

8. Referências Bibliográficas

ARIÉS, P. (1981) Pequena contribuição à história dos jogos e dos brinquedos. In: História social da criança e da família. Rio de Janeiro, Zahar,

BARTHES, R. (1985) Brinquedos. Mitologias, 6.ed., São Paulo, Difel,.

BENJAMIN, W. (1984) Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo, Summus,.

BETTOCHI, E. G. (2002). Role - Playing Game: um jogo de representação visual de gênero; Dissertação de Mestrado em Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

BRAGA, J. M. (2000a). Aventurando pelos Caminhos da Leitura e Escrita de Jogadores de Role Playing Game: Dissertação de Mestrado em Educação. Juiz de Fora: Universidade Federal de Juiz de Fora.

_____(2000b). Entrevista a Edições FEME. Disponível em: <http://www.edifeme.com.br/entrevista.asp?idlivro=6>

BRASIL, MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, SECRETARIA DA EDUCAÇÃO MÉDIA E TECNOLÓGICA (1999) Parâmetros Curriculares Nacionais: ensino médio. Brasília: Ministério da Educação

BROUGÈRE, G. (1995). Brinquedo e Cultura. São Paulo: Editora Cortez.

_____(1998). Jogo e Educação. Porto Alegre: Artmed Editora.

BURNIER, S. (2001) Pedagogia das competências: conteúdos e métodos. In: Boletim Técnico do SENAC, vol.27 n.3 setembro/dezembro. Disponível em <http://www.senac.br/informativo/BTS/273/boltec273e.htm> Acesso em 05/2005

BRADY, J. (2001) Multiculturalismo e o sonho americano. In Steinberg e Kincheloe (orgs.) Cultura infantil: a construção corporativa da infância, cap 12, Rio de Janeiro: Civilização Brasileira (pp. 341-352).

BUCKINGHAM, D. e SEFTON-GREEN, J. (2003) Gotta catch 'em all: structure, agency and pedagogy in children's media culture. In Media, Culture and Society, n. 25, pp. 379-399, London: SAGE Publications

CAILLOIS, R. (1990) Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia.

CORREIA W. (2003) Piaget: que diabos de autonomia é essa? In: Currículo sem

fronteiras, v.3, n.2, pp. 126-145, Jul/Dez

DELORS, J [et al.]. (1998) Educação: um tesouro a descobrir: relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. Brasília, DF.: MEC: UNESCO

DOMINGUES, J.L.; TOSCHI, N.S.; OLIVEIRA, J.F. (2000) A reforma do Ensino Médio: a nova formulação curricular e a realidade da escola pública, In: Educação e Sociedade, Campinas, vol.21, n.70, abril, pp. 63-79

ESTEBAN, M. T. (2003). Pedagogia de Projetos: Entrelaçando o ensinar, o aprender e o avaliar à democratização do cotidiano escolar. In: SILVA, J. F. (Org.) et al. Práticas Avaliativas e aprendizagens em diferentes áreas do currículo. Porto Alegre: Mediação, pp.81-91

FAIRCHILD, T. M. (2004), O discurso de escolarização do RPG - Dissertação de Mestrado, Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, São Paulo: USP

FILMUS, D. ; Kaplan, C.; Miranda, A.; Moragues, M. (2002) Ensino Médio: cada vez mais necessário, cada vez mais insuficiente. Brasília: UNESCO, SEMTEC/MEC

FERNANDES, A. H. (2003). As mediações na produção de sentidos das crianças sobre os desenhos animados. Dissertação (mestrado) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Educação, Rio de Janeiro.

FREIRE, P. (1997) Pedagogia da Autonomia – Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra

GIROUX, H. A. (1995a) Animating youth: the disneyfication of children's culture (Penn State University). Disponibilizado online em versão eletrônica

_____ (1995b) A Disneyficação da Cultura Infantil. In Tomaz Tadeu da Silva, Antônio Flávio Moreira (orgs.) Territórios Contestados: o currículo e os novos mapas políticos e culturais. Petrópolis, RJ: Vozes.

_____ (1995c) Doing cultural studies: youth and the challenge of pedagogy (Penn State University). Disponibilizado online em versão eletrônica

_____ (1997) Professores como intelectuais transformadores. In Henry A. Giroux, Os professores como intelectuais: rumo a uma pedagogia crítica da aprendizagem. Porto Alegre: Artmed (pp. 157-164)

_____ e SIMON, R. (1997) Estudo curricular e política cultural. In: Henry A. Giroux. Os professores como intelectuais: rumo a uma pedagogia crítica da aprendizagem. Porto Alegre: Artmed (pp. 165-178)

_____ (2001) Os desenhos da Disney são bons para os seus filhos? In Steinberg e Kincheloe (orgs.) *Cultura infantil: a construção corporativa da infância*, cap 2, Rio de Janeiro: Civilização Brasileira (pp. 87-108).

