



**RPG**  
na Escola

**Aventura Pronta**

**Colonizadores do Brasil**

**Ricardo Ribeiro do Amaral**  
Recife, 2009



## Aventura Pronta: Colonizadores do Brasil

### Introdução

*Colonizadores do Brasil* é uma aventura para três a cinco personagens. Recomendamos que a equipe seja formada pelos membros históricos: Diogo Fernandes, Branca Dias e Pedro Álvares Madeira. Caso sejam formados outros personagens, estes podem ser criados livremente. Como sugestão, apresentamos os personagens Maria Rita e Manoel, respectivamente filha e secretário de Diogo.

### Preparação

Para conduzir essa aventura, o professor, como mestre, deve estar familiarizado com as regras apresentadas no suplemento “Sistema Básico de Regras”.

É importante ler toda a aventura antecipadamente e entender o que se pede em cada situação-problema, procurando resolvê-la ou acompanhar a sua resolução.

Deve, ainda, providenciar cópias das fichas de personagens para cada grupo de alunos, cópia dos mapas apresentados (mapas 01 e 03), e dois dados comuns de seis faces.

Antes de iniciar a aventura, é importante discutir os objetivos dessa atividade com os alunos e apresentar as regras do jogo, principalmente se existem aqueles que nunca participaram de aventuras de RPG.

Durante a atividade, deve-se ter o manual com as regras sempre ao alcance da mão para tirar dúvidas sobre habilidades, atributos, testes, etc.

### Informações Pedagógicas

#### *Disciplinas envolvidas:*

Vamos utilizar essa história de sucesso como pano de fundo para apresentar aos alunos as desventuras vividas pelos portugueses na época da colonização do Brasil, utilizando conteúdos de História do Brasil e Geografia.

Os alunos interpretarão os três personagens históricos, além de mais dois fictícios, criados especialmente para essa aventura.

É importante salientar que, nesta história, excluindo-se os personagens já citados e os locais por onde passam e instalam o engenho, **todo o restante do enredo é fictício**, baseando-se, apenas,

nas dificuldades enfrentadas pelos primeiros exploradores do Brasil. Portanto, **não se pode afirmar que Branca, Diogo e Pedro, embora tenham sido pessoas reais da história de Pernambuco, viveram exatamente os fatos, desafios e situações expressas aqui.**

Em **História**, é tratada a colonização do Brasil, focando-se nas dificuldades e ações, nem sempre éticas, dos colonizadores em nossas terras.

Em **Geografia**, além dos aspectos do relevo e das modificações produzidas pelo homem ao longo dos séculos, também são trabalhadas algumas noções de Cartografia.

Em **Língua Portuguesa**, as diferentes fases da ortografia brasileira, a forma de tratamento entre as pessoas, os significados de palavras novas ou antigas, podem ser trabalhados em sala de aula.

Utilizaremos, também, algumas operações básicas de Matemática e Física ao longo do jogo.

Em **Matemática**, além de operações fundamentais, são propostos problemas que envolvem o cálculo da porcentagem, escalas e unidades de medida.

Em **Física**, desenvolvem-se situações-problema que necessitam de conhecimentos sobre conversões de unidades, distância percorrida e velocidade média.

O professor pode optar por desenvolver todos os problemas apresentados no jogo, escolher apenas aqueles que estão diretamente relacionados com sua disciplina ou até mesmo utilizar a aventura simplesmente como atividade lúdica, sem explorar os conteúdos nela implícitos.

### *Duração da aventura:*

Esta aventura foi escrita para ser vivenciada durante 6 horas-aula, em cinco cenas divididas em 3 encontros de 2 ha, cada.

1º Encontro (2 ha): Explicar regras; Cena 1.

2º Encontro (2 ha): Cenas 2 e 3.

3º Encontro (2 ha): Cenas 4 e 5.

No entanto, o professor tem a liberdade de adequar a aventura a uma quantidade maior ou menor de aulas, a seu critério.

Ao longo da aventura, alguns boxes se sobressaem, trazendo destaques que podem ajudar o professor:

**Um passo além:** Nesse quadro, são apresentadas algumas sugestões de atividades disciplinares que o professor possa realizar paralelamente ao jogo, a fim de complementar a aprendizagem ou embasar a informação recebida por outros personagens ou situações da aventura. O professor pode, caso deseje, desconsiderar essas sugestões.

**Solucionando desafios:** Quando é apresentado um desafio físico ou matemático, sua solução está escrita detalhadamente nesse quadro.

**Informações extras:** Uma breve descrição de questões, figuras ou lugares históricos, aprofundando e referenciando esses dados apresentados na aventura.

**Informações de jogo:** Informações específicas para o jogo. Esses dados são fictícios.

## Sinopse

Esta aventura se passa em meados do século XVI, na Capitania Hereditária de Pernambuco, onde uma família de comerciantes portugueses, cristão-novos que fugiam do Santo Ofício instalado em Lisboa, recebe uma sesmaria às margens do Rio Capibaribe, devendo tomar posse e construir um engenho de açúcar.

Nesse sentido, os personagens dos alunos desembarcam na Vila de Santa Cruz após uma viagem extenuante de cerca de 45 dias de travessia do Atlântico. Precisam receber a documentação de exploração da sesmaria, localizá-la e montar uma expedição até suas terras, enfrentando os obstáculos naturais impostos pela mata.

No entanto, a chegada até as terras não lhes garante o direito de uso, visto que ali já se encontrava uma aldeia indígena, em constante conflito com tribos rivais.

A aventura chega ao fim quando o grupo conseguir viver em relativa paz com os índios.

## Ambientação

### Informações extras

#### Os fundadores do Engenho Camaragibe

Branca Dias foi presa pela Inquisição de Lisboa em 1543, acusada de “judaizar” por sua mãe e sua irmã, ambas encarceradas no Santo Ofício. Sem alternativa para livrar-se das suspeitas dos inquisidores, confessou as culpas imputadas pelas familiares, tendo sido reconciliada à Igreja em abril de 1544. Contudo, não escapou a dois anos de prisão, sendo a pena posteriormente mudada a seu pedido, sob o argumento da necessidade de trabalhar e cuidar dos filhos, devido o marido estar ausente do reino, mas com a condição de não sair do Reino sem licença especial. Da mesma forma, não há certeza quanto aos motivos que levaram Fernandes a migrar para o Brasil, ainda antes da mulher e filhos. O mercador talvez viera na frota que trouxe Duarte Coelho, primeiro donatário de Pernambuco, em 1535, dedução fundamentada na amizade que ligava Fernandes a Jerônimo de Albuquerque, cunhado do donatário. Fato é que Fernandes, junto com o converso Pedro Álvares Madeira, recebeu de Coelho em 1542, uma sesmaria às margens do rio Camarajibe com a função de construir um engenho de açúcar. Branca encontraria com o esposo algum tempo depois. (VIEIRA, 2005)

O Brasil colônia do século XVI era um lugar extremamente hostil para o homem branco que chegava da Europa, movido pela sede de aventuras e riquezas.

Além da total falta de condições de trabalho e do desconfortável clima quente e úmido da região, bem diferente do frio do inverno europeu, ainda tinham que lidar com os animais peçonhentos e os ataques constantes e furtivos dos índios. Todas as provisões precisavam vir de Portugal, que normalmente demoravam meses para chegar ao novo mundo. Além disso, as grandes distâncias entre os poucos povoados que se conseguia erguer dificultavam as relações comerciais.

As doenças tropicais eram outro tormento na vida cotidiana desses desbravadores. Era grande o número de pessoas que morriam nessa busca de glórias e riquezas, fosse pelas doenças, pelos animais ou nas mãos dos índios.

Nesse sentido, as primeiras vilas fundadas no Brasil dispunham de poucos recursos e viviam em atenção constante para a mata que, dia a dia, lhes reservava desagradáveis surpresas.

Uma infra-estrutura precária sustentava esses núcleos de povoamento. Faltavam hospitais e medicamentos. Os produtos, quando chegavam de Lisboa, custavam fortunas. Nesse período, o escambo foi uma moeda de muito valor por essas terras.

É nesse cenário de medos e incertezas que se passa a história de Branca Dias, seu esposo Diogo Fernandes e seu sócio Pedro Álvares Madeira. Personagens reais da história do Brasil, que receberam do Donatário Duarte Coelho, a permissão para o uso e exploração de terras à margem do Rio Capibaribe, na capitania de Pernambuco. Ali, ergueriam o Engenho de

Santiago, que se passaria a chamar de Engenho Camaragibe, um dos mais prósperos da região e de onde viria a surgir a atual cidade de Camaragibe, na região metropolitana do Recife.

### ***Envolvendo os personagens***

O narrador deve informar aos jogadores que seus personagens chegam ao Brasil, fugidos de Portugal. Lá, eles foram perseguidos pela Inquisição, pois embora fossem cristãos-novos, continuavam com suas práticas judaizantes.

