normal, de acordo com o esperado.
- **8—10)** O dia amanhece totalmente calmo, tão calmo a ponto do rio quase parecer uma lagoa, sem que haja uma correnteza favorável à direção que deve ser seguida. A Agência de Fúria das Águas será 1, no entanto, os personagens só conseguem se locomover na metade da velocidade esperada.

Ao se aproximar das Sete quedas, a velocidade da água aumenta e enfrentá-la pode culminar não só na perda da canoa, mas também na morte dos personagens. Caso a canoa seja danificada, os personagens poderão ir por terra, mas a viagem tende a demorar mais do que se tivessem ido pelo rio (adicione 2d10 horas para a viagem, caso isso ocorra).

### Roteiro de rolagens de dados para definições aleatórias de Tempo e Encontros

Você não é obrigado a rolar dados para definir as condições do tempo e os encontros. Como Mestre, você tem todo direito de escolher o que deve acontecer em sua Aventura, e inclusive ignorar regras que você julgue desnecessárias e que atrapalhem o andamento da história. No entanto, as definições aleatórias tornam o curso da aventura mais interessante, uma vez que essas definições a tornarão mais misteriosa e justa com os jogadores — se, por exemplo, as condições do tempo definidas pelo dado fizerem algum personagem ter vantagens em relação aos outros, isso será por um acaso da sorte e não por uma escolha do Mestre. De qualquer maneira, caso não queira ficar rolando dados a todo o momento, defina você mesmo o que deverá acontecer, mas a sua responsabilidade para um bom andamento do jogo é procurar ser justo em suas escolhas.



|   |  |
|---|--|
| <p><b>Sorteio de Temperatura &amp; Chuva:</b><br/>A cada novo dia (sempre que os personagens acordam)</p> | <p>- Role a propensão a chuvas e ventos (importante se estão de barco): 1d10.<br/>- Role d% para definir a temperatura do dia, utilizando a Tabela 3.4.</p>  |
| <p><b>Sorteio de Encontros:</b><br/>A cada período do dia (manhã, tarde ou noite).</p>                    | <p>- Role 3d% a cada turno do dia (manhã, tarde, noite) para descrever que seres eles encontram.<br/>* Se estiverem no Rio ou em suas beiras, use as Tabelas 5.3 de dia ou 5.4 à noite.<br/>* Se estiverem nas Florestas Temperadas, use as tabelas 5.7 de dia ou 5.8 à noite.<br/>* Se estiverem nas Florestas Quentes, use as tabelas 5.1 de dia ou 5.2 à noite.</p> |

### Parte Opcional 3.1: A Vingança do Homem Branco

Caso o Europeu consiga levar os índios até as proximidades da *Ciudad del Guairá*, ele terá que formular uma estratégia de como se vingar de seus antigos companheiros. Como ele conhecia o plano de antemão, sabe exatamente a hora e o dia que seu antigo grupo iria efetuar o reconhecimento da região. Entre as várias possibilidades, ele pode entrar na cidade, evitando encontrar com seus ex-companheiros, e então fingir estar em missão cristã para delatar à guarda local da cidade sobre a presença de seus antigos companheiros e a intenção deles. Com essa estratégia, o fato de estar acompanhado pelos Guaianás poderá ser favorável a ele, e inclusive poderá convencê-los a participar do ataque contra os colonos junto com as autoridades locais e os índios Guarani convertidos. Por outro lado, isso poderá fazer com que os jesuítas insistam para que os Guaianás permaneçam na cidade e o(s) jogador(es) que controla(m) o personagem europeu tenham que formular uma maneira criativa para sair dessa situação. Esse ataque os fará perder bastante tempo de viagem, dependendo da estratégia do Europeu, o que pode acarretar na falha da missão da aventura.

#### Conquistadores europeus:

(embora sejam em torno de 20 europeus, para simplificarmos, use a mesma ficha para eles)

**Povo:** Europeu

**Atributos:** Físico 4, Vitalidade 3, Consciência 2, Expressão 2

**Capacidades:** Balestra 1, Navegação (mar) 2, Espadas 3, Empatia 1, Sobrevivência 1, Autocontrole 2, Cosmologia 3, Determinação 3, Teologia 2, Escrita (Latim) 1, Liderança 1, Leitura (Latim) 1, Língua (Tupinambá) 1, Negociação 1, Perceber Intenções 1, Pregação 1, Língua (Latim) 1.

**Ataques:** Balestra 3, Espada 5 (+3 no teste uma vez por dia)

**Pontos de Vida:** 6

**Nível de Caminho:** Caminho da Conquista 2, Caminho da Salvação 1.

**Capacidades Especiais:** Negociação, Ambidestria, Produzir Armamento, Maestria em Arma de Lâmina, Manto D'água, Presença Patogênica, Presença Intimidadora, Adestramento Básico, Sentir Perigo.

**Equipamentos:** Espadas, Escudo de Metal, Balestra

**Provações para o Próximo Nível:** Realizar uma celebração ou comemoração do calendário católico com a presença de indígenas /Conquistar uma vila já habitada ou fundar uma nova.

### Parte Opcional 3.2: Emboscada Tupinambá

Quando estiverem entre o rio Piquiri e as margens do Rio Yguassú, a temperatura sobe (utilize as temperaturas mais quentes da tabela 3.4 e os seres das tabelas 5.2 e 5.3, páginas 181 de Jaguretê: O Encontro). Além disso, os personagens, que deverão saber da existência de perigosos grupos nativos no local<sup>1</sup>, poderão ser surpreendidos por um ataque de um grupo composto por cinco índios guerreiros.

<sup>1</sup> O mapa das duas rotas indica artefatos do povo Guarani, que nesta época habitava a região. No entanto, para esta aventura, os Tupinambás estão presentes apenas como representação da existência dos diferentes povos que os personagens podem encontrar.



