

ROLE PLAYNG GAME

LIVRO DO JOGADOR

# A ÚLTIMA CANÇÃO DE BIRKENAU

*Lucas Vale*

1ª VERSÃO

## CONTEÚDO:

Lucas Medeiros de Araújo Vale

## ORIENTAÇÃO:

Aquiles Medeiros Filgueira Burlamaqui

Arlete dos Santos Petry

## ILUSTRAÇÃO DOS PERSONAGENS:

Igor Ribeiro

## CAPA E DIAGRAMAÇÃO:

Lucas Medeiros de Araújo Vale, no Canva®.

## DESENVOLVIDO EM:

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Instituto Metrópole Digital (IMD)

Programa de Pós-graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais (PPgITE)

NatalnetLabs - Rede de Laboratórios e Grupo de Pesquisa Multidisciplinar (UFRN)

Laboratório de Tecnologias Educacionais, Assistivas e Multimídia - TEAM (UFRN)



## APOIO:

Grupo de Estudos Culturais (GEC) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB)



Role Playing Game criado pelo Prof. Me. Lucas Medeiros de Araújo Vale no Programa de Pós-graduação em Inovações em Tecnologias Educacionais – PPgITE, ofertado pelo Instituto Metrópole Digital – IMD, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN, como produto do projeto de pesquisa no mestrado profissional.

Linha de pesquisa: Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais

Orientador: Aquiles Medeiros Filgueira Burlamaqui

Coorientadora: Arlete dos Santos Petry

*Este livro-jogo é inspirado no livro “Os ciganos sob o domínio da suástica” de Donald Kenrik e Grattan Puxon (1995) e nos relatos oculares, que os autores apresentam dos sobreviventes do campo de concentração de Auschwitz-Birkenau, e contém citações diretas e indiretas do mesmo. Também baseia-se na minha dissertação de mestrado, no Programa de Pós-graduação em Antropologia, da Universidade Federal da Paraíba, e em pesquisas de diversos autores que escreveram sobre o tema. As referências bibliográficas constam no final deste livro-jogo. Apesar do cenário utilizado para ambientar o jogo está pautado em um acontecimento real (com vítimas e algozes reais), a incorporação desse cenário trata-se de uma ambientação para um RPG. O que significa que o principal objetivo não é retratar com precisão histórica, mas fantasiar. Fantasiar, assim como aponta Godinho (2008, p. 99), “no sentido de criar um mundo secundário com consistência de realidade”.*

*Em memória de Helene Hannemann\* e aos  
mais de 200 mil ciganos exterminados nos  
campos de concentração nazistas.*

*Para que ninguém nunca esqueça!*



*\*Helene Hannemann, foi uma mulher alemã, casada com um cigano, que se ofereceu voluntariamente para acompanhar os filhos que seriam executados na câmara de gás.*



# SUMÁRIO



|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| Capítulo 1: O que eu preciso saber?..... | 07 |
| Capítulo 2: Como jogar esse RPG?.....    | 12 |
| Capítulo 3: Personagens.....             | 22 |
| Capítulo 4: Explorando Birkenau.....     | 28 |
| Referências.....                         | 32 |
| Anexos.....                              | 33 |
| Autores.....                             | 39 |



# 1- O QUE EU PRECISO SABER?



*"O oficial Broad, da SS, formou uma orquestra no campo dos Ciganos, e certa vez organizaram um concerto em grande escala. Mas este foi interrompido por um toque de recolher durante o qual a SS vieram buscar muitas centenas de Ciganos para serem levados para as câmaras de gás. Mas tarde foram-lhes retirados todos os instrumentos, e esta perda significou o fim do único interesse que muitos tinham na vida."* (KENRIK; PUXON, 1995, p.137).

Foi inspirado nesse acontecimento que surgiu o Role Playing Game "A última canção de Birkenau".

Birkenau foi uma seção do campo de concentração de Auschwitz fundada pelos nazistas em fevereiro de 1943, reservada para os ciganos, que eram trazidos à força de toda Europa. Destinada a alojar 10 mil prisioneiros, estima-se que mais de 21 mil ciganos foram aprisionados e condenados a viver em condições desumanas. Em agosto de 1944 restavam 4.000 ciganos, e estes foram mortos na câmara de gás.

"A última canção de Birkenau", tem sua narrativa ambientada no interior do campo de concentração cigano. Nesse RPG, os jogadores (estudantes e professores) interpretarão as personagens Carmen, Tina, Kako, Darko, Hillie e

Max, e irão aprender sobre as experiências e horrores do holocausto, bem como terão a oportunidade de conhecer mais sobre os ciganos, suas culturas, histórias, lutas por reconhecimento e resistência; e, com sorte, poderão escrever um outro futuro para os seus personagens.

Mas antes de começarmos nossa aventura, que tal conhecermos um pouco mais sobre povos ciganos e suas histórias?

## QUEM SÃO OS CIGANOS?

Os ciganos são um **grupo étnico**, extremamente diverso, presente em todos os continentes, que possuem em comum uma série de violências e estigmas aflagidas pelas sociedades que os cercam. As pesquisas realizadas em diversas partes do mundo apontam para o aparecimento dos grupos ciganos no mundo ocidental por volta do século XV. Eles provavelmente migraram em épocas diversas, desde a Índia até a Europa, onde foram escravizados, perseguidos e degradados para as suas colônias.

O termo "cigano" é uma derivação da palavra espanhola "gitano", e da inglesa "gypsy", que está diretamente associado com o termo "egyptian", que em português significa "egípcio", pois durante muito tempo acreditou-se que os ciganos eram oriundos desse país.