- **A fuga:** Os personagens foram avisados pelos empregados dos rumores em Lisboa sobre a denúncia feita ao Santo Ofício acerca de seus rituais judaicos, os quais haviam prometido abolir. Sabendo das consequências de uma provável prisão, decidem fugir na calada da noite, levando consigo apenas um baú com algumas roupas e o pouco dinheiro (basicamente jóias e moedas de ouro) que conseguiram obter sem levantar suspeitas.

- **Amizade providencial:** Diogo Fernandes é amigo pessoal de Jerônimo de Albuquerque, cunhado de Duarte Coelho que é o governador da capitania de Pernambuco. Numa troca de favores, Jerônimo promete facilitar a fuga da família portuguesa, desde que todos embarquem para a nova colônia, pois ele está convocando pessoas para colonizar as terras brasileiras. Promete, ainda, entregar-lhes uma sesmaria, onde podem comercializar a madeira e, posteriormente, construir um engenho de cana-de-açúcar. Assim, sem solução melhor para o problema em que se encontravam, acatam a sugestão e embarcam, escondidos, numa das caravelas para o Brasil. Recebem de Jerônimo uma carta de apresentação e são instruídos a procurar Duarte Coelho, quando desembarcarem na capitania.

#### **Um passo além...**

(HISTÓRIA) O professor pode solicitar que os alunos pesquisem como eram essas negociações para doações de terras e em quais condições se dava a viagem até o Brasil.

(LINGUA PORTUGUESA) O Professor pode mostrar um modelo de uma carta da época e discutir com os alunos as diferenças na linguagem escrita através do tempo.

- **Viagem marítima:** A viagem de Lisboa até o litoral de Pernambuco duram 45 dias. Muitos da tripulação adoecem devido a falta de conforto e as péssimas condições de higiene na nau. A alimentação bolorenta e a bebida apodrecida dificultam ainda mais a sanidade daqueles que se aventuram nas águas turbulentas do Oceano Atlântico.

- **Chegada ao Brasil:** O início da aventura se dá no momento do desembarque na Vila de Santa Cruz. A caravela ancora numa faixa de praia, na foz do rio Igarassu, onde já funciona um pequeno cais para embarque e desembarque de mercadorias. À medida que o narrador for narrando o cenário para os jogadores, pode ler em voz alta o trecho abaixo, ou interpretá-lo como achar melhor:

*À direita do cais há uma clareira onde uma pequena fortificação de madeira se destaca: é uma feitoria. Nela são armazenadas toras de pau-brasil e peles de animais que serão comercializados na Europa. A natureza virgem, com sua imensidão a perder de vista, impressiona e vislumbra os olhos de cada pessoa que desembarca pela primeira vez no Brasil. Pássaros exuberantes atravessam o rio, o silêncio da mata só é quebrado pelos ruídos das aves e macacos que ecoam da mata.*

## Informações extras

### Viagens Marítimas no Século XVI

A vida nos navios que partiam para alto-mar era muito dura. Oficiais e marinheiros espremiavam-se em espaços exíguos, enfrentavam os perigos dos mares desconhecidos e padeciam de doenças terríveis. A principal causa de mortalidade, além dos naufrágios, era o mal das gengivas, um flagelo das tripulações. Depois de algumas semanas no mar, as gengivas inchavam e começavam a apodrecer, exalando um odor insuportável.

A principal comida a bordo eram os biscoitos da regra, feitos de farinha de trigo e centeio. Cada tripulante tinha direito geralmente a 400 gramas diários de biscoito, a ração básica de sobrevivência no mar. A má conservação dos alimentos era um problema grave. Armazenada em paióis pouco arejados, quentes e úmidos, a comida apodrecia rapidamente. Os navios viviam infestados de ratos, baratas e carunchos. Insetos e vermes disputavam com os homens o alimento escasso e comprometiam as já precárias condições de higiene.

Extraído e adaptado de:

<http://veja.abril.com.br/historia/descobrimento/naus-caravelas-portuguesas.shtml>

Após o atracamento da nau, os PJ's deverão ser orientados a desembarcar e aguardar a formação de uma expedição até a Vila, que fica a algumas léguas dali.

Tem início o descarregamento da caravela. Enquanto os PJ's aguardam, o narrador pode questionar o que pretendem fazer. Caso desejem explorar visualmente o lugar, podem encontrar (*teste de visão ND 08*):

- macacos observando a movimentação, da copa das árvores.
- uma trilha estreita (cerca de 2 m de largura) que segue mata adentro, à esquerda do cais.
- Uma coluna de pedra com cerca de 4 m de altura, próximo à feitoria, um pouco mais recuado. Para ND 15, pode-se observar o brasão da coroa portuguesa no alto da coluna.
- Homens armados com mosquetes vigiando os arredores da Feitoria a partir de pequenos orifícios feitos nas paredes que contornam a construção.

Caso perguntem algo sobre a vila ou sobre Duarte Coelho a alguém, não saberão de nada e dirão que esse tipo de informação só poderá ser dado na própria vila.

Após algum tempo, organiza-se a expedição, com bandeiras de Portugal e insígnias da Coroa Portuguesa à frente, alguns homens armados e os novos moradores daquelas terras, entre eles, os PJ's. São cerca de 30 pessoas ao todo.

Seguem por uma trilha estreita à esquerda do cais. Todos são orientados a fazer silêncio para não chamar a atenção dos indígenas que por ali vivem e guerreiam com o homem branco.

O calor sufocante e abafado, junto aos mosquitos da mata, deixa impacientes os desbravadores dessas novas terras.

O caminho é tortuoso na maior parte do tempo, os ruídos da mata assustam aqueles que vem ao novo mundo pela primeira vez. No entanto, a viagem transcorre com tranqüilidade.

Depois de meia hora de viagem, o terreno começa a se elevar. Mais meia hora e chegam na margem de um pequeno riacho. Há uma ponte improvisada com troncos de árvores mais adiante por onde todos podem passar.

*(Teste de equilíbrio com ND 6. Cada jogador rola 2d6, precisando tirar 6 ou mais para atravessar o tronco. Se alguém cair no riacho, apenas se molha, pois não é fundo).*

Na outra margem, o aclave do terreno se acentua. A trilha vai ficando mais larga até poderem ver, mais no alto, uma grande clareira. É a vila de Santa Cruz.

# Cena 1: Vila de Santa Cruz

*Desafios:*

1º) Explorar e investigar a vila, descobrir a localização e receber os documentos das terras.

2º) Calcular a distância até as terras e o tempo de viagem.

## Informações de Jogo

### Vila de Santa Cruz

Vila de Santa Cruz foi um dos primeiros povoados do Brasil Colônia. Fundada em 1534, em razão do desembarque da esquadra do Donatário da Capitania de Pernambuco, Duarte Coelho, na foz do rio igara-açu, local tido como importante ponto de embarque e desembarque da colônia.

*Características:* A vila tem uma área de 0,4 km<sup>2</sup>, onde se encontram a Igreja dos Santos Cosme e Damião, a casa do Administrador, um pequeno comércio formado por um Empório e uma Estalagem, a casa da Guarda e algumas residências. A vila é fortificada, tendo seus limites guarnecidos por uma paliçada feita com espessas toras de madeira, devido aos constantes ataques dos índios da região. Fora dos limites da vila, às margens do rio, há um cais para desembarque.

*Economia:* A vila tem como principal economia a extração de pau-brasil. O total de recursos disponíveis é de 50.000 peças de ouro. Sua população é de 250 habitantes, entre portugueses vindos da Europa e indígenas que convivem entre os brancos.

*Poder central:* Vila de Santa Cruz é administrada por Afonso Gonçalves, por determinação de Duarte Coelho. Este foi procurar um melhor local, ao sul, para fundar uma nova vila.

*Personagens importantes:* Padre Bento, vigário da vila; João Gonçalo, proprietário da estalagem; Joaquim Nunes, comerciante do empório; Índio quarta-feira, guia local; Cabo José, chefe da guarda.

*Outros:* Guardas da cidade (30); trabalhadores (100): ferreiros, carpinteiros, armeiros, carregadores.

Ao subir uma pequena colina por uma estrada que segue do cais, avista-se a paliçada que protege a cidade dos ataques de índios e animais selvagens. É uma fortificação rudimentar com cerca de 2 metros de altura feita com vários troncos de árvores enfileirados verticalmente, com a base enterrada no chão. Um sucesso num teste de visão (ND 08), revelará manchas vermelha escura que escorrem na paliçada, além de algumas flechas presas na madeira. Um pequeno portal, guardada por três soldados armados, parece ser a entrada da vila. Além da fortificação, conseguem avistar os telhados de palha das casas e o que parece ser a torre de uma pequena igreja.