*“No meio da mata, vocês se deparam com cinco homens de corpo pintado com complexas formas geométricas. Eles utilizam também braceiras de plumas, carapuças, cocares e um grande adorno redondo de plumas de emas, colocadas em suas ancas. Entre os vários gritos, repetem constantemente a palavra ‘tapuia’ enquanto avançam ferozmente contra vocês. Eles portam cordas, arcos, escudos e tacapes com uma forma bastante elaborada, diferente da qual vocês estão acostumados a ver”*

Os personagens dos jogadores não sabem, a princípio, mas trata-se de um grupo de Tupinambás, que estava caçando inimigos para o Ritual da Vingança (Veja mais em “A Guerra da Vingança: motor da sociedade Tupinambá”, página 31 do Livro *Jaguareté: O Encontro*). Neste momento, os Tupinambás desejam apenas aprisioná-los (veja no capítulo III as regras de “Aprisionando um Inimigo”) e levá-los em uma longa viagem até o litoral, onde os manterão presos até o momento de realizar o Ritual, cuja principal vítima provavelmente seria o guerreiro Guaianás, marido da Tupinambá. Eles podem tentar fugir, enfrentá-los ou apenas se defender de alguma maneira. Caso os personagens dos jogadores não consigam passar por eles, poderão acabar capturados e, mesmo que consigam se libertar, podem perder muito tempo de viagem, o que pode ter como consequência a falha em sua missão de resgate da Gralha Azul. Tudo depende da estratégia de defesa que terão e, principalmente, da decisão da personagem Tupinambá controlada pelos jogadores. Isso porque um dos integrantes do grupo tupinambá, o guerreiro Turuna, é irmão dela, e assim que se deparar com a menina irá reconhecê-la.

#### **Interpretando o guerreiro Turuna**

O tupinambá Turuna é um homem valente. Ele participa de todas as expedições de guerra da vingança e cauinagens. Jamais come animais lentos e é um grande caçador. Quer muito se vingar daqueles que levaram seu pai a se perder e ainda sequestraram sua mãe e sua irmã quando ele ainda era muito jovem. Fala sempre de maneira sincera e atenciosa. É um homem forte de postura heroica. Sempre que for se referir ao seu cunhado Guaianás, irá falar com raiva, enquanto seus companheiros tendem a caçar do restante dos personagens jogadores.

Caso os personagens tupinambás venham a falar entre si, você poderá falar em particular com o grupo que interpreta a menina tupinambá, explicando aos demais que vocês falam uma língua que nenhum dos personagens jogadores entende. Turuna irá chamá-la, sorrindo, pelo nome que ela tinha quando criança: “Juara”.

*— Juara? É você mesmo?! Eu quase não consigo acreditar! Minha irmã! O que aconteceu com você durante todo esse tempo?! O que faz você no meio desses tapuia?*

Você deve informar aos jogadores que ela irá reconhecê-lo também, e se lembrar desse nome. Turuna estará bastante emocionado e tentará convencê-la a voltar para o seu povo, não permitindo que seja aprisionada. Algo que deverá pesar na decisão dela é a maneira violenta pela qual o grupo tupinambá está tratando o seu marido durante esse ataque.

*— Venha comigo e volte ao seu povo! Nós vamos devolver a esses malditos Tapuias o mal que nos deixaram. Nós vamos nos vingar desse homem que parece ter sido feito seu marido contra a sua vontade.*

#### **Grupo Tupinambá: Turuna, Saguacú, Porã, Mundéo e Guaraíba**

(embora sejam 5 tupinambás para simplificarmos, use a mesma ficha para eles)

**Povo:** Tupinambá

**Local de Origem:** Aldeia Tupiniquim, no litoral

**Atributos:** Físico 3, Vitalidade 4, Consciência 2, Expressão 2.

**Capacidades:** Arco 1, Briga 1, Esquiva 1, Navegação (Rios) 1, Saltar 1, Furtividade 1, Tacape 1, Correr 1, Percepção



(Audição) 1, Sobrevivência 1, Rastrear Presa 1, Preparar Alimentos 1, Autocontrole 1, Consistência 1, Determinação 3, Dissimulação 1, Intimidação 1, Perceber Intenções 1, Pregação 1.

**Ataques:** Flecha (Veneno) 02, Flecha de Osso 04 (com arco)/02 (sem arco), Tacape 03 (10 se imobilizado), Amarar (Aprisionar um Oponente, página 70).

**Pontos de Vida:** 6

**Nível de Caminho:** Caminho da Vingança 2, Caminho do Maraká 1.

**Capacidades Especiais:** Ocultar Presença, Ambidestria, Assovio para Caça, Casamento, Disparo Entre as Arvores, Localizar Cardume, Aliado Tabaco, Comunicação Simples com Maraká, Des-animar alimento.

**Equipamentos:** Cordas, Tacape, Arco, Flechas de osso (10 cada um), Flechas Envenenadas (5 cada um), Escudos de Couro.

Dependendo de como se saírem nesse encontro com os Tupinambás, a aventura poderá seguir para outro lado, fazendo com que o objetivo principal não seja alcançado, que é o salvamento da Mãe das Gralhas Azuis. Nesse processo, por exemplo, algum personagem que fora ferido poderá ser convertido às crenças dos Tupinambás por meio de um paíé poderoso, que para curá-lo precisará chegar até sua aldeia, no litoral. Nesse caso, os personagens terão que escolher se seguirão para o litoral para salvar o companheiro ou se continuarão em sua missão de enfrentar a Jiboiacú e salvar sua aldeia de origem.