Muita gente acha que cigano é tudo igual, mas na verdade, as identidades étnicas ciganas são muito diversas! Os povos ciganos dividem-se em vários grupos étnicos com costumes e dialetos próprios. Entre eles, podemos citar:

***O grupo Rom: demograficamente majoritário, é o que está distribuído por um número maior de países. É dividido em vários subgrupos***

***Os Sinti: também chamados Manouch, falam a língua sintó e são numericamente expressivos na Alemanha, Itália e França. [...].***

***Os Calon: cuja língua é o caló, são ciganos que se diferenciaram culturalmente após um prolongado contato com os povos ibéricos [...] onde ainda são numerosos, migraram para outros países europeus e da América. Foi de Portugal que vieram para o Brasil, onde são o grupo mais numeroso.***

(TEXEIRA, 2007, p. 19- 20).

Por se tratar, ao menos no passado, de uma cultura essencialmente ágrafa, ou seja: não dominavam a escrita, são raros os registros onde eles próprios narram as suas trajetórias pelas cidades. O deslocamento dos grupos pela Europa até a América deu-se associado há uma série de leis anti-ciganas e acusações de feitiçaria que puniam com prisões, degredos, açoite, trabalho forçado, mutilações e com pena de morte aqueles que se identificassem ou fossem identificados como ciganos.

## PORRAJMOS: O HOLOCAUSTO CIGANO

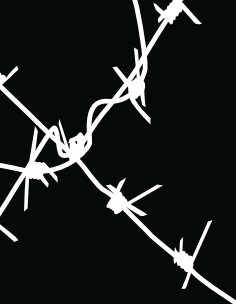
*Porrajmos* é uma palavra romani que significa “**devoração**”. Esse foi o termo encontrado pelos ciganos do grupo Rom para se referir a perseguição histórica e às políticas de genocídio dos ciganos nos campos de concentração nazistas no século XX. Estima-se que 250 a 500 mil ciganos foram exterminados e, mesmo tendo passado 75 anos, não há registros de criminosos de guerra condenados por crimes cometidos contra ciganos (MOONEN, 2012). O *porrajmos* é um dos eventos mais significativos que moldou a história romani na Europa, assim como o *rrobija* - os cinco séculos e meio de escravidão na Romênia (HANCOCK, 2019).

Muito embora ao se falar em “Holocausto” costume-se pensar apenas judeus, nas mesmas câmaras de gás em que estes foram exterminados, agonizaram, também, LGBTs, deficientes físicos e mentais, testemunhas de Jeová, opositores políticos e ciganos, que carregavam consigo histórias, tradições e memórias.



*“Que este lugar seja para sempre um grito de desespero e um aviso à humanidade, onde os nazistas assassinaram cerca de um milhão e meio de homens, mulheres e crianças, principalmente judeus, de vários países da Europa.*

**Auschwitz-Birkenau  
1940-1945”**



## OLHA QUANTA COISA NÓS JÁ APRENDEMOS SOBRE OS CIGANOS!

Entender minimamente aspectos das suas Histórias e culturas é fundamental para poder interpretar melhor os personagens do nosso jogo!

### QUE TAL EXPLORAR UM POUCO MAIS? SE LIGA NESSAS SUGESTÕES:

#### **LIBERTÉ (FILME)**

Liberté (2009), do diretor cigano Tony Gatlif, conta a História de uma família cigana perseguida pelos nazistas na França. É emocionante!



#### **PALAVRA CIGANA (LIVRO)**

Voltado para o público infanto-juvenil, esse livro reúne contos onde os ciganos são protagonistas. Vale a pena a leitura!







## 2- COMO JOGAR ESSE RPG?

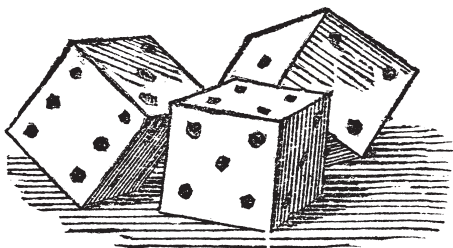
### O QUE É RPG?

O Role Playing Game, ou simplesmente “RPG” surgiu nos Estados Unidos na década de 1970 e começou a se popularizar no Brasil na década de 80. Nada mais é do que um jogo de interpretação de papéis, no qual os jogadores participam de uma história narrada colaborativamente, com mediação de um outro jogador (chamado na maioria dos jogos de “mestre”). O “mestre” é responsável por escolher ou construir cenários narrativos e introduzir cada jogador em aventuras épicas, baseada em um sistema de regras, atributos, jogos de dados, resolução de problemas, e, principalmente, tomada de decisões.

Nesse capítulo você irá aprender a como jogar esse RPG!

### PARA QUEM ESSE RPG SE DESTINA?

O RPG “A última canção de Birkenau” foi criado com o objetivo de ser utilizado em sala de aula, tendo como público alvo professores de História e estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental, em até três aulas de 45 minutos, mas nada impede que seja utilizado por outros jogadores, em outros contextos.



Embora não haja um marco legal que torne obrigatório o ensino da história cigana, tal como as leis nº 10.639/03 e nº 11.645/08, que versam sobre o ensino de história e cultura afrobrasileira e indígena, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) especifica, através da habilidade de código EF09HI13, a necessidade do estudante conseguir “descrever e contextualizar os processos da emergência do fascismo e do nazismo, a consolidação dos estados totalitários e as práticas de extermínio (como o holocausto).” (BRASIL, 2018, p. 429), onde inclui-se o Porrajmos. Esta habilidade é o que buscamos desenvolver ao longo do RPG.



## O QUE PRECISO PARA JOGAR ESSE RPG?

É necessário que haja um **mestre do jogo** e **pelo menos um jogador**. Sugere-se que o professor assuma o papel de “Mestre do Jogo” e os estudantes sejam os jogadores, e que se reserve pelo menos três aulas (de 45min, cada) para a sua realização. Para jogar “A última canção de Birkenau”, professores e estudantes necessitarão possuir:

- este livro-jogo e o livro do mestre;
- as cartas dos personagens (em anexo);
- pelo menos um d6 (dado de seis lados) físico ou virtual;
- bastante imaginação.

### É PAPEL DO MESTRE DO JOGO:

- narrar e descrever os cenários em que se passa a aventura;
- ler os descritores de cada local do mapa, disponível no livro do mestre;
- apresentar diferentes possibilidades de ação para os jogadores;
- impor classes de dificuldades para cada ação dos jogadores (falaremos sobre isso mais à frente).