Os PJs podem observar uma pequena estrada em direção à mata, a partir da entrada da vila, seguindo para a direita até perder-se por entre as árvores. A estrada parece deserta.

Ao se aproximarem do portal, os guardas, sorridentes, abrem os portões de madeira e convidam todos a entrar na vila.

Caso algum PJ tente falar com algum dos guardas, serão orientados a procurar o Cabo José, chefe da guarda, para que ele lhes ajude.

## Entrando na vila

Passando pelo portal, a vila revela um dia atípico, devido a chegada de novos homens para o Brasil. Há um burburinho de pessoas conversando, curiosas, olhando os anônimos que entram na vila.

Os PJ's poderão andar livremente pela vila, sem serem incomodados, a não ser que façam algo que o narrador considere perigoso ou que comprometa a segurança dos demais moradores.

O narrador pode observar no mapa 1, o interior da vila com a disposição dos principais locais. Enquanto caminham, podem passar por um agrupamento militar logo após a entrada, uma pequena igreja, um pequeno comércio com o nome de "Empório da Vila", um sobrado sendo a casa mais suntuosa da vila. Além disso, vêem um aglomerado de pequenas casas espalhadas pelo lugar. Para cada local que os PJ's desejem entrar, o narrador deve seguir a orientação específica.

**ATENÇÃO:** Os jogadores só devem saber a quantidade de aposentos de cada local e o que há no seu interior, se seus PJ's entrarem neles!

## O Pátio principal da vila

A vila se desenvolve sobre um pequeno morro, por motivos prováveis de visibilidade da região para proteção militar.

Todas as casas são feitas de taipa e telhado de palha, com exceção da casa da guarda, do empório e da casa do administrador. Essas são de madeira, com telhado de palha.

Antes de subir a ladeira, chega-se a uma bifurcação da via. Seguindo pela esquerda, algumas casas se destacam por entre as árvores. Nelas, residem os operários da vila (carpinteiros, ferreiros, armeiros, carregadores, etc.) e suas famílias.

Subindo a via mais larga, em frente, chega-se ao pequeno comércio da vila, a igreja, a casa do administrador e residências mais confortáveis, onde reside a burguesia do local (Boticário, Comerciantes, etc.).

Em frente à igreja há um pequeno pátio calçado de pedras, e um poço de uso público.

No ponto mais baixo do vilarejo está localizado o cemitério.

### 1. A Guarda

A casa da guarda é o local onde os soldados ficam, quando estão em seu dia de serviço. A guarda fica logo após a entrada e tem quatro ambientes. O primeiro, em que os homens ficam de prontidão, sentados em bancos de madeira, conversando ou observando o entra e sai de pessoas na vila. Essa sala tem uma área de 4 m x 5 m. É ali que o Cabo José fica a maior parte de seu tempo, sentado numa escrivaninha e comandando os demais homens.

Caso os PJ's desejem entrar na guarda, só será permitida sua entrada até essa sala (*Teste de Influência para entrar em outros locais ND 14. Se for mulher e tentar seduzir ND 10*). No final da sala, há um pequeno corredor que dá acesso aos demais aposentos, todos com entrada à direita do corredor. O primeiro é uma pequena cela, com grades de ferro, num espaço de 3 m x 2 m, com um pequeno colchão de palha no canto. Não há prisioneiros.

Ao lado está a sala de armas, onde ficam guardados 12 mosquetes, 12 arcabuz, 25 espadas, 10 bestas e munição. Todos guardados num grande armário fechado (*Abrir fechaduras ND 8*). A chave fica com o cabo, num cordão que ele leva em seu pescoço (*Teste de visão ND 12*). Esta sala tem ainda uma mesa com cadeira para fazer limpeza e inspeção nas armas. Sobre a mesa, quatro lampiões com óleo. O tamanho da sala é de 3 m x 3m.

## Informações de Jogo

### Colhendo informações

Os PJ's deverão obter informações na vila. O mais provável é que eles procurem por Duarte Coelho para entregar a carta de recomendação e receber as terras prometidas. No entanto, outras informações úteis poderão ser obtidas. Cabe ao narrador escolher o momento de fornecer cada uma delas. No entanto, para qualquer uma, os jogadores devem ter sucesso num teste de obter informações. Para cada Nível de Dificuldade, a informação pode ser mais completa:

**ND 4:** O Administrador da Vila é Dom Afonso Gonçalves, braço direito de Duarte Coelho e residente da casa mais suntuosa, no largo da igreja.

**ND 4:** Índios Tabajara atacam constantemente a vila. A última investida foi há uma semana e levaram duas mulheres como prisioneiras. Ainda pode se ver o sangue derramado na luta, na entrada da vila.

**ND 6:** Duarte Coelho seguiu em expedição para o sul há meses e parece que fundou, por lá, um outro vilarejo.

**ND 6:** Pequenas mercadorias ou armas podem ser compradas no empório; Alimentação e estada podem conseguir na estalagem, se forem depressa.

**ND 8:** Qualquer distribuição de documentos é feita por Dom Afonso Gonçalves, administrador da vila.

**ND 8:** Padre Bento conhece todos os moradores e os arredores da vila.

**ND 8:** Incursões na mata só devem ser feitas com guias.

**ND 10:** Há um índio civilizado que circula pela vila. Dizem que ele é um excelente guia para excursões na mata.

**ND 12:** Não há barcos na vila. Só aparecem na feitoria, quando chegam pessoas de outros vilarejos ou das caravelas.

**ND 12:** Parece haver vários povoados indígenas no interior da mata. Dizem que alguns são hostis enquanto outros parecem neutros ou amistosos à presença dos brancos.

No final do corredor, o último aposento é um dormitório, com seis camas de palha, um pequeno armário com 10 mantas e um odre grande de barro com água e três canecas de barro. A área do quarto é de 4 m x 5 m.

Em qualquer momento, a guarda terá 10 homens lá dentro. Durante a noite, seis deles estarão dormindo.

Em situações de conflito, a guarda duplica após três rodadas e triplica após seis rodadas.

## 2. Igreja de São Cosme e Damião

A pequena Igreja, feita de taipa, fica de frente a um largo. No seu interior tem alguns bancos de madeira. No altar, as imagens dos Santos Cosme e Damião (*cultura ND 10, para reconhecer*). Há uma sala, ao fundo da Igreja. Lá dentro, sentado numa mesinha lendo a bíblia, há um senhor com uma batina franciscana. É o Padre Bento. Só se levantará para ir à igreja se os PJ's fizerem algum barulho forte (*teste sentidos do PdM - ND 6*).

Anexo à salinha, fica o quarto do padre, com um armário e uma cama com colchão de palha. O Padre guarda um velho mapa da região (mapa 3) que deverá entregar aos PJ's, caso peçam sua ajuda para explorar a região ou ofereçam uma oferta à igreja.

O Padre é atencioso e prestativo, conhece todos os moradores e sabe um pouco da vida de cada um e do dia a dia da vila.

Chegou ao Brasil na esquadra de Duarte Coelho e, na época, chegou a fazer parte das primeiras expedições na mata.

Por causa dos perigos constantes de emboscadas dos índios e das feras selvagens, já há algum tempo que não sai da vila. E não sairá de modo algum. Ele conhece, no entanto, o índio quarta-feira, catequizado pelo padre, e ótimo guia para incursões na mata.

Caso o grupo tenha dificuldades em calcular o tempo e a distância da expedição, na cena 2, o Padre possui conhecimentos matemáticos e poderá ajudá-los no raciocínio para a solução do problema.

### Informações Extras

#### Igreja Matriz dos Santos Cosme e Damião - Igarassu

A Igreja Matriz dos Santos Cosme e Damião foi construída mediante ordem do Capitão Afonso Gonçalves no ano de 1535 e é a Igreja católica mais antiga de todo o país. Localizada no Largo dos Santos Cosme e Damião, Sítio Histórico de Igarassu, é dedicada aos padroeiros da cidade. Todos os anos no dia 27 de setembro realiza-se nas suas imediações uma popular romaria, considerada uma das festas populares mais antigas e tradicionais do Brasil, conhecida como Festa dos Padroeiros. No ano de 1951 foi declarada Patrimônio Histórico Artístico Nacional.

Fonte:  
<http://www.abrasil.com/igarassu/index.htm>

### 3. Empório da Vila

O empório é o único comércio da região. Seu proprietário, Joaquim Nunes, repassa aos moradores as mercadorias que chegam da Europa ou o que consegue trocar com alguns índios da região. Funciona numa casa de madeira, com um letreiro na parede de frente, nas cores vermelhas: “Empório da Vila”.

Entrando pela porta principal, chega-se a um salão espaçoso, com piso de terra batida. Alguns utensílios espalhados pelas paredes e pelo chão, um balcão rudimentar de madeira e um grande armário de madeira atrás do balcão, onde Joaquim guarda armas e munições.