## A Batalha Final: enfrentando a Jiboiacú Ancestral

Caso consigam vencer todos os obstáculos anteriores, leia esse trecho aos jogadores:

*“Após a cansativa e longa viagem, vocês conseguem ver, de longe, o local onde o Rio Paraná se encontra com o Rio Yguassú. As águas estão em fúria de tal maneira que a correnteza passa a empurrar para trás qualquer barco que esteja no rio. Ouve-se o assovio do pássaro de maneira sobrenatural na direção da Garganta do Diabo. É um pedido de socorro.”*





Um teste de Percepção (Audição) X uma Agência de 5 indica a direção do grito, mais ou menos 15 km à frente. Certamente, ir de canoa a partir daqui será inviável. É bem claro aos jogadores que esse último trecho deverá ser percorrido a pé. Conforme caminham, o som das águas caudalosas começa a ficar cada vez mais alto. Ao encontrarem as Cataratas do Iguaçu, descreva:

*“Vocês dão de encontro com uma imensa parede de cachoeiras que se estendem em uma área muito grande. As águas caem de uma altura aproximada de 60 metros, em uma extensão total de quase 3 km de cataratas, onde durante o dia um arco-íris se desenha. Depois de uma ampla curva e corredeira, as cataratas passam a formar lateralmente uma profunda fenda de erosão. Vocês não tem dúvida. É a Garganta do Diabo, a maior queda de todas, com seus quase 80 metros de altura, 150 metros de largura e 700 metros de comprimento. O seu formato lembra uma ferradura. O grito do pássaro claramente vem de lá.”*

O último enigma da história é o ponto em que os jogadores deverão se aproximar da Garganta do Diabo e entender que devem atravessar a queda d'água. Atrás da cortina de cachoeira, existe uma gruta<sup>1</sup>, onde vive a Jiboiacú que engoliu a Mãe das Galhas Azuis. A gruta inicia em um corredor que se bifurca em duas alas:

- **Ala 1:** A primeira ala tem pelo menos 20 m de pé direito. Ela está cheia de pilhas de ossos de animais grandes, boa parte deles quebrados. São ossos de veados, capivaras e catetos. Um teste de Saberes Naturais (Fauna) X uma Agência de 5 poderá identificar que foram de alguma maneira esmagados e que alguns desses ossos estão ainda com saliva e restos de pedaço de carne, indicando que foram recentemente mortos. Caso decidam vasculhar os

<sup>1</sup> Um esclarecimento, que pode ser interessante relatar aos alunos: esta gruta é fictícia, e este tipo de formação de caverna é bastante improvável na região. Grutas costumam ser formadas apenas em ambientes cársticos (a base de calcário). As Cataratas do Iguaçu estão sobre rochas basálticas, sendo representantes do maior derramamento de lavas vulcânicas ocorrido sobre a Terra, entre 120 e 130 milhões de anos, durante o período Cretáceo. Para mais informações acesse: <http://www.mineropar.pr.gov.br>



# Garganta do Diabo

Parede de Cataratas

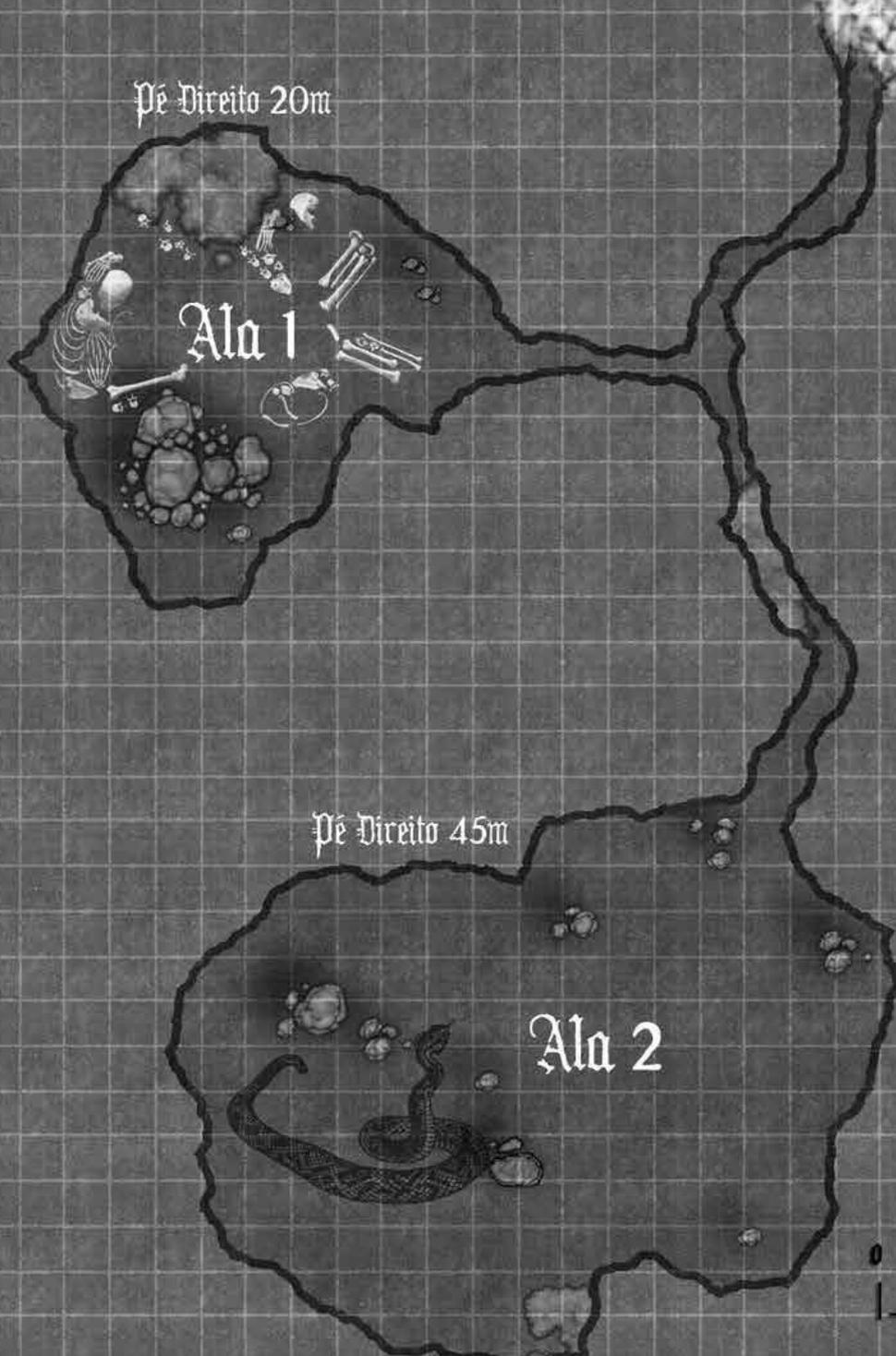
Passagem Secreta

Pé Direito 20m

Ala 1

Pé Direito 45m

Ala 2



ossos, devem ser bem sucedidos em um teste de Percepção (Visão) X uma Agência 7. Se bem sucedidos, encontrarão três ossadas humanas e três facas com marcas de sangue velho. Caso ninguém declare que está se movendo furtivamente (teste de Furtividade X Percepção (Audição) da Jiboiacú), a criatura da Ala 2 poderá acordar e tentar atacar os protagonistas de surpresa, com o único propósito de proteger o seu lar. Caso tenham demorado mais de 4 dias para chegar até a Garganta do Diabo, poderão encontrar uma ossada de um pássaro gigante, provavelmente a Mãe das Gralhas Azuis, percebendo, então, que falharam na missão.