HIGUCHI, K. K. (2000). RPG: o resgate da história e do narrador. In: CHIAPPINI, L. (Coordenação geral). *Outras linguagens na escola. Publicidade. Cinema e TV. Rádio. Jogos. Informática*. São Paulo: Cortez Editora.

HUIZINGA, J. (2000) *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva,.

ITO, M. (2003) *Technologies of the Childhood Imagination: Media Mixes, Hypersociality, and Recombinant Cultural Form*. Disponível em: http://www.ssrc.org/programs/publications_editors/publications/items/online4-4/ito-childhood.pdf

_____ (2002) *Play in an Age of Digital Media: Children's Engagements with the Japanimation Media Mix*. Disponível em www.itofisher.com/PEOPLE/mito/Ito.mediamix.pdf

JODELET, Denise (2001). *Representações sociais: um domínio em expansão*. In: Denise Jodelet (org.) *As Representações Sociais*. Rio de Janeiro: EDUERJ.

_____ (2001). *Das representações coletivas às representações sociais: elementos para uma história*. In: JODELET, Denise (org.) *As Representações Sociais*. Rio de Janeiro: EDUERJ.

KELLNER, D. (2001) *Beavis e Butt-head: sem futuro para a juventude pós-moderna*. In Steinberg e Kincheloe (orgs.) *Cultura infantil: a construção corporativa da infância*, Rio de Janeiro: Civilização Brasileira (pp. 133-160).

_____ (2002) *Lendo imagens criticamente: em direção a uma pedagogia pós-moderna*. In: Tomás Tadeu da Silva (org.) *Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação*, 4ª ed., Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes (pp. 104-131)

KISHIMOTO, T. (1997) *"Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação"* São Paulo: Cortez.

KLIMICK, C. E. (2003) *Construção de personagem & aquisição de linguagem: o desafio do RPG no INES*. Dissertação de mestrado. Rio de Janeiro: Depto. de Artes e Design, PUC-Rio.

KUENZER, A. Z. (2000) *O ensino Médio agora é para a vida: entre o pretendido, o dito e o feito*. In: *Educação e Sociedade*, Campinas, vol.21, n. 70, abril, pp.15-39

LELIS, I. (2005) *O significado da experiência escolar para segmentos das camadas médias*. In *Cadernos de Pesquisa*, v. 35, n. 125, p. 137-160, maio/ago

LEFFA, V. J. (2002) Quando menos é mais: A autonomia na aprendizagem de línguas. Trabalho apresentado no II Forum Internacional de Ensino de Línguas Estrangeiras (II FILE). Pelotas: UCPel, agosto.

LOPES, A. C. (2002) Os parâmetros curriculares nacionais para o ensino médio e a submissão ao mundo produtivo: o caso do conceito de contextualização. In: Educação e Sociedade, vol.23, n.80, setembro, pp. 386-400

_____ (2001) Competências na organização curricular da reforma do ensino médio. In: Boletim Técnico do SENAC. v.27, n.3, set.-dez.

LOURENÇO, Carlos Eduardo (2003). MiniGURPS: O resgate de 'Retirantes': uma aventura de RPG pela vida de Cândido Portinari. São Paulo: Devir.

LUYTEN, Sônia M. (1990) Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo : Achiamé.

MARCATTO, Alfeu. Saindo do Quadro. São Paulo: Exata Comunicações e Serviços S/C Ltda. 1996

MARTÍN-BARBERO, J. (1998) Medios: olvidos y desmemorias. In: Revista Numero, numero 24.

_____ (1999) Dos meios às mediações. Rio de Janeiro, Ed. UFRJ,

_____ (2003) Saberes hoy: diseminaciones, copetencias y transversalidades. In: Revista iberoamericana de educación n.º 32 (pp. 17-34)

_____ (2003a) Figuras del desencanto. In: Revista Numero, numero 36. Disponível em <<http://www.revistanumero.com/36fig.htm>> Acesso em 05/2005

MARTINS, C. E. S. (2006) Cultura urbana não é folclore. In. Revista Nós da Escola, ano 3, n.34. Rio de Janeiro: MULTIRIO, p.25

MATTELART, A. e M. (2004) História das teorias da comunicação. São Paulo: Loyola.