### É PAPEL DOS JOGADORES:

- trabalhar em equipe;
- raciocinar logicamente e pensar criativamente;
- mobilizar os seus conhecimentos e habilidades para resolver problemas e superar os desafios.

***O objetivo dos jogadores é fazer com que seus personagens consigam fugir de Birkenau!***



## EXEMPLIFICANDO UMA SESSÃO DE RPG:

AO REDOR DA MESA ESTÃO SENTADOS  
BRUNO, SARAH, IGOR E BIA.



BIA É A "MESTRA", LOGO É A  
RESPONSÁVEL POR CONDUZIR O JOGO.



BIA ESTÁ NARRANDO UMA SESSÃO DE RPG QUE SE PASSA NA "TERRA MÉDIA", UM CENÁRIO DE FANTASIA INSPIRADO NA IDADE MÉDIA, E PRA AUMENTAR A IMERSÃO DO JOGO, PEDIU PARA QUE OS OUTROS JOGADORES SE FANTASIASSEM COM A ROUPA DOS SEUS PERSONAGENS, E PREPAROU UMA TRILHA SONORA COM MÚSICAS CELTAS NO SPOTIFY!



ASSIM, BRUNO VESTIU SE DE MAGO, UTILIZANDO UM GRANDE CHAPÉU PONTUDO; SARAH IMPROVISOU UMAS ORELHINHAS DE ELFO COM MASSINHA DE MODELAR, E IGOR CONSTRUÍU UM BESTA PARA INTERPRETAR O SEU ARQUEIRO!



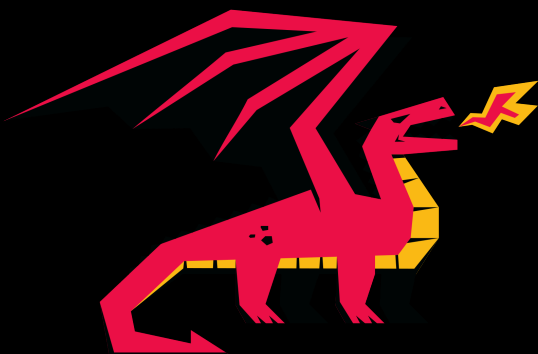
BIA COMEÇA A SESSÃO:

"VOCÊS TRÊS ESTÃO JUNTOS NO SALÃO IMPERIAL DA RAINHA BRIX. SÃO MAIS OU MENOS 3H DA TARDE, E FAZ MUITO FRIO LÁ FORA. O INVERNO NA REGIÃO DE KANTUS COSTUMA SER MUITO RIGOROSO! VOCÊS TRÊS FORAM REUNIDOS COM O OBJETIVO DE LEVAR EM SEGURANÇA UM ORBE DE FOGO PARA O TOPO DA MONTANHA DOS SUSSURROS, O CAMINHO É CHEIO DE PERIGOS, E CASO O ORBE NÃO ESTEJA NO LUGAR CERTO ATÉ MEIA NOITE, O DRAGÃO QUE DORME NA MONTANHA IRÁ ACORDAR!

O QUE VOCÊS VÃO FAZER?"

ESSA PERGUNTA É O GRANDE "PULO DO GATO" DO RPG, QUE PERMITE UM CENÁRIO ABERTO REPLETO DE POSSIBILIDADES E PROBLEMAS A SEREM SOLUCIONADOS.

IMAGINE QUE O GRUPO DECIDE ACEITAR A MISSÃO! POR ONDE ELES IRÃO COMEÇAR? ELES IRÃO SOZINHOS OU PROCURARÃO UM GUIA? ELES IRÃO PEDIR INFORMAÇÕES OU IRÃO ACHAR O CAMINHO POR CONTA PRÓPRIA? ELES PODEM CONFIAR NO GUARDA MAL ENCARADO QUE ESTÁ AO LADO DA RAINHA? SE COMEÇAR A NEVAR, O QUE IRÃO FAZER PARA SE PROTEGER DO FRIO? E SE O CAMINHO ESCOLHIDO ESTIVER BLOQUEADO, QUAIS ESTRATÉGIAS IRÃO TOMAR? QUAIS HABILIDADES CADA UM PODE MOBILIZAR PARA CUMPRIR A MISSÃO? HÁ INFINITAS RESPOSTAS PARA ESSAS PERGUNTAS E É POR ISSO QUE O RPG É ANTES DE TUDO UM PROCESSO CRIATIVO!



A ÚLTIMA CANÇÃO DE BIRKENAU SE PASSA NUM CENÁRIO DIFERENTE DO QUE ACABAMOS DE APRESENTAR, MAS A FORMA DE JOGAR É A MESMA!

## INICIANDO O JOGO

- 1- Os jogadores deverão escolher os seus PERSONAGENS. Ao todo são 06 personagens disponíveis (mais informações no terceiro capítulo).
- Na sala de aula: o professor pode pedir para que turma divida-se em seis grupos e escolham, cada um, uma carta de personagem para jogar (por livre associação ou sorteio).
- 2- O mestre deverá ler o prelúdio, disponível no LIVRO DO MESTRE..
- 3- Cada grupo deverá jogar 1d6 (um dado de seis lados) para definir a ordem em que irão jogar. Em caso de empate deverão jogar novamente.
- 4- Cada grupo deverá jogar 1d6 para saber em qual local irá começar a sua aventura.
- 5 - O Mestre deverá ler a descrição do local em que o jogador se encontra (disponível no Livro do Mestre).
- 6- Os jogadores poderão tentar realizar qualquer ação possível: conversar com outros personagens (jogáveis ou não-jogáveis), se movimentar, investigar, se esconder, entrar em combates, etc. O sucesso de suas ações depende de um bom resultado na rolagem dos dados.
- 7- O mestre do jogo deverá ler as informações sobre cada local por onde os jogadores passarem e impor classes de dificuldades para cada ação que os jogadores tentarem realizar.
- 8- O jogo acaba para o jogador quando o seu personagem consegue fugir de Birkenau, ou é executado.