O armário é fechado à chave (*Abrir fechaduras ND 08*), que fica com o dono, no bolso de sua camisa.

No Empório, podem ser adquiridos, além de armamentos, cordas, mantas, odres, pederneiras, tochas, baús, bolsas de couro.

Nos fundos do Empório fica um pequeno depósito, onde Joaquim guarda a maior parte das provisões.

O depósito tem uma porta com duas fechaduras (*Abrir fechaduras ND 08, cada uma*). No depósito estarão 50% dos itens do empório.

O narrador deve anotar a saída de material do empório, pois, caso os PJ's desejem voltar a fazer compras posteriores, deverá existir uma quantidade inferior desde a última vez que estiveram na loja. Caso algum personagem possua perícia em comércio, um sucesso num teste (ND 06) possibilitará descontos nas compras.

### 4. Casa do Administrador

Ao chegar no largo da igreja, uma casa suntuosa se destaca entre as demais. É a residência do administrador da vila, Afonso Gonçalves.

Toda em madeira, incluindo o piso inferior, é o único sobrado do local. Sempre há um guarda de serviço em frente à porta.

Entrando na casa, vê-se uma sala ampla, com cadeiras confortáveis de madeira. À esquerda, uma sala de jantar com uma mesa e oito cadeiras. À direita, uma porta que dá para o escritório do administrador. À frente, uma porta que dá acesso à cozinha e à escada para o primeiro andar.

#### Material à venda no Empório

Item	Qtde	valor	kg
Baú madeira (carga de 40 kg)	04	12 PO	10
Bolsa de couro (carga de 5kg)	05	2 PO	0,5
Corda (15 m)	10	1 PO	5,0
Manta de lã	10	6 PO	1,0
Odre (cantil de couro 600 mL)	06	1 PO	1,5
Pederneira	03	1 PO	---
Tocha (duração de 1h)	10	5 PC	0,5
<b>Armamentos</b>	<b>Qtde</b>	<b>valor</b>	<b>kg</b>
Adaga	04	5 PO	0,5
Arcabuz	05	50 PO	5,0
Besta	02	35 PO	2,0
Espada	10	15 PO	2,0
Faca	06	5 PO	0,5
Machado	04	12 PO	3,0
Mosquete	03	37 PO	9,0
Munição (Saco com 10 unid.)	10	1 PO	0,5
Virote (Caixa com 10 unid.)	10	1 PP	---
<b>Proteção</b>	<b>Qtde</b>	<b>valor</b>	<b>kg</b>
Colete de Couro	06	10 PO	3,0
Cota de malha	02	80PO	10
<b>Alimentos para viagem</b>	<b>Qtde</b>	<b>valor</b>	<b>kg</b>
Vinho (garrafa)	05	2 PP	1,0
Carne defumada (kg)	50	3 PP	1,0
Galinha (unid.)	15	1 PP	3,0

No escritório, uma mesa de jacarandá com três cadeiras de madeira. Um armário, também de jacarandá, onde se encontram os livros de registro de doações de terras e cartas de apresentação da coroa portuguesa ou da nobreza de Portugal.

Sobre a mesa, papéis diversos e uma pena sobre um tinteiro. Uma vela, um bastão de cera e o selo do Governador da capitania.

Na cozinha, um fogão à lenha, porções de lenha num canto da parede, uma mesa com cadeira e um armário com pratarias, louças e talheres.

Subindo as escadas, chega-se a três quartos com camas de madeira com colchões de palha, armários e mesinhas em todos eles. No último quarto, a cama é de casal.

Afonso Gonçalves estará despachando em seu escritório, quando os PJ's chegarem à sua casa. Se demorem a chegar, encontrarão outras pessoas aguardando a vez, todos recém chegados de Portugal. Caso procurem o administrador imediatamente após chegarem na vila, serão os primeiros a conversar com ele.

O guarda da porta sabe apenas que Duarte Coelho não está e que deixou Afonso Gonçalves como administrador da vila.

Identificando-se como sesmeiros, portugueses recém chegados, possuidores de carta de apresentação, ou ainda amigos de Jerônimo de Albuquerque, serão encaminhados para falar com o Administrador.

Afonso Gonçalves atenderá os PJ's, que devem entregar a carta de apresentação. Feito isso, ele pegará um dos livros no armário, faz algumas anotações, pega documentos, assina-lhes e entrega aos PJ's dizendo que é o Foral.

#### **Um passo além...**

(HISTÓRIA) O professor pode solicitar que os alunos pesquisem o que era o Foral, ou ainda mostrar um modelo e discutir sua utilização e as condições de uso das terras na época das sesmarias.

Depois orientará o grupo sobre a chegada até as terras, dizendo:

*“Bem, senhores, aqui estão os documentos de cessão das terras que lhes foram destinadas. Os Senhores terão cinco anos para torná-las produtivas para, finalmente, começarem a pagar os impostos à Coroa. As terras têm 3 milhas de comprimento, ao longo das margens dum rio de foz larga, e 4 milhas de largura, à margem direita desse rio. Seguindo de barco, da vila de santa cruz até a foz desse outro rio, onde deverão entrar, são 62 minutos de viagem, estimando sua velocidade em cerca de 10m/s. Nessa foz, existem ilhas. Vocês devem navegar pela direita das ilhas e entrar no primeiro rio, após elas, à direita. Da foz até as terras serão mais 50 minutos, subindo o rio de barco. Nesse caso, de acordo com a última excursão ao rio, no verão passado, a correnteza do rio tinha uma velocidade de 1m/s, a qual devem abater da velocidade do barco, ao entrar em sua foz. Não é difícil encontrar as terras, pois, findo o tempo de viagem, logo se verá uma grande rocha branca, da altura de três homens, no alto de um barranco, na margem esquerda do rio, após isso, há uma curva à esquerda. Suas terras têm início logo após essa curva, na margem direita”.*

#### **Um passo além...**

(FÍSICA) O professor pode discutir com os alunos as formas usadas na época para se medir distâncias ou localizar determinados locais a partir de pontos de referência.

Além dessa informação, os jogadores poderão fazer outras perguntas ao administrador. As únicas informações que Afonso Gonçalves sabe:

- Qualquer expedição é de responsabilidade dos sesmeiros (trabalhadores, materiais, etc.).
- A única referência que possui é a pedra branca vista do rio, depois do tempo de viagem já dito. Desconhece outro ponto de referência.
- O administrador não possui barcos e informa que não há como conseguir.
- Podem encontrar a Sesmaria por terra, mas é melhor contratar um guia para isso.
- Padre Bento talvez conheça melhor os arredores da capitania.

Após a conversa, o administrador pedirá licença para atender as demais pessoas que se amontoam na porta de sua casa.

Ao sair da casa do administrador, vêem uma fila de sesmeiros aguardando a vez de falar com Afonso Gonçalves.

## 5. Rua Operária

Ao entrar na vila, seguindo o acesso à esquerda, logo após o portal, chega-se às casas dos trabalhadores da vila.

Moram ali os carpinteiros, carregadores, ferreiros, armeiros e pedreiros. Mão de obra necessária para o funcionamento e manutenção do povoado.

As casas são simples e pequenas, conjugadas, com quarto, sala e pequena cozinha. Ficam na parte baixa do vilarejo. O final da rua dá acesso ao cemitério, além de uma pequena escadaria natural, por onde se chega à parte alta da vila.

As pessoas que residem na rua operária desconhecem informações administrativas.

Conhecem, no entanto, as lendas e boatos que circulam pela vila:

- Explorar a mata pode ser mortal. Várias expedições já se perderam ou caíram nas mãos de animais ferozes ou índios. Nunca mais retornaram à vila!
- Os índios têm o hábito de comer seus prisioneiros para adquirir sua força. Fazem sopas ou assam suas carnes e se banqueteam em festas.
- Ao sul e ao norte da vila, as terras estão infestadas de índios que ficam na espreita de homens brancos para fazer uma emboscada.

## 6. Poço público

No largo da igreja há um poço público. Qualquer pessoa pode retirar água de lá, desde que leve algum recipiente para colocá-la.

## **7. Tenda indígena**

Próximo ao cemitério, existe uma pequena tenda de couro curtido de animais, na qual reside um índio catequizado pelo padre e que foi socializado à vila.

O nome do índio é quarta-feira, visto que foi esse o dia da semana no qual o padre o encontrou, desmaiado na mata e expulso de sua aldeia, por discordar de idéias do seu Pajé.

O padre levou-o para a vila, ensinou-lhe a língua portuguesa e o catequizou, batizando-o como um cristão-novo. A vila, inicialmente, se opôs a receber um índio como morador. Mas, com exceção de alguns, a maioria já se acostumou com sua presença pelas ruas do povoado.

Quarta-feira tem uma dívida eterna de gratidão com o padre e fará, sempre, o que o padre pedir. Depois que o padre se enclausurou na vila, quarta-feira se mostrou um excelente guia para expedições na mata.