MEYROWITZ, J. (1985) No sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior. Oxford: Oxford University Press.

MORDUCHOWICZ, R. (2003) El sentido de una educación en medios. In: Revista iberoamericana de educación n.º 32 (pp.35-47)

MOTA, S. R. (1996) RPG e Arte. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil.

_____ (1997) Role Playing Game: a ficção enquanto jogo. Tese de Doutorado em Literatura. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio

de Janeiro.

MRECH, L. M. O QUE É EDUCAÇÃO INCLUSIVA?
http://www.inclusao.com.br/projeto_textos_23.htm - acesso em 03/2005

NAPIER, S. J. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing contemporary Japanese animation*. New York: Palgrave.

OLIVEIRA, M. R. N. S. (2000) Mudanças no mundo do trabalho e desacertos na proposta curricular para o ensino médio (Resolução CNE 03/98) Diferenças entre formação técnica e formação tecnológica. In: *Educação e Sociedade*, Campinas, vol.21, n. 70, abril, pp.40-62

OROZCO GOMEZ, G. (1993) Hacia una dialéctica de la recepción televisiva: la estructuración de estrategias por los televidentes In: *Comunicacao & política na América Latina* No. 22-23-24-25, pp. 57-71, CBELA, Sao Paulo.

OSWALD, M. L. (2003) Juventude e Indústria Cultural: Mediações Constitutivas das Práticas Culturais de Leitura in *Cadernos e Resumos da Coordenação de Pós-Graduação do Departamento de Educação*. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

PAVÃO, A. (1999). *A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role Playing Game (RPG)*. São Paulo: Devir Editora.

PEREIRA, E. T. (2005) Brincar e criança. In: CARVALHO, A. et al. Orgs. *Brincar(es)*. Belo Horizonte, Editora da UFMG:, pp 17-50

PERRENOUD, P. (2000a). Construindo Competências (entrevista de Paola Gentile e Roberta Bencini), in *Revista Nova Escola*. Brasil: Editora Abril, setembro de 2000, pp 19-31.

_____ (2000b). Entrevista de Vitor Casimiro. Disponível em: <http://www.educacional.com.br/entrevistas/entrevista0033.asp>

_____ (2000c). *Novas Competências para Ensinar*. Porto Alegre: Artmed Editora.

_____ (2001). *Ensinar: Agir na Urgência, Decidir na Incerteza*, 2ª ed. Porto Alegre: Artmed Editora.

PIAGET J. (1994) *O julgamento moral na criança*. 2. ed. São Paulo: Summus

PICHON-RIVIÈRE, H. (1998) *O processo grupal*. São Paulo: Martins Fontes

POSTMAN, N. (1999) *O desaparecimento da infância*. Rio de Janeiro: Graphia.

RAMOS, M. N. (2001) A pedagogia das competências e a psicologização das questões sociais. In: *Boletim Técnico do SENAC*. v.27, n.3, set.-dez.

_____ (2003a) É possível uma pedagogia das competências contra-hegemônica? Relações entre pedagogia das competências, construtivismo e neopragmatismo. In: Trabalho, Educação e Saúde, v.1 no. 1, pp. 93-114. Rio de Janeiro: Fiocruz

_____ (2003b) O "novo" Ensino Médio à luz de antigos princípios: trabalho, ciência e cultura. In: Boletim Técnico do SENAC, vol.29 n.2, maio/agosto. Disponível em <http://www.senac.br/informativo/BTS/292/boltec292c.htm> Acesso em 05/2005

RICON, L. E. (1999) MiniGURPS O Descobrimento do Brasil. São Paulo: Devir.

_____ (1999b). MiniGURPS: O quilombo dos Palmares. São Paulo: Devir.

_____ (1999c). MiniGURPS: Entradas e Bandeiras. São Paulo: Devir.

_____ (2000) MiniGURPS aventura solo: no coração dos deuses. São Paulo: Devir.

_____ (2003). As cruzadas. São Paulo: Devir.

_____ (2004) Rpg e educação: construindo competências através da imaginação criativa. Disponível em http://www.multirio.rj.gov.br/seculo21/generico.asp?id_tb1_gen=1720&id_tipo=4 Acesso em 05/2005

_____ (2005) O RPG e a Escola: Novas competências e identidades em jogo. In: Panorama do Ensino Médio: problemas, virtudes e soluções. Rio de Janeiro: Editora Rio.