## ROLANDO OS DADOS - REGRAS E MECÂNICAS DO JOGO

- Cada ação realizada por um personagem terá o seu sucesso definido a partir de uma rolagem de 6d6 (6 dados de 6 lados) + bônus de atributos, onde o resultado deverá ser igual ou maior a classe de dificuldade imputada pelo mestre do jogo para aquela ação, como descreve a tabela a seguir:

| Classe de dificuldade | Sucesso        |
|-----------------------|----------------|
| Fácil                 | 09 ou superior |
| Médio                 | 18 ou superior |
| Difícil               | 27 ou superior |

## EXEMPLIFICANDO:

Imagine que o seu personagem está trabalhando em uma escavação, no campo de concentração, quando encontra um pequeno canivete. Há muitas pessoas trabalhando ao seu redor e os guardas estão bastante distraídos. Nesse ponto, você acha que será interessante guardar essa arma consigo, e decide escondê-la na sua roupa. Para realizar essa ação, será necessário rolar um conjunto de 6 dados de 6 lados (6d6) e somar com os bônus de atributos (explicaremos a seguir).

Por se tratar de uma ação fácil de ser executada, diante das circunstâncias, o mestre assumiu que a sua classe de dificuldade será 09. Assim, para conseguir esconder o canivete, sem que ninguém veja, será preciso obter o resultado igual ou maior que 09, da rolagem dos seis dados..

**O mestre do jogo é quem define a classe de dificuldade de cada ação, com base na tabela da página anterior.**

## BÔNUS DE ATRIBUTO

Os atributos são as principais características de cada personagem. Elas definem quem eles são, bem como suas habilidades e suas aptidões para realizar alguma ação. Os atributos são:

- Força
- Destreza
- Constituição
- Carisma
- Sabedoria

Cada personagem pode ter entre 0 e 2 pontos de algum atributo. Cada ponto de atributo confere 1d6 adicional aos testes de sucesso de uma ação.

| Pontos de atributo | Bônus: dados adicionais |
|--------------------|-------------------------|
| 0                  | 0                       |
| 1                  | 1d6                     |
| 2                  | 2d6                     |

## CARTA DO PERSONAGEM

Cada personagem de A última canção de Birkenal possui uma carta (disponível nos anexos). Observe que as cartas possuem as informações mais importantes de um personagem.

NOME DO PERSONAGEM

PONTOS DE VIDA



ATRIBUTOS

Observando a carta da personagem, sabemos que o seu nome é Hillie, que ela possui 15 pontos de vida, +1 de constituição, +1 de destreza, +1 de sabedoria e +1 de carisma.

- **Força:** os bônus dos dados de força poderão ser utilizados para realizar ações que exijam a força física como: levantar peso, empurrar algo ou alguém, deferir golpes corpo à corpo, agarrar, intimidar alguém, etc.
- **Destreza:** os bônus dos dados de destreza poderão ser utilizados para realizar ações que exijam destreza, como: saltar, esconder-se, furtar, realizar acrobacias, etc.
- **Constituição:** os bônus dos dados de constituição poderão ser utilizados para conceder bônus de resistência física, como: resistir à exaustão, envenenamento, doenças, etc. Também determina os pontos de vida (PV) de um personagem.
- **Carisma:** os bônus dos dados de carisma poderão ser utilizados para realizar ações que exijam carisma, como: obter informações, encantar, enganar ou influenciar alguém, resolver conflitos de forma diplomática, blefar, etc.
- **Sabedoria:** os bônus dos dados de sabedoria poderão ser utilizados para realizar ações que exijam sabedoria, como: sobreviver em condições adversas, orientar-se a partir dos astros, utilizar o conhecimento histórico, utilizar plantas medicinais, utilizar oráculos e interpretar presságios, etc.

## EXEMPLIFICANDO:

Voltemos ao exemplo anterior, em que o personagem decidiu esconder o canivete que encontrou enquanto trabalhava. Além de rolar 6d6 (6 dados de 6 lados), o personagem teria o bônus de 1d6 (1 dado de 6 lados) para cada ponto de DESTREZA que ele possuir. Visto que esse seria o atributo mobilizado para realizar a ação. Se esse personagem possuísse 2 pontos em destreza, deveria rolar:  $6d6 + 2d6$ , e o seu resultado precisaria ser igual ou maior que 09 (classe de dificuldade fácil) para obter sucesso em sua ação.

## PONTOS DE VIDA:

Todos os personagens possuem uma quantidade X de pontos de vida. O personagem perde pontos de vida caso sofra um ataque bem sucedido ou sofra algum tipo de dano (queda, envenenamento, doença, etc.) **O personagem morre caso chegue a 0 pontos de vida.** O personagem recupera pontos de vida descansando (1 ponto de vida a cada uma hora).



## ENTRANDO EM UM COMBATE

- 1- Ao iniciar um combate, o personagem e o adversário (controlado pelo mestre) devem jogar 1d6 para ver quem começa a atacar primeiro.
- Depois, ambos devem jogar 6d6 (6d6). Se o atacante obtiver um resultado maior ou igual ao resultado do adversário o ataque é bem sucedido.
- 2- O dano é calculado da seguinte forma:

| Tipo:                   | Dano:         |
|-------------------------|---------------|
| Ataque desarmado        | 1d6           |
| Ataque com arma branca  | 2d6           |
| Ataque com arma de fogo | 3d6           |
| Doença                  | 1d6 a cada 8h |
| Envenenamento           | 1d6 a cada 1h |
| Câmara de gás           | Letal         |

## OBTENDO UM CRÍTICO

- Se em uma rolagem de dados para realizar uma ação ou um ataque o jogador obtiver 6 resultados de número 6 ele conquista um **acerto crítico**. Isso significa que conseguiu realizar sua ação ou ataque com perfeita maestria. Em rolagens de dano, os jogadores ganham o dobro de dados para a rolagem do cálculo.
- Se em uma rolagem de dados para realizar uma ação ou um ataque o jogador obtiver 6 resultados de número 1 ele conquista uma **falha crítica**. Isso significa que foi muito azarado e extremamente mal-sucedido em sua ação ou ataque. Ao realizar uma falha crítica o mestre escolhe uma penalidade para o personagem, tal como: ficar uma rodada sem jogar, ser descoberto pelos adversários ou tomar 1d6 de dano.