No entanto, a classe mais abastada do vilarejo vê o índio com restrições e preconceito, sempre o tratando mal quando tem oportunidade de fazê-lo.

Em sua tenda o índio tem alguns cobertores, pequenos utensílios domésticos e uma muda de roupas.

O índio fala com dificuldades e não conhece nada sobre as relações políticas ou comerciais do homem branco.

Poderá servir como guia se lhe oferecerem um mínimo de 5 PO por dia. Poderá ir de graça se for um pedido do padre.

## **8. Cemitério**

A vida no Brasil não era muito longa. A cada expedição para a mata ou investida dos índios contra a fortificação, mais almas caíam sem vida naquele chão.

O cemitério da vila tem sempre algum movimento. Durante o dia, os familiares visitam seus entes queridos, à noite, animais à caça de alimentos ou salteadores à procura de ouro nos corpos recentemente enterrados.

As covas são rasas e os corpos enterrados sem caixões, visto o alto custo do envio de Portugal e a inexistência de sua construção por carpinteiros da vila.

## **09. Escadaria natural**

Ao final da rua operária, há uma escadaria esculpida na terra e rocha, que dá acesso à parte alta da vila. Esse caminho facilita a busca de água no poço pelos moradores da parte baixa.

## Cena 2: Expedição

*Desafios:*

1º) Preparar a expedição para a sesmaria (contratar homens, comprar equipamentos, armamentos e provisões).

2º) Enfrentar os obstáculos naturais da mata.

3º) Reação diante da emboscada dos índios.

### Solucionando Desafios

#### Estimativas da Viagem: Deslocamento, Velocidade Média e Tempo

As medidas são divididas em 2 etapas. Na primeira etapa, a partir dos valores de velocidade média de um barco (1º trecho: 10 m/s e 2º trecho: 9 m/s) e da duração da viagem (1º trecho: 62 min e 2º trecho: 50 min), os jogadores deverão estipular a distância percorrida, determinando o ponto onde se encontram as terras, a partir da viagem de barco:

Como  $v = \Delta s / \Delta t$ , transformando o tempo em segundos, temos:

##### 1º trecho

$$V_1 = 10 \text{ m/s e } \Delta t_1 = 62 \text{ min} \times 60 = 3720 \text{ s}$$

Assim,  $\Delta s_1 = 37200 \text{ m}$  ou 37,2 km é a distância da Vila de Santa Cruz até a foz do outro rio.

De acordo com a escala do mapa (1:150000), cada 1 cm corresponde a 150.000 cm ou 1,5 km.

Dessa forma, com essa velocidade e durante esse intervalo de tempo, percorrerão aproximadamente 37 km pelo litoral sul, o que corresponde, no mapa, a aproximadamente 24,5 cm. Seguindo o contorno do mapa, chega-se, com essa medida, à uma grande foz, onde se encontram duas grandes ilhas. No caso, trata-se da foz do rio Capibaribe.

##### 2º trecho

$$V_2 = 9 \text{ m/s (10 m/s do barco - 1 m/s da correnteza)}$$

$$\Delta t_2 = 50 \text{ min} \times 60 = 3000 \text{ s}$$

Daí, temos  $\Delta s_2 = 27000 \text{ m}$  ou 27 km, como a distância da foz até as terras, seguindo o leito do rio. Usando novamente a escala, encontra-se a medida de 18 cm. Seguindo o contorno do rio, a partir da foz, ao final dessa medida estará a sesmaria recebida. Encontrado esse local, poderão indicar no mapa.

Feito isso, inicia-se a 2ª etapa: deve-se marcar a linha reta entre o ponto e a vila onde se encontram, medir essa distância de acordo com a escala ou calculá-la de acordo com a geometria. O valor encontrado será aproximadamente de 15 cm que, usando a escala do mapa, corresponde a **22,5 km**. Como a velocidade do grupo a pé é, em média, de 0,5 m/s, pode-se determinar o tempo de viagem:

$$\Delta t_3 = \Delta s_3 / V_3, \text{ ou seja, } 45.000 \text{ s. Transformando em horas, o}$$

tempo de viagem será, em média, de **12h e 30 min**.

**Atenção:** os valores apresentados são aproximações. Poderá ocorrer de se chegar a valores diferentes. No entanto, deverão ser próximos. Na 3ª capa, tem-se disponível o mapa com o traçado das medidas a serem encontradas pelos jogadores.

### Informações de Jogo

#### Apresentando o problema

O narrador deverá apresentar o problema aos alunos, caso eles não consigam percebê-lo de imediato:

- O grupo precisa chegar às suas terras, mas o guia não sabe dizer que terras são essas, a não ser que sejam apontadas num mapa;
- Os PJ's receberam o mapa da região e as informações de como chegam às terras, indo de barco;
- Como não há barcos, deverão seguir por terra. Sendo assim, precisarão saber, antes, o ponto exato, no mapa, onde se localizam as terras.
- Para isso, deverão estimar o local, a partir dos dados do Administrador, como se fossem de barco.
- Encontrando o ponto, podem traçar uma reta até a vila e estimar distância e tempo de viagem por terra.

Nesta cena, os PJ's precisarão montar a expedição até suas terras. Nesse sentido, qualquer tentativa de conseguir um barco se mostrará infrutífera. Qualquer morador da vila poderá lhes informar que não aparecem barcos freqüentemente no porto.

Se perguntarem ao Administrador, Chefe da guarda ou ao dono do Empório, estes dirão que aparecem barcos a cada 2 ou 3 meses. O Padre ou o Índio sugerirá uma excursão por terra e qualquer um dos dois presenteará o grupo com um mapa da região.

Caso procurem o Padre, ele encaminhará o grupo ao Índio, dizendo que este é um excelente guia das redondezas.

O índio cobrará 5 PO por dia de viagem e somente deixará o grupo no local indicado, retornando em seguida. Dirá que precisa saber o local das terras, pois a velocidade média é de 0,5 m/s, devido à mata fechada e à bagagem que deverão carregar.

Nesse sentido, é fundamental que os PJ's saibam, em média, o tempo de viagem e a distância que deverão percorrer, a fim de preparar, com maior eficácia, a expedição.

Para isso, deverão trabalhar com as informações dadas pelo Administrador e com o mapa recebido para localizar, primeiramente nesse mapa e depois no espaço real, as terras recebidas.

### ***Contratando trabalhadores***

Caso o grupo não pense a respeito, qualquer pessoa de posição de destaque na vila (Padre, Dono do Empório, Chefe da Guarda, Administrador) deverá sugerir que contratem homens para trabalhar nas terras (Carpinteiros, Carregadores, Ferreiros, Pedreiros, Armeiros, Boticários homens para fazer a guarda, etc.).

Uma forma de conseguir trabalhadores é divulgar pela vila a saída breve de uma expedição, dizendo que se contratam trabalhadores de diversas profissões, marcando um ponto e um horário na vila para entrevistas e contratações.

Caberá ao grupo pensar em quantidades. Será usado como uma quantidade ideal de 10 carregadores, 2 pedreiros, 4 carpinteiros, 1 ferreiro, 1 armeiro, 20 soldados e 1 boticário.

Cada profissional já tem o seu próprio material de trabalho, com exceção dos soldados. Estes serão homens contratados para tal serviço. Sendo assim, caberá ao grupo, armá-los como achar melhor.

Caso os PJ's contratem menos pessoas que o sugerido, poderão ocorrer atrasos na viagem ou na construção do engenho, além de uma probabilidade maior de saírem vencidos numa batalha. Para quantidades maiores ocorrerá o inverso. Entretanto, não cabe ao narrador influenciar os jogadores nessa escolha. A sugestão acima deve ser usada apenas pelo narrador, como parâmetro de dificuldade dos obstáculos a serem vividos na aventura.

#### **Informações de Jogo**

##### **Contratando trabalhadores**

Caso os PJ's desejem trabalhadores para suas terras, seguem os salários médios semanais, em peças de prata (PP).

<b>Profissão</b>	<b>valor</b>
Carregadores	5 PP
Pedreiros	10 PP
Soldados	10 PP
Carpinteiros	15 PP
Ferreiros	15 PP
Armeiros	25 PP
Boticários	50 PP

### ***Adquirindo materiais e equipamentos***

É preciso que os PJ's preparem a excursão, adquirindo o material necessário para a viagem e primeiras explorações das terras. Sendo assim, o próprio guia poderá lembrar ao grupo tal necessidade, caso ninguém a perceba.

Inicialmente, é preciso providenciar a alimentação de todos para os primeiros dias com, ao menos, duas refeições, além de adquirir qualquer equipamento que ache necessário para a viagem e exploração das terras.

Isso é muito importante, visto a grande distância até a vila e as dificuldades de locomoção da época, sendo extremamente perigosa e desaconselhável a constante inserção na mata.