SALGADO R. G., PEREIRA, R. M. e SOUZA, S. J., Chindren's games and cartoons: a dialogue with young superheroes. Texto disponível na internet. <http://www.gips.psi.puc-rio.br/txingles/texto4.htm>

SARMENTO, M. J. (2003). O estudo de caso etnográfico em educação. In Zago, Nadir; Carvalho, Marília Pinto e Vilela, Rita Amélia T. (orgs). Itinerários de pesquisa: perspectivas qualitativas em sociologia da educação. Rio de Janeiro: DPA (pp. 137 a 179)

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DO RIO DE JANEIRO (1996) Multieducação: Núcleo Curricular Básico. Rio de Janeiro: SME-RJ

SILVA, T. T. (1999) Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo, 2ª edição. Belo Horizonte: Autêntica

SILVESRTONE, R. (2002) Por que estudar a Mídia?, São Paulo: Edições Loyola

SOUZA, S. J. (2000a) Infância e Linguagem: Bakhtin, Vygotsky e Benjamin, 5ª

edição, Campinas: Papirus

_____ (org) (2000b) Subjetividade em Questão: A infância como crítica da cultura. Rio de Janeiro: 7 Letras

_____ e SALGADO, R. G. (2004) Yugioh: playing with cartoon, cards and identities In: Digital Generations: Children, young people and new media, Londres.

STEINBERG, S. R., KINCHELOE, J. L. (orgs.) (2001) Cultura infantil: a construção corporativa da infância. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

TORO, J. B. (1996) Novas Competências: Avanço ou retrocesso?. Disponível em http://www.multirio.rj.gov.br/seculo21/texto_link.asp?cod_link=24&cod=chave=3&1 e... Acesso em 04/2004

UNESCO (2003) Ensino Médio: Múltiplas Vozes. Pesquisa coordenada por ABRAMOVAY, Miriam e CASTRO, Maria Garcia. Brasília: UNESCO

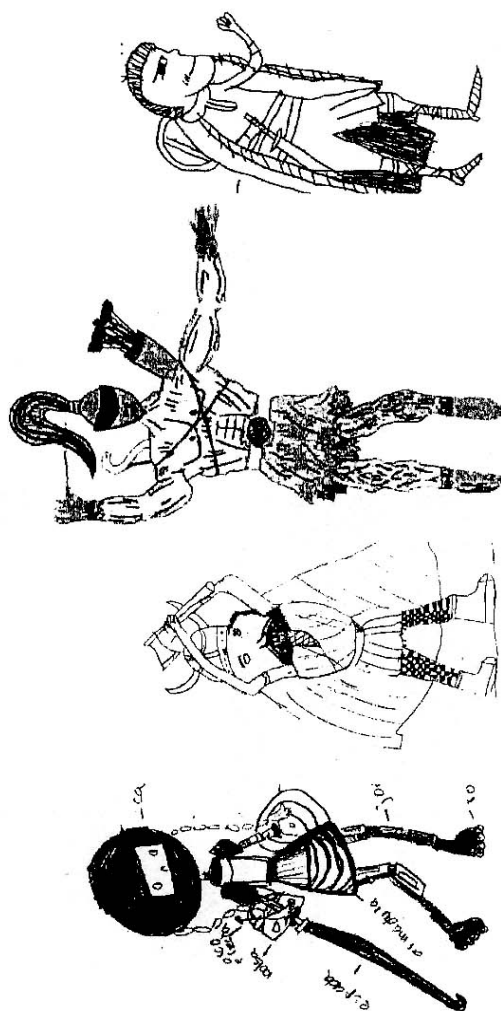
WINNICOT, D. W. (1975) O Brincar e a realidade. Rio de Janeiro, Imago.

VYGOTSKY, L. S. (2000) A formação Social da mente. São Paulo: Martins Fontes

9. Apêndices

Oficina de RPO

Uma Turma de Heróis



5ª e 6ª Séries



O Que é RPG?

O RPG (Role Playing Game, ou "Jogo de Interpretação") é uma brincadeira de criar e contar histórias. No RPG, cada ouvinte representa um personagem na história que o Narrador (o Mestre do Jogo) está contando, e pode interferir ativamente no rumo que ela vai tomar, transformando a narração em uma criação coletiva.

Os RPGs surgiram nos EUA em 1974, com o jogo "Dungeons & Dragons" e até hoje estão muito ligados ao tema da Fantasia Medieval (dragões, cavaleiros, magos etc.).