## QUANDO O JOGO TERMINA?

- O Jogo termina caso os personagens consigam cumprir o objetivo de fugir de Birkenau ou sejam capturados/derrotados.







### 3- PERSONAGENS

*Por vezes super-homens e por outras infra-humanos, eles são suprimidos da humanidade, situados em posição conforme as teorias da desigualdade das raças do século XIX, antes de suas trágicas consequências no século XX. (MARTINEZ, 1989, p. 21.)*

A palavra “cigano”, ultrapassa todos os sentidos enunciados nos dicionários. Depois de pronunciada, bombardeia-nos e invade-nos com imagens, sons, gestos e cheiros. Desfilam no imaginário seres líricos e fantásticos, multicoloridos e detentores de um poder místico. São as Carmens e as Esmeraldas, os ladrões de cavalo, o trapaceiro, os músicos ou uma velha que te lê a sina na palma da mão e que pode te lançar uma praga caso não a pague bem. Muitas vezes, são vistos como perigosos e neles nunca se deve confiar.

Ao longo da história, os povos que os cercaram desenvolveram percepções dicotômicas acerca destes: “imagens belas como sonhos, horríveis como pesadelos, que afastam sempre os “ciganos” e ocupam o lugar do real” (MARTINEZ, 1989, p. 11.). Se por um lado foram/são vistos como sujos, fedorentos, ladrões e vagabundos, por outro, ocupam o espaço de um imaginário místico e folclorizado, onde os ciganos são seres metafísicos, detentores de conhecimentos mágicos e de dádivas divinas, capazes de acessar através do jogo

de cartas, ou da palma da mão, facetas do passado, presente e futuro. Também poderiam curar, amaldiçoar, enfeitiçar e atuar sobre a vida de quem quer que seja, estando eles vivos ou mortos. Para além do real e do imaginado, existem seres humanos por trás dessa palavra.

As políticas anti-ciganas já existentes na Europa, aprofundaram-se no regime nazista e alcançaram requintes de crueldade que nos assombram até hoje.

**“Auschwitzate hi kher baro  
odoi besel mro piramo  
bsel, bsel, gondinel,  
the pre mande pobisterel.**

**O, tu kalo eriklo, lidza mange mro liloro  
lidza, lidza mra romnake  
hoi som phandlo Auschwitzate**

**Auschwitzate bokha bare  
the so te hal amen nane,  
Ani koda kotor maro  
o blokaris bi-bahtalo”**

*“Em Auschwitz há uma casa grande,  
onde a minha amada está sentada,  
está sentada, está sentada e pensa,  
e se vai esquecendo de mim.*

*Ó, tu, ave negra, leva esta carta por mim,  
leve-a à minha mulher,  
(diz-lhe) que estou preso em Auschwitz.*

*Em Auschwitz há muita fome,  
e não temos nada que comer,  
nem se quer um pedaço de pão,  
e o chefe do Block é muito mau.”  
(KENRIK; PUXON, 1995, p. 130)*

## OS CIGANOS DE BIRKENAU

“No campo dos ciganos havia grandes barracões com abertura à frente e outra atrás. Eram as portas. Sobre pranchas individuais, metidas dentro de grandes caixas de madeira, deitavam-se 5 a 6 pessoas. O saneamento era catastrófico. As paredes não estavam pintadas. As instalações de fornecimento de água eram simplesmente inexistentes... As condições higiênicas eram indescritíveis... Era um lodaçal, com estábulos para cavalos, sem janelas. As pessoas andavam com lama até os tornozelos.” (KENRIK; PUXON,1995, p. 132-133)

Assim viveram milhares de ciganos, e demais vítimas dos nazistas. Amontoados como animais, prontos para o abate. Milhares morriam de doenças como tifo, diarreia, gangrena, varíola...centenas nem chegavam a nascer. Birkenau definitivamente não era um local com condições favoráveis à vida.

Assim como os demais prisioneiros, os ciganos eram obrigados a trabalhar. Os ofícios mais comuns eram os de transportadores de pedras, costureiros, pedreiros, lenhadores, e outros trabalhos braçais. Algumas ciganas também eram destinadas a ajudar a cuidar dos doentes (que nesse momento você já deve imaginar que não eram poucos).

Os personagens a seguir são fictícios, mas poderiam facilmente terem existido em Birkenau. Utilize da sua sabedoria, do seu trabalho em equipe e de suas habilidades para reescrever essa história e dar um final diferente aos ciganos de Birkenau!

### MAX

Max é um cigano de 31 anos, do grupo Rom, que chegou há mais ou menos uma semana em Birkenau. Veio transferido de Dachau, onde foi separado da sua família. Ele já foi um homem forte e vigoroso, de longos cabelos negros. Tinha o comércio como seu principal ofício e percorreu boa parte do leste europeu viajando com a sua família, antes de ser capturado pelos nazistas. Agora é um homem que carrega no corpo todo tipo de hematoma e cicatriz, vítima do intenso trabalho braçal ao qual foi obrigado a realizar no campo de concentração. O seu principal objetivo é encontrar um jeito de fugir de Birkenau e libertar sua família.

Atributos:

Força: 1 / Destreza:1 / Constituição: 2 /  
Carisma: 0 / Sabedoria: 0

Pontos de vida: 20



Max consegue realizar ações que envolvem os atributos Força, Destreza e Constituição com maior facilidade.