- **Ala 2:** A segunda ala, com 45 m de pé direito, é onde a Jiboiacú Ancestral descansa: uma jiboiá imensa, com 10 metros de comprimento, pintada com diversos grafismos nas sete cores do arco-íris<sup>1</sup>. Em sua forma humana (caso esteja aprisionada na perspectiva dos personagens), se apresenta como uma bela mulher, ornamentada com tintas de várias cores e vestes feitas de ossos, que se parecem com joias. Na primeira oportunidade, ela poderá dizer:

**Interpretando a Jiboiacú Ancestral:** É bela, com gosto refinado, um ser superior. Olhe para os jogadores com esse ar de superioridade, um tanto arrogante e sedutor. Quando ela falar, você pode pronunciar as palavras arrastando o fonema do “s”, *pareccendo maissss com uma cobra*. Os personagens são incapazes de enxergar, mas a sua gruta é como uma mansão de panos e colchões luxuosos. De fato, ela enxerga personagens humanos como animais e poderá estar irritada por terem invadido a sua morada. A menos que os personagens consigam chamá-la para a perspectiva deles, a Jiboiacú continuará a vê-los como animais. Independente disso, está saciada, pois acabou de devorar uma saborosa refeição. Portanto, não está interessada em devorá-los, mas sim em expulsá-los de sua casa, vivos ou mortos.

### Jiboiacú ancestral:

**Espírito das Águas:** Imortal, faz sempre suas presas terem penalidade de -5 em todos os seus testes, a menos que seja aprisionado na perspectiva delas.

**Tamanho:** Gigantesca (pode ocupar até 10 metros de comprimento caso se arraste com o corpo inteiro no chão, ou ocupar apenas 5 metros caso esteja com a metade do corpo em pé), exigindo testes de saltar ou nadar para alcançar sua cabeça. Permite usar Mordida x Fuga para engolir presa viva, Proibido compra de Furtividade.

**Atributos:** Físico 7, Vitalidade 6, Consistência 6, Expressão 4.

**Capacidades:** Mordida 2, Briga (Estrangular Aprimorado) 3, Esquiva 1, Escalar 2, Fuga 3, Natação 4, Sobrevivência (Pesca) 3, Percepção 4, Rastrear Presa 2, Percepção Espiritual 5, Autocontrole 2, Dissimulação 1, Intimidação 2, Canto 1, Língua: aquático, qualquer uma (telepático).

**Ataques:** Mordida Particularizada 5, Briga (Estrangular Aprimorado).

**Pontos de Vida:** 21 (sofre o dobro de dano por corte). Para matá-la, é necessário destruir seus 1d10+5 corações.

**Nível de Caminho:** 8 (5 Guerreiro / 3 Xamânico).

**Capacidades Especiais:** Olfato Aguçado, Olfato Aguçado Avançado, Regeneração, Benção (permite fornecer Assovio para Caça Avançado, Longevidade ou Localizar Cardume para quem a ajudar), Visão Subaquática, Visão nas Trevas, Canto Melodioso, Canto Melodioso da Sedução, Viajar ao Mundo dos Mortos, Manto d'água, Visitar Sonhos, Caçar Plumado, Encontrar Alma, Viagem Astral, Particularizar Mordida (Dano), Agarrar, Estrangular, Estrangular Aprimorado, Invocar Chuva, Viajar ao Céu, Viajar ao Mundo Subaquático, Onisciência do próprio Nome.

— *Como ousam invadir minha morada?! Que audácccccia! É melhor que vocês desapareçam daqui antessss que vocêsss sssse tornem a minha sobremesssa de hoje!*

Se for de dia, ela estará dormindo. Se for à noite, é possível que eles apenas a encontrem na saída da gruta — ela estaria voltando de uma caçada. Sempre que estiver acordada sentirá o cheiro dos personagens e

<sup>1</sup> Sua ficha e descrição se encontram no Capítulo V de Jaguareté: O Encontro, página 161



tentará atacá-los de surpresa. Entre as infinitas possibilidades, os personagens poderão tentar uma aproximação diplomática com a cobra gigantesca (uma vez que ela não deseja lutar, pois está saciada) ou irritá-la para que um deles possa entrar em seu estômago para resgatar o pássaro que ela acabou de engolir, seja cortando a barriga da Jiboia (desde que possuam uma faca, e mesmo assim isso será muito difícil, pois ela se regenera rápido), ou destruindo seus vários corações. Se os personagens foram pelo rio e pescaram sem o uso da Capacidade Especial “Negociar com o Dono da Caça”, ela poderá já estar especialmente irritada com eles, pois não negociaram com ela para obter permissão para caça. De qualquer maneira, o desfecho da história estará totalmente na mão dos jogadores. Caso eles tentem realmente matá-la, ela poderá em um último suspiro tentar fugir se tornando um arco-íris (de acordo com as regras da Capacidade Especial “Viajar ao Céu”).