Apesar da popularidade dos RPGs de computador, jogados via internet por milhares de jogadores ao mesmo tempo, os RPGs originais são "jogos de mesa", que usam livros de regras, lápis, papéis e dados de vários tipos.

Nas grandes livrarias é possível encontrar livros de RPG como Dungeons & Dragons (D&D) ou O Senhor dos Anéis ou até mesmo RPGs inspirados na História do Brasil (O Descobrimento do Brasil, Quilombo dos Palmares etc.).

A Oficina

A Oficina "Uma Turma de Heróis" apresentou o universo dos RPGs para os jogadores iniciantes, alternando sessões de jogo com atividades variadas (desenho, criação de personagens e histórias etc.). O objetivo da oficina foi revelar as possibilidades criativas do RPG, trabalhando a partir dos interesses e idéias trazidos pelos próprios jogadores.

Reunindo influências de livros, filmes, desenhos animados, histórias em quadrinhos e dos videogames, os alunos colaboraram na aventura coletiva de criar personagens, monstros e criaturas que habitam universos fantásticos.

Este livro, que registra parte deste trabalho, é um convite à aventura, um rol de heróis e aventureiros, prontos para novas aventuras em mundos além da imaginação.

Aventura RPG

Eu sou o elfo Sunset do tipo druida, e fui convocado pelo mestre de tudo, o grande senhor de tudo, para embarcar em uma aventura, uma jornada para combater orks e outros agentes do mal. Assim convocado, me dirigi até a propriedade do grande mestre.

Ao chegar lá me deparei com muita gente que parecia também embarcar na aventura contra os agentes do mal. Tivemos uma palestra com o mestre para as possíveis indicações e recomendações. Após a reunião fui descansar um pouco e no outro dia fomos combater alguns orks. No campo onde eles estavam um elfo se transformou em um ork e me levou e levou mais alguns viajantes para se fingirem ser seus capturados. Um ork desconfiou e começou a brigar com o elfo. A magia se desfz e os outros que estavam em uma colina esperando para atacar com suas flechas atacaram, e a guerra foi estrema e demorada. Ao acabar, me apoderei de algumas armas caquéticas dos orks.

Seguindo viagem, quando passávamos por um bosque senti alguma coisa me puxar me afastando de meus companheiros. Parei então, de ser atraído e me deparei com um lobo, e jogando minha magia de controlar animais o lobo mexeu a cabeça e desviou minha magia. Uma elfa surgiu do nada, me deu uma flauta e me disse para tocá-la quando eu estivesse em perigo. Voltei para o grupo e não os contei nada.

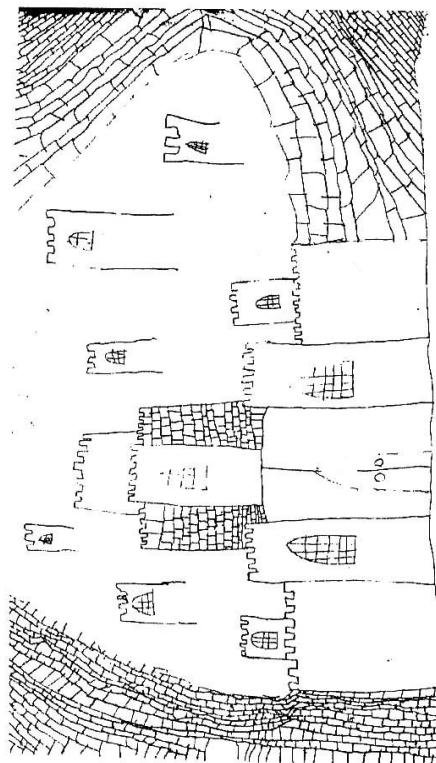
Continuando a viagem, vimos uma luz muito forte ao longe e o mesmo elfo que havia se transformado em ork fez uma magia de sensor de perigo e não conseguiu ter a resposta. Seguimos em direção a luz e vimos um templo antigo em forma de caveira. Alguns viajantes tiraram conclusões de que a parte da frente da construção tinha uma forma de uma cara má e que atrás da construção tinha uma outra entrada com uma cara boa. Então, alguns entraram por trás e outros pela frente. Os que entraram pela frente chegaram a um salão escuro e seguraram por um túnel subterrâneo. Eu e outros, fomos por trás e chegamos ao salão depois, e assim, eu desci pelo túnel subterrâneo que dava em um lago embaixo da terra. Logo, ativei minha magia de perigo por perto e ela detectou que havia uma grande lula gigante no lago.