## CARMEN

De cabeça sempre coberta por um lenço vermelho, que esconde a vergonha de ter o seu cabelo raspado, Carmen é uma das poucas anciãs de Birkenau, possui 72 anos. Também pertencente ao grupo Rom, ela é matriarca de uma grande família de ciganos. Chegou a Birkenau há um ano, junto com cinco filhos e sete netos, dos quais restam apenas os seus netos Kako e Tina. Os demais não resistiram aos horrores do campo de concentração. Antes de ser levada à Birkenau, ajudava sua família lendo a mão de não-ciganos. Era a primeira pessoa a ser procurada quando alguém adoecia, pois sempre tinha o conhecimento de alguma erva para amenizar cada tipo de dor. É uma pessoa respeitada entre os ciganos do campo de concentração, porém tem poucas esperanças de que as tristezas um dia irão se findar.

Atributos:

Força: 0/ Destreza: 0/ Constituição: 1/  
Carisma: 1/ Sabedoria: 2

Pontos de vida: 15

## DARKO

Pertencente ao grupo Manouche, Darko (19 anos) é um excelente músico. O seu inseparável violino, que ganhou do seu pai quando era criança, ajudou a sua família a sobreviver durante muitos anos. Apesar do clima sombrio que paira em Birkenau, Darko utiliza o seu talento para amenizar o sofrimento dos prisioneiros, e embala canções alegres e contagiantes. Positividade é a palavra-chave que define a sua personalidade.

Atributos:

Força: 1/ Destreza: 1/ Constituição: 0/  
Carisma: 2/ Sabedoria: 0

Pontos de vida: 10



Carmen consegue realizar ações que envolvem os atributos Constituição, Carisma e Sabedoria com maior facilidade.



Darko consegue realizar ações que envolvem os atributos Força, Destreza e Carisma com maior facilidade.



## HILLIE

Hillie (25 anos) é uma cigana do grupo Sinti, vem de uma família de nômades que teve o azar de ser capturada na França, e de lá foi levada para Birkenau. Hillie chegou ao campo de concentração grávida e, contrariando todas as expectativas, deu a luz à gêmeos, que não teve a oportunidade de nomear. Seus filhos foram levados assim que nasceram para o laboratório do Dr. Mengele, e desde então ela arquiteta um plano para tirá-los de lá.

Atributos:

Força: 0/ Destreza: 1/ Constituição: 1/  
Carisma: 1/ Sabedoria: 1

Pontos de vida: 15



Hillie consegue realizar ações que envolvem os atributos Destreza, Constituição, Carisma e Sabedoria com maior facilidade.

## KAKO

Kako é o neto mais novo de Carmen. Com apenas sete anos, não consegue compreender bem a dimensão dos perigos do campo de concentração. Sua avó lhe contou que seus pais, tios e alguns dos seus primos conseguiram alcançar a liberdade, e que em breve eles também irão conseguir. Ele gosta de brincar com a sua irmã e com as outras poucas crianças do bloco, é curioso e possui muita agilidade. Sonha com o dia em que poderá ficar junto dos seus pais novamente.

Atributos:

Força: 0/ Destreza: 2/ Constituição: 0/  
Carisma: 2/ Sabedoria: 0

Pontos de vida: 10



Kako consegue realizar ações que envolvem os atributos Destreza e Carisma com maior facilidade.



## TINA

Ao contrário do seu irmão Kako, Tina (14 anos) é completamente consciente de tudo que acontece no campo de concentração. Ela precisou amadurecer mais cedo que as outras crianças. Antes alegrava-se em dançar ao redor da fogueira, mas não possui mais ânimo para isso. Antes dos seus pais serem levados para a câmara de gás, prometeu a eles que iria ajudar a avó a cuidar do irmão e que iriam ficar sempre juntos. Tina é bastante esperta e conhece cada centímetro de Birkenau. Ela está esperando uma oportunidade para tirá-los de lá.

Atributos:

Força: 0/ Destreza: 1/ Constituição: 0/  
Carisma: 1/ Sabedoria: 2

Pontos de vida: 10



Tina consegue realizar ações que envolvem os atributos Destreza, Carisma e Sabedoria com maior facilidade.





## 4- EXPLORANDO BIRKENAU



*A view of the Birkenau concentration camp. The men's BIId camp in the foreground, with the barracks of the BIIf (probably after the liquidation of the Zigeunerlager) visible in a distance, with the camp kitchen visible on the left. Auschwitz-Birkenau State Museum Archive*

Agora que você já conhece os personagens da nossa aventura, e provavelmente já escolheu o seu, é hora de conhecer o campo de concentração e os lugares que você irá explorar!

### 1- BLOCO DOS CIGANOS

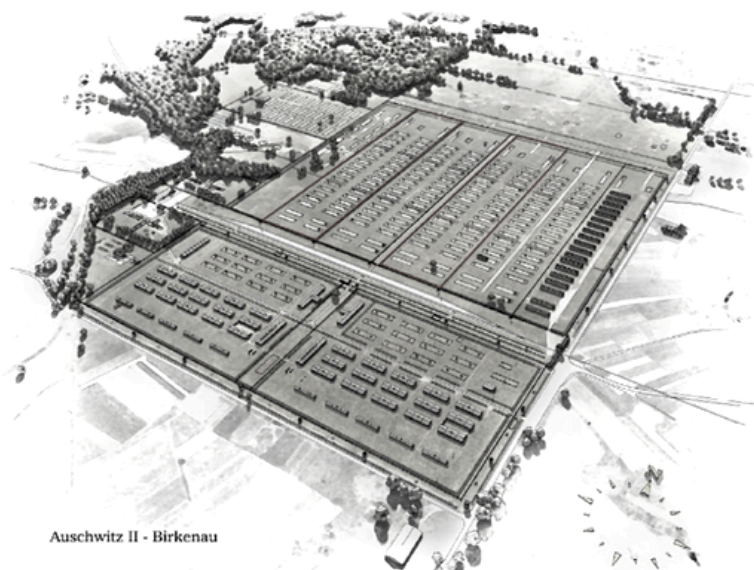
Em Birkenau os prisioneiros são separados em blocos, de acordo com a sua etnia ou ascendência. Em cada bloco há barracões onde são alojados os prisioneiros. As condições são extremamente precárias e desconfortáveis. Periodicamente os guardas realizam contagens dos detentos e agem com violência com aqueles que não colaboram.