Uma última tarefa é armar seus soldados e a si mesmos, se ainda não o fizeram.

## *Iniciando a Expedição*

Quando os PJ's estiverem prontos, o guia lhes dirá que a saída será no próximo amanhecer. Todos deverão estar prontos às 05 h, no pátio da igreja, para receber a bênção do Padre.

Ao amanhecer, todos estão no pátio e o padre lhes roga uma bênção. Algum PJ poderá dizer umas palavras de incentivo aos homens, antes da saída.

*Quando finalmente partem, as janelas das casas se abrem e os moradores saúdam a comitiva que passa, com acenos de mãos e chapéus. Algumas mulheres choram ao verem seus esposos partindo com o grupo na busca de um futuro melhor. A vila pára e dá passagem aos expedicionistas.*

*Na saída, a guarda fica em posição de sentido, também saudando os corajosos aventureiros. Após passarem pelo portão, este se fecha. Todos seguem pela trilha à esquerda. Aos poucos, os sons da vila vão se distanciando e dando lugar aos ruídos da mata.*

À medida que seguem, a trilha vai ficando mais estreita, até chegarem num barranco. Olhando para baixo, poderão ver um rio, cerca de 15 metros abaixo de onde estão. Seguindo a trilha, encontram uma pequena clareira que dá acesso a uma velha ponte de madeiras e cordas. A ponte com cerca de 20 metros de comprimento atravessa o barranco até a outra margem, onde se vê um posto de observação abandonado.

Realizando testes de visão poderão perceber:

(ND 08) Há vestígios de fogueiras no chão;

(ND 12) Há flechas encravadas na torre, do lado oposto do rio;

(ND 08) No lado esquerdo da clareira, há uma grande pedra que projeta sua sombra no chão;

(ND 08) A ponte parece precária, mas é possível atravessá-la.

Realizando testes de sobrevivência na mata ou rastreamento:

(ND 06) Os vestígios de fogueira indicam que ali foi um ponto de parada de viajantes anteriores;

(ND 06) É melhor atravessar a ponte, no máximo, duas pessoas a cada vez;

Realizando testes de sobrevivência na mata ou camuflagem:

(ND 08) Pode-se permanecer oculto atrás da grande pedra, além de permitir a visão do outro lado do rio. Ali é um bom lugar para descansar.

Para atravessar a ponte, cada PJ deverá fazer um teste de habilidade, com ND 06. Caso não consiga, escorregará. Novo teste (ND 08) para agarrar a corda. Se falhar novamente, cairá no rio (2 pontos de dano), a não ser que esteja atravessando amarrado por uma corda.

Caso caia no rio, poderá atravessá-lo sem problemas (não é fundo, a linha d'água chega ao pescoço) e escalar a outra margem (ND 10) ou esperar socorro dos demais PJ's.

Ao final da travessia, chegam a uma outra clareira, menor que a primeira, onde existe um posto de observação. Trata-se de uma torre de madeira com escada e um pequeno tablado com cobertura, cerca de 5 metros acima do chão. Não parece haver ninguém ali. A aparência de abandonado mostra que não deve ser usado há algum tempo. Há várias flechas encravadas na madeira. Se alguém subir, encontrará um corpo em decomposição, com uma flecha no peito.

Um sucesso num teste de observação (ND 08) permitirá encontrar um saco de munição no canto do tablado e (ND 10) um saco com 2 esmeraldas, no valor de 2000 PO (avaliar jóias ND 12),

preso na cintura do corpo. Lá do alto, tem uma visão da copa das árvores e da trilha por onde vieram.

A trilha acaba nesse ponto. O guia informa que a partir dali estão entrando em terras indígenas e devem caminhar com cuidado e silêncio. Precisam entrar na mata fechada, usando facas ou machados.

O calor abafado e os insetos causam grande desconforto em todos. Passadas cerca de mais 4 horas de viagem, o sol já começa a declinar no céu.

### ***A emboscada dos índios***

Todos caminham por entre a mata que, neste trecho, encontra-se um pouco mais aberta que anteriormente.

O narrador deverá fazer um teste de audição em segredo para cada PJ (ND 14). Um sucesso deverá indicar-lhes que ouviram um ruído diferente à direita do grupo.

Num momento de distração, o grupo é cercado por indígenas (o número deve ser o triplo da quantidade de integrantes da expedição) armados com arco e flechas apontados para todos.

É importante que o guia reprima qualquer tentativa de reação dos PJ's, alertando-os que, no momento em que tentarem pegar ou engatilhar suas armas, as flechas serão lançadas para o grupo.

Mantendo-se sem reação, um líder dos indígenas aparecerá e falará algo em seu idioma. (ND 12) se alguém tiver perícia no idioma indígena e o guia não estiver com o grupo.

O chefe dirá que estão invadindo suas terras e serão levados à aldeia, como prisioneiros. Se esboçarem reação, terá início uma cena de luta.

À medida que os aventureiros estejam em batalha, alguns índios, camuflados no alto das árvores próximas, com zarabatanas e dardos com venenos paralisantes (camuflagem ND 4, uso de zarabatana ND 08) tentam acertar os PJ's, que não poderão se defender pois foram surpreendidos. Sentirão uma picada e uma dormência, paralisando seus músculos, embora se mantenham acordados.

As armas serão confiscadas e todos amarrados. Os índios levarão todos os pertences do grupo. Todos serão levados pela mata. Alguns minutos depois, chegam a uma pequena trilha por onde andam cerca de meia hora. Uma clareira se abre após uma curva e vêem uma grande aldeia indígena no meio da selva.

## **Cena 3: Donatário salvador**

*Desafios:*

1º) *Pensar numa forma de fuga da aldeia.*

2º) *Chegar às terras.*

Chegando à aldeia, o narrador pode ler:

*A aldeia é toda cercada por bambus entrelaçados formando uma mureta de cerca de 3 metros de altura. Na entrada, alguns crânios humanos adornam o portal, de cima até embaixo. Podem-se ver crânios maiores e menores, intercalados como colunas macabras. No pátio externo, logo à frente da entrada da aldeia, uma estrutura rústica de madeira se destaca com um corpo humano vestido com trapos, dependurado, em decomposição. O mau cheiro é imenso. Insetos podem ser percebidos ao redor do corpo.*

Um sucesso num teste de visão (ND 10) revelará se tratar de um corpo feminino. Resultados maiores que 15 indicarão que era uma mulher branca. Do lado deste corpo, outros dois, mortos recentemente, estão pendurados. São dois homens.

A aldeia tem oito grandes cabanas, com estrutura de madeira e cobertas de palhas e bambus. Um sucesso num teste de visão (ND 08) revelará que todos os objetos dos personagens estão sendo levados para a primeira cabana, à direita da entrada da aldeia. Todos são levados para uma grande cabana escura, do lado oposto à entrada, onde são amarrados a enormes troncos fixados no chão (todos os testes de visão sofrerão um redutor de - 3, enquanto estiverem dentro da cabana).

No canto da cabana há uma menina chorando baixo (teste de audição ND 6, visão ND 12). O efeito anestésico do veneno, caso alguém tenha sido atingido pelos dardos, diminuirá logo após a chegada na cabana e acabará cerca de 15 minutos depois. Para conseguir conversar com ela é necessário um teste de Obter informações, com o qual poderá descobrir:

(ND 6): O corpo em decomposição do lado de fora é da mãe da menina; elas foram seqüestradas há cerca de 15 dias da vila e a histeria da mãe fizera os índios a condenarem à morte; não haviam outros corpos até o dia anterior; O destino da menina está traçado para ser morta e servir de alimento na próxima lua cheia;

(ND 10): Na cabana em que foram depositados os pertences do grupo, existem tesouros e armamentos apreendidos dos inimigos; dia e noite os índios montam guarda do lado externo da cabana em que estão, e não tem nenhum receio de executar aquele que tentar fugir; já há alguns dias que ela ouve, durante a noite, gritos e estampidos de pólvora nos arredores da aldeia, mas desconhece do que se trata.

Qualquer tentativa de soltar-se das cordas tem um ND 10 (fuga). Cada fracasso aumenta em +1 a dificuldade numa próxima tentativa. Soltar os outros tem um ND 08.

Na cabana não há móveis ou qualquer utensílio, apenas vários troncos firmemente enterrados no chão. Algum PJ pode tentar sair da cabana sem ser notado pela guarda (furtividade, camuflagem ND 14) e ir até a cabana onde estão as armas. Para isso, deve passar por trás de 3 cabanas, fazendo testes para cada travessia entre uma e outra.

Se for descoberto será rendido, amarrado e levado para próximo à fogueira onde deverá ser cozido e servido como alimento ao anoitecer. Ali ficará guardado por três guerreiros.