Depois de esperar alguma idéia de como atravessar o lago um dos membros do grupo se amarrrou em uma corda e foi jogado no lago com o acordo de que se desse puxadas na corda era para lhe puxar. Quando ele entrou, a lula o pegou com um de seus tentáculos, e usando flechas e armas lutou com a lula. Não conseguindo vencê-la subiu a superfície com a lula o seguindo que foi acertada no olho com o disparar de uma flecha vinda de um bardo.

Continuando nossas aventuras, após lutarmos contra a lula gigante um mago e um zumbi apareceram em um barco. Eu os destruí com uma flecha no olho e ganhei dois anéis, um de imobilização e outro de tela.

Segundo a frente avistamos uma caverna, e uma barda entrou primeiro vendo uma bola de cristal, e a quebrando uma sombra saiu de um poço ao lado. Nós entramos na caverna e um viajante o destruiu, após várias tentativas de flechadas até de fogo, jogando uma lança no poço. Descemos por uma escada subterrânea e vimos um cristal entre cavernas. Eu e mais dois viajantes-tesouros pegamos o cristal, um morreu e o outro foi aprisionado ao cristal. O mesmo viajante a matar a sombra, quebrou o cristal libertando o viajante.

Fomos todos teletransportados ao palácio do mestre que nos agradeceu com felicidade.



RELATÓRIO DA OFICINA

A oficina é de RPG de computador. No início eu pensei que essa oficina era de jogos de computador, mas logo descobri que tinha mais a ver com livros. Por isso, tenho muita dificuldade em fazer algumas tarefas que o professor pede.

Até o dia de hoje não consegui jogar. Acho muito difícil ler e batalhar nos livros. Fico a maior parte do tempo olhando meus colegas e acho muito chato não conseguir acompanhar a oficina.

Eu e alguns colegas não estamos jogando, na verdade a gente compra qualquer arma ou objeto que esteja em jogo só para fazer alguma coisa, porque não estou entendendo nada.

Nome: barstyr

Mercenário-26

St: 12(20)

Dx: 12(20)

Iq: 11(10)

Ht: 12(20)

Sobras: 4 (quatro) X p

Vantagens

Prontidão +2

Reflexos em combate

Perícias

Cavalgar dx: 12

Espada dx +1:13

Lança dx: 12

Escudo dx +1:13

Briga dx +2:14

Desvantagens

Cobiça

Descrição: O mercenário barstyr volomitex é um personagem completamente enigmático para o resto da sociedade e que tem um coração muito vazio, quando está em combate ele primeiro escolhe suas vítimas e como o ouro e a prata são algumas das coisas mais preciosas em sua vida quando um amigo está morrendo ou em perigo ele também não hesita em cravar um punhal em seu coração. Quando tinha apenas seis dias perdeu sua família assassinada por ladinos, mas alguém o deixou na porta de um nobre, desde então zofatis, seu pai de criação o criou como se fosse seu próprio filho, volomitex, por ter se dedicado completamente às lutas e as guerras, hoje em dia é um dos maiores mercenários que existem, ele acredita que encontrando a pessoa que o deixou na porta de zofatis, poderá preencher o vazio que existe em seu coração.

Como criar Atributos:

Quando criar um personagem, terá que sortear os atributos com os dados. Para definir um número para seu atributo tem que girar 4d6 4 vezes, o menor sai e rola três (ex1:5-4-3-2, no caso seria 2) (ex2:6-6-4-1, no caso seria 4 porque tirou 1 e 6) (ex3:4-3-2-1, no caso seria 1) (ex4:5-3-1-1, no caso rolaria de novo, dois dados 1 não vale) para definir o atributo basta ficar rolando (ex:6-6-4-1;3-3-2;5-6;6, no caso os números seriam:4-2-5-6 e o número do atributo é 17) e rolar 18 vezes, são 18 atributos. Esses atributos dependem de qual situação você está na batalha ou na história. Para fazer o teste de certos atributos, precisa rolar um número inferior ou igual ao do atributo, utilizando um dado de 20.

Os Atributos:

Força: Atributos valiosos básicos para um mutante poderoso.

Velocidade- o numero do atributo indicara o quanto você pode atingir para fazer o teste de velocidade, ver o quanto é rápido. E também serve como índice de esquiva, algumas vezes os golpes são mais difíceis de esquivar, outras mais fáceis.