Nos blocos vocês encontrarão outros prisioneiros como você, em sua aventura não deixe de explorar esse lugar!

### 2- PÁTIO

O pátio costuma ser o local mais movimentado do campo de concentração. No verão é onde as crianças brincam e os adultos aproveitam um pouco de luz do sol e calor. No inverno é menos comum que os prisioneiros permaneçam lá por muito tempo, mas talvez vocês ainda encontrem alguém por lá.





*Map of deposit (temporary) camps within the KL Auschwitz II-Birkenau*

### 3- ENFERMARIA

A "enfermaria", se é que podemos chamar assim, é um centro de cuidados improvisado, feito em um antigo estábulo, que busca minimizar as dores dos milhares de doentes. Há sempre alguém chorando, e constantemente escuta-se gritos de dor e agonia. É um lugar que vocês provavelmente não vão querer demorar.

### 4- LABORATÓRIO

Não se sabe ao certo o que acontece nesse lugar. O seu acesso é extremamente restrito, poucas pessoas entram lá, e as que entram costumam nunca mais sair. Ele é comandado pelo médico Josef Mengele.

### 5- CÂMARA DE GÁS

É onde são exterminados os prisioneiros. Periodicamente centenas de pessoas são mortas nesse local. Eu evitaria, se fosse você!

### 6- CREMATÓRIO

Após o extermínio na câmara de gás, os corpos são levados ao crematório, onde viram cinzas. Muitas vezes, quando o número de pessoas assassinadas é muito grande, o crematório não dá conta da demanda e os corpos são enterrados em valas coletivas.



## ATÉ AQUI VOCÊ APRENDEU:

- 1- QUEM SÃO OS CIGANOS,
- 2- O QUE FOI O PORRAJMO,
- 3- COMO SE JOGA ESTE RPG,
- 4- QUEM SÃO OS PERSONAGENS E  
QUAIS SÃO SUAS HISTÓRIAS;
- 5- QUAIS SÃO OS LOCAIS QUE VOCÊ  
PODE EXPLORAR NO JOGO.

AGORA BASTA ESCOLHER SEU PERSONAGEM, SEPARAR OS DADOS E COMEÇAR A SUA AVENTURA! LEMBRE-SE, O SEU PRINCIPAL OBJETIVO É CONSEGUIR ESCAPAR DE BIRKENAU!

INFORMAÇÕES SOBRE COMO CONDUZIR A AVENTURA ESTÃO DISPONÍVEIS NO GUIA DO MESTRE!





## REFERÊNCIAS

- BRAH, A. **Diferença, diversidade, diferenciação.** Cadernos Pagu, Campinas, n. 26, pp. 329-376, 2006.
- BRASIL. **BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR.** 1º ED. Brasília, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em 03/09/2019.
- FERRARI, Florencia. **Palavra cigana:** seis contos nômades. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- GOLDFARB, Maria Patrícia Lopes. **Memória e etnicidade entre os ciganos Calon em Souza-PB.** João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.
- HANCOCK, Ian. **The roots of anti-gypsyism.** In: GOLDFARB, Maria Patícia; TOYANSK, Marcos; OLIVEIRA, Luciana de. (orgs.). **Ciganos: olhares e perspectivas.** João Pessoa: Editora UFPB, 2019.
- KENRIK, Donald; PUXON, Grattan. **Os ciganos sob o domínio da suástica.** Coleção interface: Lisboa, 1995.
- MARTINEZ, Nicole. **Os ciganos.** Campinas: Papirus, 1989.
- MOONEN, Frans. **Anticiganismo e políticas ciganas na Europa e no Brasil.** Recife: 2012

Imprima e recorte o  
seu personagem!

## ANEXOS







ANEXOS

DARKO



CON

10

CAR

DES

SAB

FOR



HILLIE



CON



DES

15

SAB

CAR



FOR





# AUTORIA E DIAGRAMAÇÃO



**LUCAS VALE**

Lucas Medeiros de Araújo Vale é professor de História e de Educação Digital formado pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, com mestrado em Antropologia pela Universidade Federal da Paraíba. Atualmente é aluno de mestrado em Inovação em Tecnologias Educacionais (PPGiTE/IMD/UFRN). É membro do Grupo de Estudos Culturais - GEC (UFPB) e do Grupo de Estudos e Pesquisas em Meios de Comunicação e Educação - COMBASE (UFRN). Também é pesquisador da Rede de Laboratórios Natalnet, atuando no Laboratório de Tecnologias Educacionais, Assistivas e Multimídia.

Tem experiência profissional como professor-pesquisador em turmas de nível fundamental, médio e superior. Atua como palestrante, oficinairo e assessor pedagógico, além de produzir conteúdos para o Instagram (@prof.LucasVale) com foco em tecnologias educacionais, jogos e metodologias (cri)ativas. Sua pesquisa está inserida nos campos da História Cultural, Antropologia Social e Tecnologias Educacionais, com foco nas histórias e culturas ciganas, e, mais recentemente, nas tecnologias educacionais.

# REVISÃO



## AQUILES BURLAMAQUI (ORIENTADOR)

Possui Graduação em Ciências da Computação pela UFRN(Universidade Federal do Rio Grande do Norte) em 2003, Mestrado em Sistemas e Computação pela UFRN (2004). Doutor em Engenharia da Computação pela UFRN. Atualmente é professor Associado da UFRN, atuando na graduação na ECT(Escola de Ciências e Tecnologia) e na pós-graduação no IMD(Instituto Metrópole Digital). É pesquisador da Rede de Laboratórios Natalnet, atuando principalmente nos seguintes temas: Ambientes Virtuais Colaborativos Massivos, TV Digital Interativa, Sistemas Web, Aplicações de Robótica, Realidade Virtual e Engenharia de Software. Vem atuando fortemente na formação de pessoas para atuarem em ambientes de Inovação e Empreendedorismo. Já participou da formação de mais de 10 startups, incluindo a Roboeduc(primeira escola de programação e Robótica para crianças e adolescentes do Nordeste) e a Incubatech, primeira aceleradora de Startups do estado do RN.