### Final bom: Retorno para o Pinheiral Opulento

Ao salvar a Mãe das Gralhas Azuis e ao retornar ao seu lar — o que pode ser feito pelo ar, cavalgando o pássaro gigante — em poucos dias os personagens já poderão observar a mata de Araucária voltar a ser verdejante. Com isso, a aldeia irá comemorar com uma grande festa e abundância de pinhões, em que os personagens serão venerados com respeito. O personagem europeu, caso tenha sobrevivido ao resgate e à sua tentativa de vingança, poderá acabar compreendendo o valor da amizade com os Guaianás e decidindo ser finalmente convertido em um deles, permanecendo na aldeia. Caso contrário, poderá aguardar outra oportunidade para atingir seus objetivos.

### Final ruim: O fim da aldeia, povo escravizado.

Caso não consigam salvar a Mãe das Gralhas Azuis em 4 dias, ao retornarem para a aldeia verão mais pessoas morrendo, inclusive o próprio Cacique Fuarná. O kuiã Fadungrá anuncia que a aldeia inteira agora se vê forçada a migrar para outro local para sobreviver, o que será particularmente difícil, uma vez que as outras aldeias Guaianás defendem com muito afincamento as suas terras. A aldeia inteira está fadada ao fim. O novo líder da aldeia será o guerreiro que mais se destacou na jornada, de acordo com as opiniões do personagem jogador kuiã e de Fadungrá. O europeu perdido terá mais facilidade em persuadi-los a acompanhá-lo até a vila de São Vicente, com a promessa de receberem alimento, roupas e moradia em troca de trabalho. Mal sabem os Guaianás que chegando à vila de São Vicente, podem se tornar escravos e, assim, o Europeu finalmente poderia começar o seu empreendimento no Novo Mundo.

## Como fazer a sua própria aventura

Um dos maiores prazeres de ser o Mestre é a responsabilidade e a possibilidade de você ser o “dono” do universo que os jogadores exploram. É essa possibilidade de por a sua criatividade em prática que torna o jogo interessante, pois, de certa maneira, você é o diretor e roteirista de todo o ambiente e detalhes que rondam a ação dos personagens jogadores. Existe também o prazer de imaginar como os jogadores irão reagir aos obstáculos que você criar e de permitir que, afinal, eles sejam os grandes protagonistas da história. Os textos do livro *Jaguetaré: o Encontro* chamados “Narrando uma História” e “O Papel do Mestre” explicam qual é a sua função, afinal, ao se preparar para o jogo.

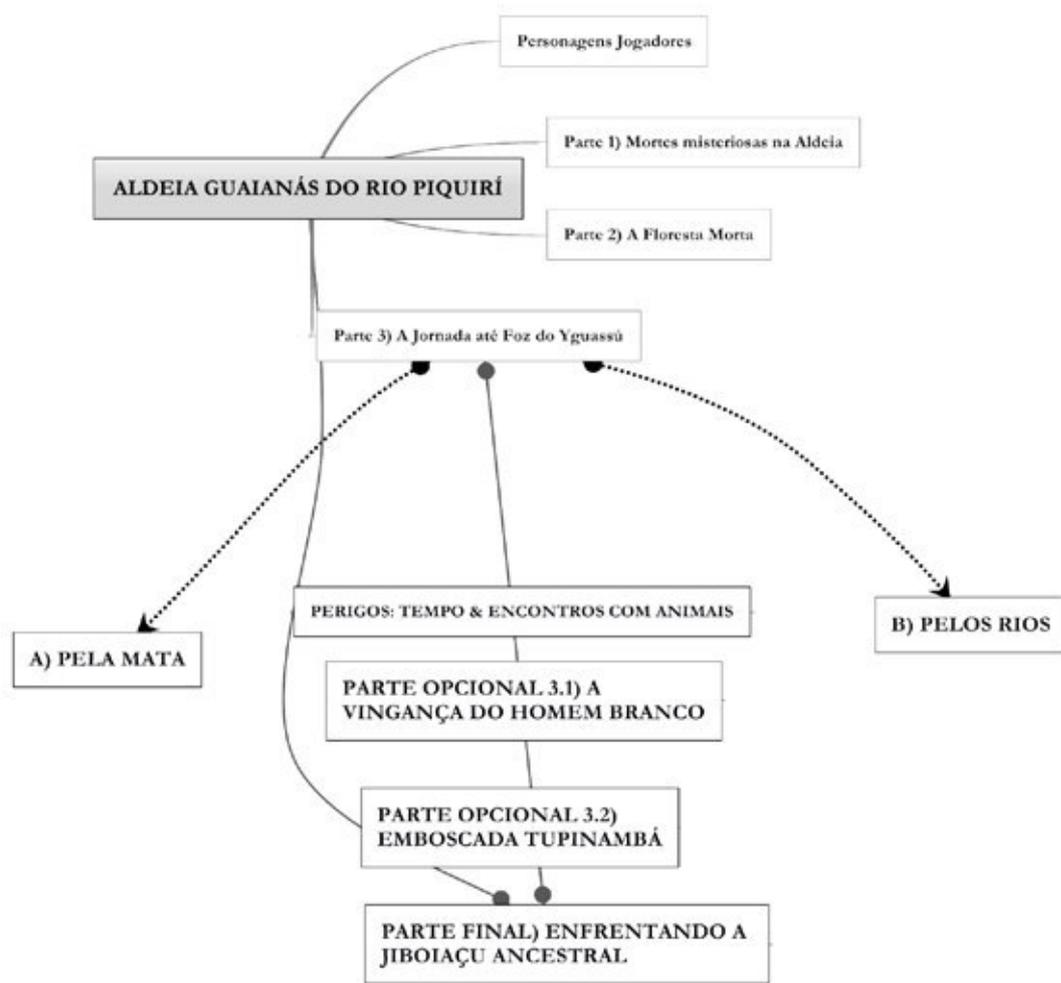
Pode parecer um pouco desafiador e complicado planejar a aventura que os jogadores terão de enfrentar. Nesse sentido, o roteiro abaixo é um passo-a-passo simplificado para criar uma aventura, com o objetivo de tornar mais fácil a elaboração de sua própria história.