Resistência- o numero do atributo significa o quanto o personagem pode agüentar os golpes adversários. O seu HP(HealthPoints) é o dobro desse números. Se esse número for muito grande pode ter danos reduzidos.

Força bruta- o numero do atributo indica o quanto o seu personagem é forte em testes de força, tais como levantar ou carregar objetos. Esses números adicionados ao bônus de ataque, pode-se utilizar um soco, chute ou combinações.

Força mágica- o numero do atributo mostra o quanto o personagem possui uma força de mutante forte, quanto maior o número, maiores os danos possíveis causados.

Força mental- o numero do atributo significa o quanto forte é a sua força de vontade, controle mental, se defender disso, ou até se levantar depois de desmaiado.

Batalha: locais e tipos necessários para lutar bem.

Água- é o seu desempenho em lutas debaixo d'água, lidar com a pressão aquática e os golpes brutos reduzidos, quanto maior melhor ele lutará.

Espaço- é o seu desempenho em lutas no exterior do planeta, onde há o vácuo e a gravidade zero, quanto maior melhor ele lutará.

Terra- é o seu desempenho em lutas sobre o solo, o básico terreno para lutas, quanto maior melhor ele lutará.

Atmosfera- é o seu desempenho em lutas aéreas, sobre lutas com falta de estabilidade e ar rarefeito, quanto maior melhor ele lutará.

Lugar fechado- é o seu desempenho em lutas não só para quartos e salas, como também nas cidades, que precisa tomar muito cuidado do ambiente, quanto maior melhor ele lutará.

Mano a mano- quando os dois personagens que estão lutando usam soco ou chute ao mesmo tempo, ocorre uma luta corporal, para ganhar esse tipo de batalha, basta tirar o maior número possível sem ultrapassar seu número.

Mágica- quando os dois personagens que estão lutando usam magias entre si ao mesmo tempo, ocorre uma luta mágica, para ganhar esse tipo de batalha, basta tirar o maior número possível sem ultrapassar seu número.

Alchemy x Technology

Nome: _____

Idade: _____

Classe social: _____

Especialização: _____

Nível de base: _____

Nível de classe: _____

Experiência: _____

Hp: _____

PdA: _____

Especialidades:

Usar armas de fogo: _____

Usar armas brancas: _____

Criar armas de fogo: _____

Criar armas brancas: _____

Transmutação: _____

Alquimia humana: _____

Atributos:

Força: _____

Destreza: _____

Agilidade: _____

Inteligência: _____

Vigor: _____

Habilidades principais:

Criação de armas brancas:

Aventura:

A Aventura só será jogada com: Templário e Arqueiro Templário

Diga aos jogadores:

O ano é 1131 DC vocês são Templários a 2 dias, e estão em um acampamento e chega um homem com um armadura toda requintada.:

Mande os jogadores fazerem um teste de habilidade para ver se eles reconhecem o homem (teste com na base Teologia).

Se eles não reconhecerem continue com o texto abaixo, se eles reconhecerem diga ele é o Hugo de Payns o principal fundador da ordem dos templários.

Continue:

Hoje é um dia importante, porque hoje será a primeira missão de vocês e essa missão é de importância vital para a ordem.

Esse acampamento esta no lado de Alamut ou o ninho da águia aonde está o Santo Graal que Hassam e seus seguidores pegaram de nós apesar de estarmos em um tipo de cessar fogo.

Mande os jogadores fazerem um teste para saber o que é Alamut, o Santo Graal e Hassam.

Vocês devem tentar negociar com Hassam depois de pegar o Graal devem leva-lo para o templo de Salomão.

Faça um teste para saber o que é o templo de Salomão e continue.

Os jogadores estão subindo a montanha, começa a escurecer, pergunte se eles querem continuar ou dormir. Se eles decidirem continuar a subir a montanha eles receberão um redutor de -3 em ST, -3 DX e o deslocamento será dividido pela metade por causa das penalidades do sono, e enquanto eles estão subindo os jogadores levam uma paulada na cabeça e desmaiam. Se eles quiserem dormir eles armam acampamento.

Qualquer uma que seja a opção, explique para os jogadores que eles acordam no meio do deserto todos sem nada só com a roupa do corpo e cada um com uma faca.

Pergunte para os jogadores o que eles querem fazer, depois de um tempo diga que eles ouvem um galopar vindo ao longe. Depois de combinar o que cada um vai fazer prossiga dizendo que eles vêem uma caravana e um comerciante que logo que vê os jogadores ele fala:

Bom dia forasteiros eu tenho muitas coisas para vender, panelas jarros o que quiser, pode pedir!