Conseguindo chegar à cabana em que estão os itens do grupo, encontrarão, além desses, dois baús com pedras preciosas (10.000 PO cada um) e 20 mosquetes em bom estado. Voltando para a cabana, deve repetir todos os testes.

#### **Um passo além...**

(HISTÓRIA) O professor pode discutir com os alunos como ocorriam os conflitos entre brancos e índios na época da colonização e a carnificina sofrida pelos indígenas durante as batalhas com o homem branco.

Se aguardarem anoitecer para tomar qualquer ação, ouvirão claramente estampidos de pólvora e gritos do lado de fora. Uma tentativa de fuga nesse momento necessita de sucessos em camuflagem e furtividade com ND 06.

Se saírem da cabana, verão vários homens brancos armados invadindo a aldeia e atirando sem piedade em índios, sejam homens, mulheres ou crianças. Algumas cabanas sendo incendiadas por tochas, ainda com índios dentro das ocas. Mulheres chorando, rastejando no chão e sendo perseguidas pelos brancos que lançam

suas espadas, tirando-lhes a vida.

Antes que possam esboçar qualquer reação, toda a aldeia terá sido devastada e os poucos índios sobreviventes, capturados e amarrados. Um homem com portes nobres se destaca entre os demais. Vocês reconhecem-no como Duarte Coelho.

Para conversar com Duarte Coelho, pode-se usar de diplomacia (ND 08) e logo após obter informações (ND 06), ou apenas obter informações (ND 10). Podem descobrir:

- Há dias Duarte Coelho tentava destruir a aldeia, enfraquecendo a resistência dos índios a cada noite de investida;
- Se questionado sobre a violência com que invadiu a aldeia, ele diz que se tratam de animais e somente respondeu à altura dos ataques que os brancos recebem deles;
- Os índios são Caetés que Duarte Coelho vem expulsando desde que tomou uma colina, no litoral, onde formou uma nova vila, chamando-a de Olinda, e o porto dos arrecifes.
- Na saída da aldeia, se alguém não falar nada sobre a cabana em que estão os utensílios, Duarte Coelho entra e devolve o que for do grupo, ficando com os baús e demais armas.
- Caso o grupo comente sobre a cabana com Duarte Coelho, ele entrega um baú ao grupo e fica com o outro e as armas;
- Se perguntado sobre a localização das terras, após mostrarem o mapa, Duarte Coelho informa que estão há cerca de 4h ou 5h de suas terras;
- Duarte Coelho promete levar a menina de volta à vila, em segurança.

Após a conversa, Duarte Coelho libera o grupo e segue rumo ao norte, para a vila de Santa Cruz. A expedição retoma sua caminhada, quando os primeiros raios de sol colorem as copas das árvores. Após algumas horas de viagem, ouvem o barulho de água corrente (ND 06) à esquerda da mata.

Seguindo o barulho, chegam à margem de um grande rio. Nas margens, alguns animais de pequeno porte, parecidos com porcos selvagens. O guia informa que são capivaras, dando o nome do rio (rio das Capivaras ou capivara-ipe na língua indígena). Olhando a margem oposta (teste de visão ND 06) encontram uma enorme pedra branca. Subindo o rio, este faz uma curva para a esquerda logo adiante.

### Informações de Jogo

#### Encontrando a Sesmaria

A pedra branca na margem oposta e a curva do rio à esquerda são os pontos de referência apresentados pelo administrador da vila, Afonso Gonçalves. Localizá-los é um indicativo que as terras estão logo à frente, após a curva, na mesma margem onde se encontram

## Cena Final: Não estamos sós!

*Desafio: Instalar-se nas terras.*

*Após descansarem um pouco, o guia sobe numa árvore e vê, a cerca de um quilômetro a oeste, uma pequena colina onde podem se instalar, tendo uma visão privilegiada dos arredores.*

O narrador deve fazer testes de audição em segredo para cada PJ (ND 08). Caso alguém consiga um sucesso no teste, o narrador dirá:

*Você(s) ouve(m) estalos de galhos quebrados vindo da mata à frente.*

O grupo está sendo emboscado por índios, instalados em suas terras. Somente poderão vê-los, se conseguiu ouvir o estalo anterior e com um sucesso num teste de visão (ND 10). Um sucesso

indicará que conseguem ver cerca de 05 índios por trás de árvores à frente. Um sucesso decisivo (12 nos dados) permitirá enxergar outros 10 índios, inclusive 03 deles com arcos e flechas no alto de duas árvores.

Qualquer tentativa de aproximação ou reação violenta, um índio lançará uma flecha para o chão logo à frente do grupo, como advertência. Para tentar conversar é necessário um teste de diplomacia ou intimidação (ND 10).

A partir daqui a aventura pode ter dois caminhos principais: Os PJ's podem tentar vencer os índios pela força ou pela palavra. É claro que a segunda opção é a preferível, mas o narrador não deve interferir nessa escolha. Caso optem pela força, cabe ao narrador mostrar o outro caminho ao final da aventura, num debate reflexivo sobre as escolhas dos jogadores.

Entretanto, a missão dos jogadores é bem clara: Tomar para si as terras que receberam do Governador Duarte Coelho.

### Usando a diplomacia:

#### Um passo além...

(HISTÓRIA) O professor pode discutir com os alunos como ocorriam os acordos entre brancos e índios na época da colonização, assim como os seus resultados, sempre muito desvantajosos para os indígenas.

### Informações Extras

#### Acordos entre Raças

Era muito comum, na época da colonização, Portugueses e índios selarem acordos de paz entre seus povos, a partir de casamentos inter-raciais ou ajudas militares.

A tribo Marim dos caetés era a mais belicosa da região, por este motivo Duarte Coelho aliou-se a eles. Escravizou no seu lugar as tribos da região de Sergipe.

Muitas foram as lutas entre os índios, Duarte Coelho e os colonos. Após a união de seu cunhado Jerônimo de Albuquerque com a filha do cacique dos tabajaras, batizada Maria do Espírito Santo, os índios se aquietaram.

Nesse sentido, uma aliança militar entre os indígenas que ocupam a sesmaria e os PJ's não foge do que rotineiramente ocorria na época.

Entretanto, o professor deve se sentir livre para modificar a aventura e buscar alternativas para a saída dos índios. Ou, até mesmo, aceitar sua permanência nas terras.

Os índios estão naquelas terras há pouco tempo, pois foram expulsas de sua aldeia, algumas milhas ao sul, por tribos rivais. Um sucesso num teste de obter informações pode ser suficiente para os PJ's descobrirem isso, desde que consigam conversar com os índios. Determine um ND 06, caso tenham usado a diplomacia, ou um ND 10 se usaram a intimidação. Qualquer valor acima de 12 possibilita saberem, inclusive, que os índios gostariam de voltar à aldeia, pois lá estão enterrados todos os seus antepassados.

A partir daí, caberá aos jogadores sugerirem um acordo com os índios, ajudando-os a retomar suas terras em troca da saída deles da Sesmaria. Caso pensem nisso, os índios aceitarão o acordo e ainda trabalharão no cultivo da terra para os PJ's.

Ao final do acordo, o narrador poderá dizer:

*Após dias cansativos, em que precisaram barganhar por suas terras de uma forma que não haviam imaginado até então, vocês seguem, finalmente, chegar às terras que receberam. Dão-lhe o nome de Engenho de Santiago e iniciam a lida com a terra, derrubando árvores, comercializando sua madeira, e cultivando as primeiras mudas de cana-de-açúcar. No entanto, sabiam que ainda não estavam seguros. Havia, ali, inimigos, fossem índios, animais ou doenças que certamente*

*enfrentariam. A única certeza que tinham era a de que fariam história, sendo reconhecidos, num futuro distante, como os primeiros desbravadores daquelas terras imensas, em que se plantando tudo dá, e que lhe chamaram Brasil!*

### **Usando a força:**

É possível que os PJ's resolvam atacar os índios para reconquistar a terra. Nesse caso, devem-se utilizar as regras de combate no suplemento "*Sistema Básico de Regras*".

Existem três índios com arcos e flechas no topo de árvores (teste de visão com ND 12 antes de dispararem flechas. Após os primeiros disparos fica com ND 06). Outros seis índios estão armados com lanças e os últimos seis armados facas.

Caso o grupo consiga vencer oito índios, os demais fugirão para a mata.

*Dados para o Narrador*

**Índios (PdM)** VT 9, RD 7 - perícias com arco e flecha (+2), Lança (+2) ou faca (+2), camuflagem (+3), furtividade (+2), natação (+2). Armas: Arco e flecha / lança (2 pontos de dano) e faca (1 ponto de dano).