**1º passo: a ideia.** A inspiração para criar uma história pode vir de um filme, de um livro, uma notícia, uma obra de arte, uma situação do seu cotidiano ou de uma conversa de *brainstorm* com algum amigo. No entanto, para criar uma aventura baseada no universo de *Jaguetaré: O Encontro* é importante a leitura de todo o livro, especialmente as seções “Para Saber Mais” e “Fontes Consultadas”, onde você encontrará referências importantes sobre o universo brasileiro no século XVI. Esse é o primeiro passo para colocar sua ideia no papel.

**2º passo: a sinopse.** Depois de conceber a ideia e de ter ela muito clara, é hora de sistematizá-la. Mestres

experientes conseguem ter o conceito da aventura sem precisar colocá-lo no papel, mas se você está iniciando, recomendamos que escreva resumidamente a proposta da sua aventura, como se escreveria a sinopse de um filme. As histórias sugeridas na seção “*Algumas ideias de aventuras*” de *Jaguareté: O Encontro* são bons modelos para começar e, dependendo da sua capacidade de improviso, podem bastar para você iniciar uma aventura. Caso tenha dificuldade para elaborar a sinopse, pode ser interessante voltar ao 1º passo, pois é provável que sua proposta não esteja adequada para uma aventura.

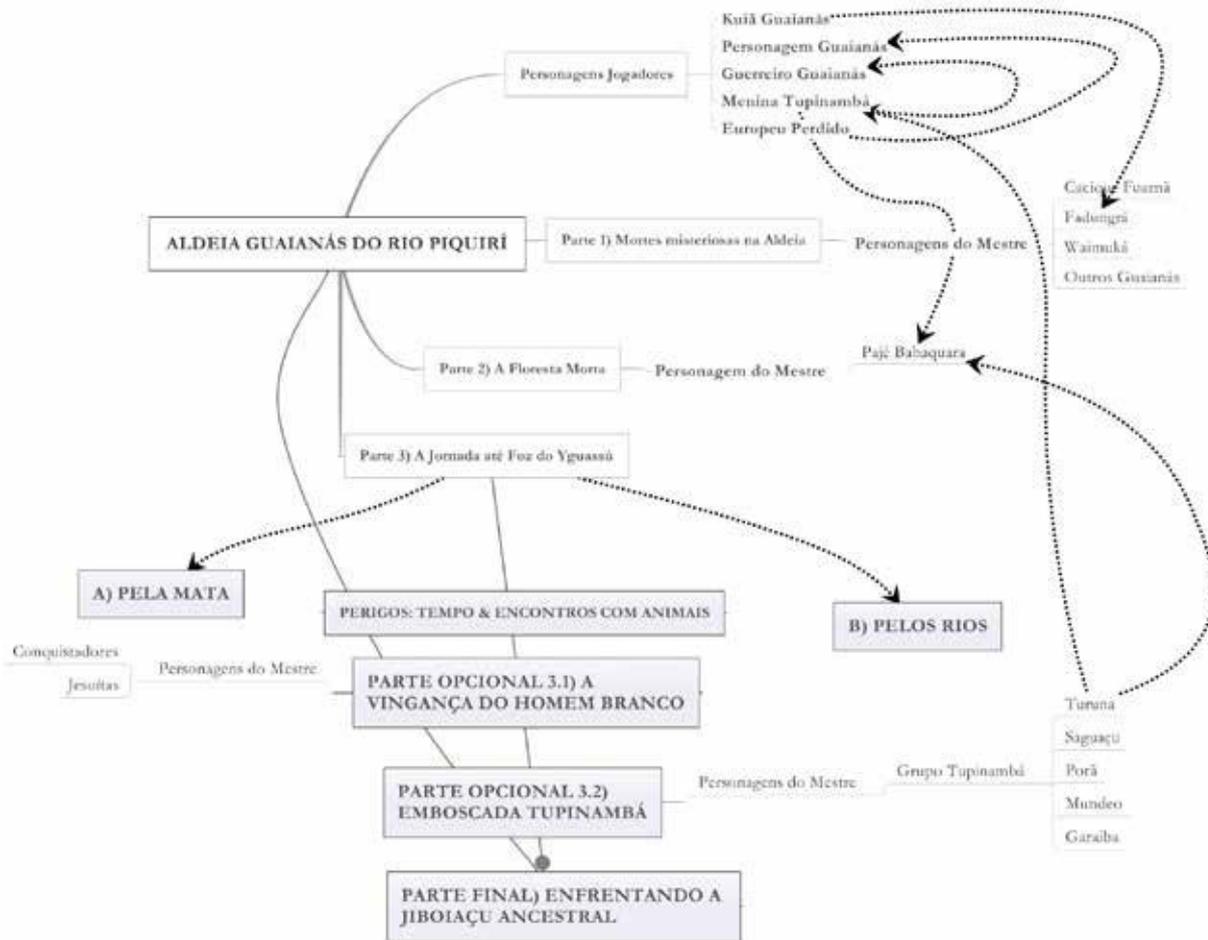
**3º passo: o detalhamento.** O nível de detalhamento que você precisa colocar no papel é proporcional ao seu nível de preparo para conduzir uma história através do improviso. Quanto mais detalhes você escrever, mais fácil ficará de mestrear. De qualquer maneira, tenha em mente que uma aventura nada mais é do que um fluxograma de cenas. Divida a história e permita que ela se ramifique para várias direções. Você pode até mesmo desenhar um organograma e utilizá-lo como seu mapa de aventura. Veja o exemplo do fluxograma da aventura deste suplemento:



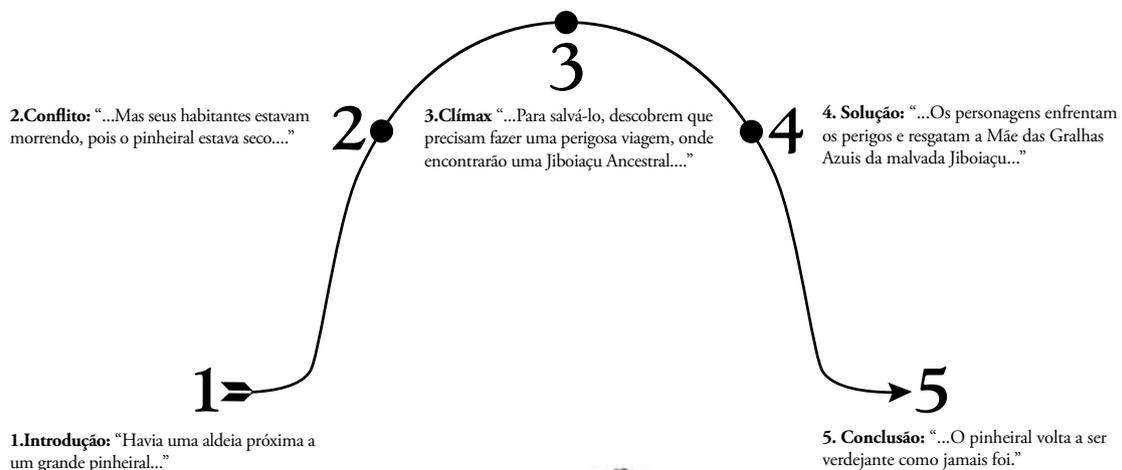
A história deve ser pensada a partir dos personagens dos jogadores. É importante que eles já se conheçam ou que o momento que eles venham a se conhecer seja uma aventura. Por outro lado, são os personagens interpretados pelo mestre que darão a cor e a interatividade da história. As ideias para a criação de personagens surgem de maneira semelhante ao que está explicado no 1º passo. Atores e atrizes costumemente fazem algo que se chama “laboratório”, em que se observa os trejeitos e os costumes de determinadas pessoas para a construção de personagens. Esta é uma boa técnica para começar a criar um personagem, que deverá ser interpretado pelo mestre de maneira teatral. O Capítulo III de *Jaguareté: O Encontro* explica passo-a-passo como criar seus personagens e, o Capítulo V, traz uma série de exemplos que podem ser utilizados para sua aventura. Algo que poderá deixar a sua aventura rica é criar também uma relação entre os personagens dos jogadores e os

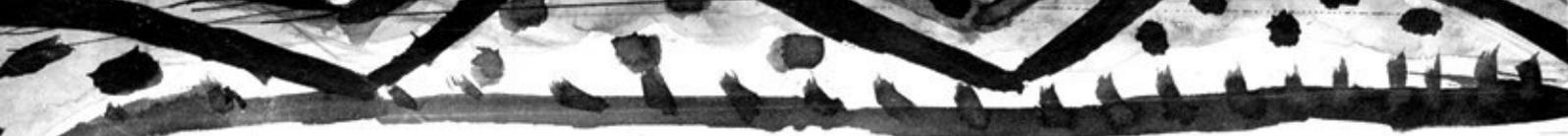


personagens que você criar. Pode ser, entre uma infinidade de ideias, uma relação de parentesco, de amizade, inimizade ou algo mais profundo, como um conflito no passado, uma profecia ou uma predestinação. Em vários momentos da aventura “O Resgate das Araucárias” é possível ver relação entre os personagens jogadores e os do mestre:



Esses “fios” que ligam um personagem ao outro é que irão conduzir a sua trama, o “novelo” que irá render histórias e mais histórias. Uma próxima aventura sempre poderá ser iniciada a partir de pontas soltas. Quando for criar a sua história pense sempre na estrutura: **Introdução, Conflito, Clímax, Solução** e **Conclusão**. Esta é a fórmula de sucesso não só para criar aventuras de RPG, mas também para romances, filmes, quadrinhos, etc.:





A **introdução** sempre irá apresentar quem são os personagens protagonistas da história, o que eles fazem e como eles vivem. O **conflito** mostrará a atuação do antagonista, que pode ser tanto uma situação como outro personagem, ou mesmo uma situação decorrente da atuação de outro personagem. No **clímax**, os protagonistas — que necessariamente precisam desejar muito resolver o conflito, o que pode ser amarrado com os objetivos pessoais e as Provações de cada Caminho dos personagens — enfrentam as dificuldades para resolver o problema proposto pelo antagonista. Quando encontram a **solução** do problema, ela pode ser favorável ou desfavorável ao antagonista e aos protagonistas, em diferentes proporções e combinações. É essa resolução que definirá como será a conclusão da história e como a vida dos personagens se modificará após os eventos que enfrentaram.

No entanto, a história no RPG poderá fluir para diferentes **soluções** ou **conflitos**, de acordo com a atuação dos personagens jogadores. Por exemplo, as partes opcionais demonstradas em “O Resgate das Araucárias” podem levar a aventura para a necessidade dos personagens jogadores sobreviverem à intenção dos Tupinambás de executar o Ritual da Vingança ou de torná-los escravos dos europeus, os distanciando e os impedindo de resolver o conflito originalmente apresentado. Você pode inclusive planejar a sua história até o momento do clímax, deixando totalmente na mão dos jogadores como eles irão resolver a trama. Ter uma clara noção de como a história poderá fluir para outros lados depende da sua capacidade de determinar novos clímax e soluções, mesmo em situações em que haverá um final ruim, no qual os protagonistas não forem capazes de derrotar seu antagonista.

Uma boa maneira de aprofundar seus conhecimentos para elaborar sua própria aventura é fazendo a leitura de outros livros de RPG, como *Dungeons & Dragons*, bastante conhecido entre os RPGistas, que traz no “Livro do Mestre” uma explicação detalhada dos passos para a criação de aventuras e de como deve ser uma boa narração.



## SUGESTÕES DE BIBLIOGRAFIA:

AMARAL, Ricardo Ribeiro do. *Uso do RPG pedagógico para o ensino de Física*. Dissertação (Mestrado em Ensino das Ciências). Universidade Federal de Pernambuco: Recife, 2008.

FREITAS, Luiz Eduardo Ricon de. *O Role Playing Game e a Escola: múltiplas linguagens e competências em jogo*. Um estudo de caso sobre a inserção dos jogos de RPG dentro do currículo escolar. Dissertação (Mestrado em Educação). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 2006.

GYGAX, G.; ARNESON, D. *Dungeons & Dragons: Livro do Mestre*. Livro de regras II, v. 3.5. Rio de Janeiro: Devir, 2003.