A partir daí prossiga com o diálogo normalmente mas se eles perguntarem para o comerciante aonde eles estão, diga que eles estão no

norte da cidade de Yenipazar que fica ao norte de Alamut o ninho da águia, e diga que o comerciante ofereceu uma carona para eles porque ele está se dirigindo para Yenipazar para vender coisas lá.

Diga aos jogadores que eles não tem escolha porque se eles ficarem lá o deserto matará a todos.

Continue dizendo. De repente, no meio do caminho eles veem um soldado de turbante negro e com uma clava aparentemente forte e muito feio carregando os equipamentos dos jogadores mas antes deles poderem fazer qualquer coisa o soldado virá assustado com o barulho dos cascos do camelo e diz:

Eu pensei que tinha acabado com vocês, mas parece que eu vou ter que sujar as mãos!

E depois de falar isso o soldado fica em posição de batalha!

Soldado:

ST:13	Perícias:
DX:11	Clava 12
IQ:9	Pontos de Vida:24
HT: 12	Esquiva: 5

Depois de vencer eles continuam com a viagem e chegam na cidade de Yenipazar, diga que se eles chegarem de armadura eles terão que lutar com três soldados turcos que estarão passando por ali.

Soldados Turcos:

ST:12	Perícias:
DX:11	Espada 10
IQ:10	Pontos de Vida:22
HT: 11	Esquiva: 4

Se eles vencerem ou não vierem de armadura pergunte o que eles querem fazer, depois mande eles fazerem um teste para ouvir, se obtiverem sucesso diga que eles ouviram duas pessoas falando que um batalhão de soldados turcos estavam se dirigindo para cidade.

Fale para eles que já está escurecendo e as pessoas estavam indo para casa, pergunte se eles querem ir dormir ou continuar com a viagem.

Quando eles acordarem diga que a cidade está sendo invadida por soldados turcos, os jogadores podem tentar sair na porrada ou sair furtivamente.

Quando eles saírem diga que eles viram uma estrada para Alamut, eles vão andando até a montanha onde fica o ninho da águia, e quando entrarem lá diga que Hassam está os esperando na porta, e logo ele começa a falar:

Finalmente vocês chegaram, vejo que meu assassino não deu conta de vocês e suponho que vocês estão aqui para pegar o Graal.

Data de nascimento 5/4/10265*

Ponto Forte: Força

Ponto mais fraco: Inteligência

Espécie: Humana

"Profissão": Pádua

Idade: Neste ano, ela não teria nascido,

mas tem a aparência de 12 anos

Armas: Arco e Flecha, espada

Proteções: Pedra de proteção, escudo

Agência: FBI

Mãe: Lila

Pai: Carlos

Irmãos: Carol e Samantha

Animal de estimação: Cachorro

Babá: Finha

Escola: Agência Remar

Avô: Camila

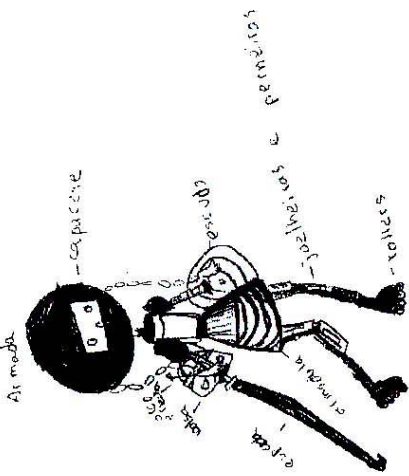
Avô: Samuel

Avô: Sabina Mariana Raimunda

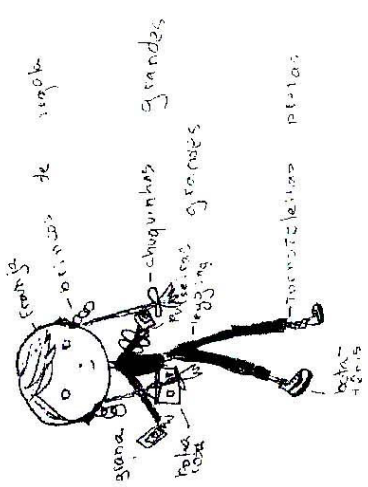
Avô: Sabino

Avô: Sabino

Avô: Sabino



Mãe: Lila
Pai: Carlos



* Gwen veio do futuro ao passado numa máquina do tempo