Ao final do combate, o narrador poderá dizer:

*Após dias cansativos, em que precisaram lutar por suas terras de uma forma que não haviam imaginado até então, vocês seguem, finalmente, chegar às terras que receberam. Dão-lhe o nome de Engenho de Santiago e iniciam a lida com a terra, derrubando árvores, comercializando sua madeira, e cultivando as primeiras mudas de cana-de-açúcar. No entanto, sabiam que ainda não estavam seguros. Havia, ali, inimigos, fossem índios, animais ou doenças que certamente enfrentariam. A única certeza que tinham era a de que fariam história, sendo reconhecidos, num futuro distante, como os primeiros desbravadores daquelas terras imensas, em que se plantando tudo dá, e que lhe chamaram Brasil!*

No caso de morrerem em batalha:

*Após tanto esforço para chegar às terras, o cansaço dominou a todos e seus corpos lhes traíram, não suportando o fardo da batalha. Todos caem, mortos! Os trabalhadores fogem mata adentro, mas são caçados um a um pelos índios. Infelizmente, esse será o fim de muitos outros que, como vocês, se aventurariam por essas florestas, em busca de tesouros e riquezas.*

**FIM**

## Personagens Prontos (PJ's)

### Diogo Fernandes

Comerciante, 37 anos, Português, Cristão-novo, casado com Branca Dias e Sócio de Pedro Madeira.  
VT: 09 RD: +3 (Roupas comuns e colete de couro) Defesa: 09  
Habilidades: Arrombamento (+2), Furtividade (+2), Diplomacia (+3), Armas pesadas (Espada) (+2).  
Equipamento inicial: 01 Espada longa  
Riquezas: 200 PO; 200 PP; 100 PC.

### Branca Dias

Dona de casa, 32 anos, Portuguesa, Cristão-nova, casada com Diogo Fernandes.  
VT: 09 RD: +1 (Roupas comuns) Defesa: 07  
Habilidades: Diagnose (+3), Remédios (+1), Sedução (+3), Armas leves (Faca) (+2).  
Equipamento inicial: nenhum  
Riquezas: 100 PO; 100 PP; 50 PC.

### Pedro Álvares Madeira

Comerciante, 35 anos, Português, Cristão-novo, Sócio de Pedro Madeira.  
VT: 09 RD: +3 (Roupas comuns e colete de couro) Defesa: 09  
Habilidades: Obter informações (+2), Comércio (+2), Armas pesadas: (Arcabuz) (+2), (Espada) (+3).  
Equipamento inicial: 01 Espada longa  
Riquezas: 200 PO; 200 PP; 100 PC.

### Maria Rita

14 anos, Portuguesa, Cristão-nova, filha de Branca Dias e Diogo Fernandes.  
VT: 09 RD: +1 (Roupas comuns) Defesa: 07  
Habilidades: Visão apurada (+2), Natação (+3), Escalada (+2), Pacificar animais (+2).  
Equipamento inicial: nenhum  
Riquezas: 25 PO; 50 PP; 100 PC.

### Antônio Luiz

Secretário, 38 anos, Português, Cristão, Fiel escudeiro de Diogo Fernandes.  
VT: 09 RD: +3 (Roupas comuns e colete de couro) Defesa: 09  
Habilidades: Caça (+2), Natação (+3), Reparo de armas (Mosquete) (+2), Armas pesadas (Mosquete) (+2).  
Equipamento inicial: nenhum  
Riquezas: 100 PO; 100 PP; 50 PC.

## Personagens do Mestre (PdM)

**Cabo José** VT 09; Defesa: 10

Responsável pela guarnição da Vila de Santa Cruz.

Habilidades: Armas Pesadas (Arcabuz) (+3), Armas leves (Adaga) (+2), Lâbia (+2), Obter informações (+2)

Equipamento: 01 Arcabuz, 01 Adaga, 01 jogo de chaves da guarda, saco com 10 projéteis para arcabuz, 01 odre e 01 pederneira.

**Soldados** VT 09; Defesa: 9

Sentinelas da Vila de Santa Cruz ou homens à serviço de Duarte Coelho.

Habilidades: Armas Pesadas (Mosquete) (+3), Armas leves (Faca) (+2), visão apurada (+2), Camuflagem (+2)

Equipamento: 01 Mosquete, 01 Faca, saco com 10 projéteis para mosquete, 01 odre.

**Padre Bento** VT 09; Defesa: 7

Pároco da Igreja dos Santos Cosme e Damião, na Vila de Santa Cruz.

Habilidades: Sobrevivência na mata (+1), História local (+2), Obter informações (+3), Diagnose (+3)

Equipamento: 01 mapa da região, 01 lampião a óleo.

**Joaquim Nunes** VT 09; Defesa: 9

Proprietário do Empório da Vila de Santa Cruz.

Habilidades: Reparo de Armas (Arcabuz) (+3) e (Mosquete) (+3), Avaliar jóias (+2), cultura indígena (+1)

Equipamento: Todos aqueles apresentados no Empório.

**Afonso Gonçalves** VT 09; Defesa: 10

Administrador da Vila de Santa Cruz.

Habilidades: Armas pesadas (Espada) (+3), Comércio (+2), Diplomacia (+3), Técnicas de Memorização (+1)

Equipamento: 01 Espada, Documentos de posse das terras.

**Duarte Coelho**

Governador da Capitania de Pernambuco.

VT 09 Defesa: 10

Habilidades: Armas pesadas (Espada) (+3) e (Arcabuz) (+2), Comércio (+2), Diplomacia (+3)

Equipamento: 01 Espada, 01 Arcabuz, 01 odre, 01 pederneira.

**Índio Quarta-feira**

Índio catequizado e guia da vila.

VT 09 Defesa: 7

Habilidades: Sobrevivência na mata (+2), furtividade (+2), rastreamento (+3), Armas médias (Arco) (+2)

Equipamento: 01 Arco, 10 flechas, 01 odre e 01 pederneira, 01 mapa da região.

**Índios Guerreiros**

VT 09 Defesa: 7

Habilidades: Camuflagem (+2), Zarabatana ou arco e flecha (+3), furtividade (+2), audição apurada (+2).

Equipamento: 01 Arco ou Zarabatana, 10 flechas ou dardos envenenados.

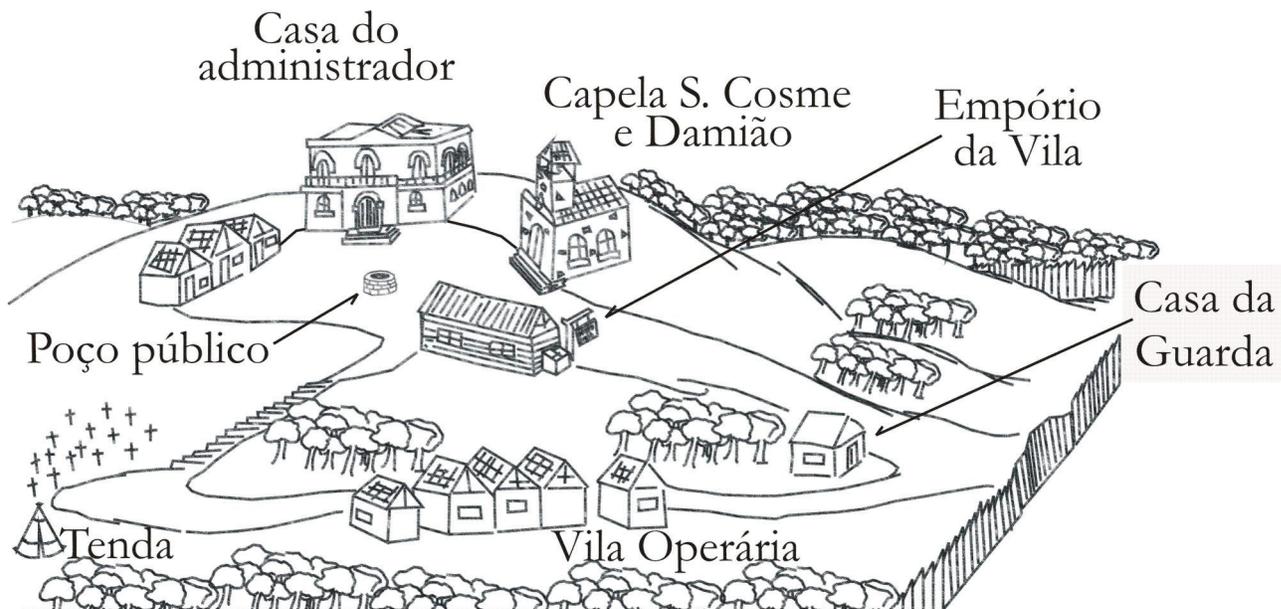
Créditos de imagens:

Capa: <http://office.microsoft.com>

Mapa 01: Tomás Arruda

Mapas 02 e 03 : Ricardo Amaral

# Vila de Santa Cruz



Mapa 02 – Trajeto entre a Vila de Santa Cruz e a Sesmaria (somente o narrador deverá observar esse mapa. Em vermelho, o trajeto de barco. Em azul, o deslocamento por terra).