MARCATTO, Alfeu. *Saindo do quadro – uma metodologia lúdica e participativa baseada no role playing game*. 2ª ed. São Paulo: A. Marcatto, 1996.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

RIYIS, Marcos Tanaka. *Simples – Sistema Inicial para mestres-professores lecionarem através de uma estratégia motivadora*. São Paulo: Ed. Do Autor, 2004.

## SUGESTÕES DE SITES:

[www.jogodeaprender.com.br](http://www.jogodeaprender.com.br)  
[www.rpgeduc.com](http://www.rpgeduc.com)  
[rpgacademico.blogspot.com.br](http://rpgacademico.blogspot.com.br)  
[www.rpgnaescola.com.br](http://www.rpgnaescola.com.br)

# Avaliação do material

Professor, é muito importante para a equipe do MAE a sua avaliação deste Material Lúdico-Educativo. Com ela poderemos conhecer os limites desta publicação e os pontos em que pode ser melhorada. Pedimos, cordialmente, que preencham e enviem para nós o formulário abaixo, com suas críticas e sugestões. É possível o envio pelo correio (para o endereço da Reserva Técnica) ou a solicitação via e-mail (maert@ufpr.br), colocando no assunto da mensagem: “Formulário/MAE RPG”.

Muito obrigado por contribuir com a melhoria do Programa de Ações Educativas do MAE!

Qual o seu perfil?

1. Escolaridade:  Ensino Médio     Graduação. Qual? \_\_\_\_\_  
 Especialização     Mestrado     Doutorado

2. Em que nível leciona?     Anos iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano).  
   Anos finais do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano).  
   Ensino Médio (incluindo Profissionalizante e Magistério).  
   Ensino Superior.

3. Qual (is) disciplina(s) leciona? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_.

4. Já visitou o MAE-UFPR?  Sim     Não

Caso a resposta seja afirmativa, qual das sedes visitou?

Monumento em Paranaguá.     Sala Didático-Expositiva.

Em relação ao RPG Jaguareté: O Encontro, avalie:

|                         | Muito bom                | Bom                      | Regular                  | Fraco                    |
|-------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. Apresentação         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. Pertinência          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Conteúdo dos textos  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Linguagem dos textos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Em relação ao Livro do Professor do RPG Jaguareté: O Encontro, avalie:

|                        | Muito bom | Bom | Regular | Fraco |
|------------------------|-----------|-----|---------|-------|
| 1.Apresentação         | ( )       | ( ) | ( )     | ( )   |
| 2.Pertinência          | ( )       | ( ) | ( )     | ( )   |
| 3.Conteúdo dos textos  | ( )       | ( ) | ( )     | ( )   |
| 4.Linguagem dos textos | ( )       | ( ) | ( )     | ( )   |

Caso queira, justifique suas escolhas em relação aos pontos 1 a 4 das duas perguntas anteriores:

---

---

---

Que contribuições o RPG trouxe para o seu trabalho?

---

---

---

Que dificuldades foram encontradas?

---

---

---

Foi possível realizar a aventura sugerida no Livro do Professor com seus alunos? Quais os pontos positivos e negativos da metodologia proposta?

---

---

---

Na sua opinião, o que poderia ser melhorado no RPG Jaguareté: O Encontro e no Livro do Professor?

---

---

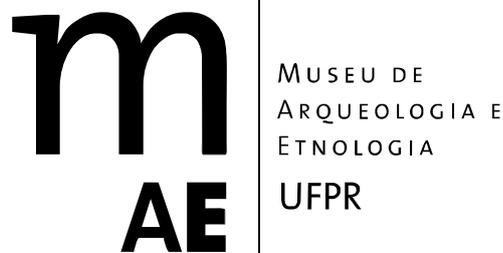
---

Deixe aqui outras sugestões e comentários que considere pertinentes:

---

---

---



MAE Paranaguá: (41) 3721-1200  
Rua XV de Novembro, 575  
CENTRO HISTÓRICO DE PARANAGUÁ.

MAE Reserva Técnica: (41) 3313-2042 / FAX: 33132045  
Rua Bom Jesus, 650 – Juvevê, CURITIBA.

MAE Sala Didático-Expositiva: (41) 3310-2754  
Prédio Histórico da UFPR  
Praça Santos Andrade, CENTRO - CURITIBA.

[www.mae.ufpr.br](http://www.mae.ufpr.br)

Este livro foi composto em Adobe Garamond Pro 8/9/10/11/13/14, Mary Jane Antique 10/11/13/15/16/20 e Mary Jane Alternate 10 impresso em papel couché fosco 90g/m<sup>2</sup> para miolo e papel couché fosco 170 g/m<sup>2</sup> para capa, com tiragem de 2000 exemplares, pela Imprensa Universitária da UFPR para a Editora UFPR, em agosto de 2013.



## Diferentes povos e visões de mundo se encontram!

“Andei longes terras /Lidei cruas guerras,  
Vaguei pelas serras /Dos vis Aimorés;  
Vi lutas de bravos, /Vi fortes — escravos!  
De estranhos ignavos/ Calcados aos pés.”  
— *I-Juca-Pirama, Gonçalves Dias - 1851*

## Uma maneira lúdica de aprender sobre culturas indígenas

Não se perca na mata! O “Livro do Professor” de Jaguareté: O Encontro é um guia sobre como aplicar este jogo de RPG em ambiente escolar.

O Suplemento tem como objetivo iniciar professores que jamais jogaram Role-Playing Games, explicando passo-a-passo como é possível aplicar o jogo em Sala de Aula.

## O Livro do Professor de Jaguareté: O Encontro inclui:

- Introdução ao RPG: o que é afinal esse jogo?;
- Metodologia detalhada de uso em sala de aula;
- “O Resgate das Araucárias”: uma aventura-exemplo de Jaguareté: O Encontro, com descrições detalhadas, dicas de interpretação e personagens prontos.



Ministério da  
Educação



Programa de extensão “Ações Educativas do MAE” realizado com o apoio do PROEXT - MEC/SESU.

ISBN 978-85-65888-19-6