# REVISÃO



## ARLETE PETRY (CO-ORIENTADORA)

Arlete dos Santos Petry é professora adjunta do Departamento de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte-UFRN na área de Arte/Educação e professora permanente do ProfArtes no Departamento de Artes e do Programa de Pós-Graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais no Instituto Metrópole Digital-UFRN. Atualmente encontra-se como coordenadora do ProfArtes. Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP (2010) tendo pesquisado os temas Jogo, Autoria, Produção de Conhecimento e Jogos Digitais. Em 2014 esteve na Universidade de Toronto na condição de Visiting Scholar e no ano de 2012 foi Professora Visitante no Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação da ECA-USP com a disciplina A Vida Digital: um percurso da hipermídia aos games. Seus temas de pesquisa buscam fundamentos na Filosofia, na Semiótica, na Educação, nas Artes e na Psicanálise. Possui graduação em Psicologia pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos e mestrado em Educação pela mesma Universidade. Na graduação lecionou em cursos de Pedagogia, Licenciaturas em Artes e Psicopedagogia (FEEVALE), Psicologia (ULBRA), Jogos Digitais e Administração (FMU). Em cursos lato sensu, sua experiência encontra-se nas áreas de Educação, Comunicação e Tecnologia, tendo sido professora da especialização em Educomunicação (USP) e de Gamecultura & Metodologia de Pesquisa (SENAC/SP). Integrou grupos de pesquisa contemplados por edital BNDES (Censo Brasileiro da Indústria de Jogos Digitais) e CNPq (Diálogos entre Arte e Design: Processo de avaliação e revisão de jogo eletrônico educativo em arte) executados entre 2012-2014. Parecerista científica de diversas revistas, como Informática na Educação (UFRGS), Contracampo (UFF); e de eventos, como SBGames: Simpósio Brasileiro de Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital, SBIE: Simpósio Brasileiro de Informática na Educação e Iberian Conference on Information Systems and Technologies. Autora de Jogo, Autoria e Conhecimento: fundamentos para uma compreensão dos Games (Paco Ed.). Co-autora de Jogo, Arte e Educação (Ed. UDESC).

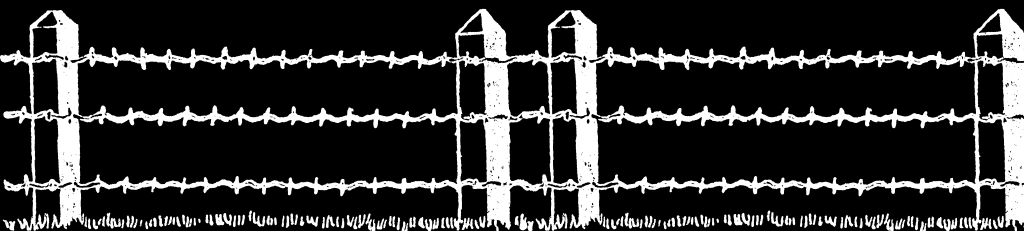


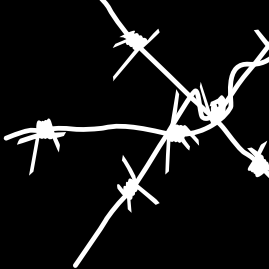
## ILUSTRAÇÃO DOS PERSONAGENS



**IGOR RIBEIRO**

Igor Ribeiro é o ilustrador dos personagens de "A última canção de Birkenau". É formado em Design pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, e possui experiência em gamificação.

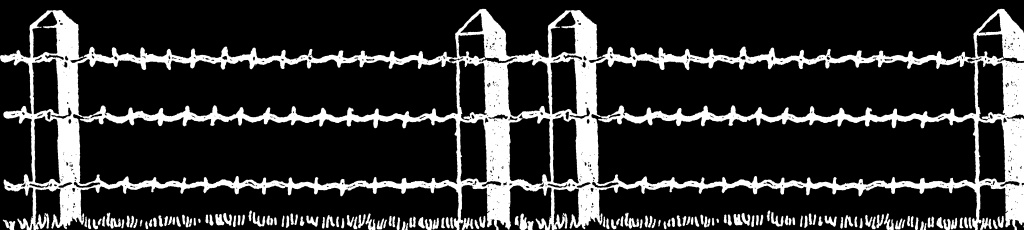




## COLABORADORES

No início desse projeto realizamos uma campanha de arrecadação nas redes sociais para custear a ilustração dos personagens, que foi executada pelo designer Igor Ribeiro. Dedico este espaço para agradecer aos nossos colaboradores! Sem vocês este trabalho não teria sido feito de forma tão bela. Muito obrigado:

- Nickson Carvalho
- Nathan Clemente
- Francisco Geoci
- Ivone Oliveira
- Emerson Silva
- Mercia Batista
- Jamilly Cunha
- Vanessa Spinosa
- Olavo Vitorino
- Aline Peixoto
- Bruno Marinho
- Andrialex Willian
- Letícia Livia
- Erenildo Oliveira
- Nelson Junior
- Maria Dalvanete Medeiros
- Gabriella Ester de Medeiros
- Marly Vale
- Joana D'Arc
- José Jailton
- Rita Queiroz
- Sônia Brito
- Rita Alves de Araújo
- Valdirene Bezerra
- Maria Selma de Medeiros
- Tânia Brito
- Terezinha Brito
- Márcia Brito
- Kátia Cilene
- Maria Gorette
- Edvanio Firmino
- Aclecia Pereira
- Nivea Maria
- Ana Fátima Rocha
- Humberta Santos
- Jobson Alves
- Maria Izaura de Medeiros





Ajude a avaliar este livro jogo,  
respondendo este [formulário!](#)