

Boletim 2



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Carta da Senhora do Lago

Bravos aventureiros, bem- vindos à Avalon!

*Para que possam começar sua busca pela Excalibur, precisarão primeiro desenvolver dentro de si mesmos o conhecimento dos 5 mistérios mais honrados pelos heróis de Avalon: **O Coração**, ligado ao lado espiritual; **A Mente**, ligada ao lado mental e individual; **O Outro**, ligado ao convívio harmônico com os demais; **O Talento**, ligado ao desenvolvimento de habilidades; e **A Natureza**, ligada aos cuidados com o meio ambiente.*

Ao provarem ser heróis virtuosos, deverão por fim acompanhar o nascer do sol e terminar sua busca pela espada sagrada a qual só se revelará para aqueles que verdadeiramente querem conduzir o mundo para o melhor caminho.

Convite Especial

Para marcar a chegada de tantos clãs em Avalon, convidamos os participantes a levarem o estandarte/bandeira do clã ao qual pertencem para serem celebrados no evento. Caso o clã não tenha uma bandeira própria, pode ser a do grupo ou uma bandeira confeccionada para representar o clã.

Informações gerais

- Após o término do período de inscrições os jovens serão separados aleatoriamente em equipes dentro da comunidade disponível no link: <https://chat.whatsapp.com/Gf9aKfbsdJ-jlmy1Bj4Rwto>
- Haverá a possibilidade de uma base ser na piscina, então levem uma troca de roupa a mais.
- No local não há espaço para a entrada e permanência de ônibus. Apenas carros, vans e micro-ônibus.
- O local do evento possui residentes felinos e existem pessoas cuidando e fazendo o controle de zoonoses. Mesmo assim, é importante que os animais não sejam alimentados e nem tocados.
- Se tiverem dúvidas, a organização está disponibilizando um formulário para ser preenchido até o dia 29 de junho, o qual será lido e respondido em canais de comunicação oficiais sobre o evento ou em rodas de conversa mediadas pela Comissão Regional Pioneira: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc8a3_q9g1uHA548sTvJo3D09KJxDrSc2PliG1c07U-VBNxABQ/viewform?usp=header



Interclãs 2025
Contos de Avalon
Escoteiros do Brasil
São Paulo

- Para a imersão dos participantes, recomenda-se que se atente às informações presentes neste documento.

Definição de RPG

Um RPG (Role Playing Game - Jogo de Interpretação de Papéis) é um modo de contar uma história na qual os personagens são vividos, e geralmente criados, por jogadores, que através de suas ações influenciam a narrativa e o andamento da história.

Os jogos de RPG ocorrem dentro dos limites de diferentes sistemas, que podem variar entre si de muitas formas, como grau de liberdade de decisão dado aos jogadores, ambientação otimizada para estilos específicos de histórias e mecânicas personalizadas para efeitos específicos que o grupo deseja aplicar.

As sessões de mesa são guiadas por mestres de jogo, responsáveis por contar a história, descrever os acontecimentos e interpretar da melhor forma possível o sistema.

Aos jogadores, que nesse caso são os participantes do evento, cabe darem o melhor de si para interpretar seus personagens de forma coerente, tomando o cuidado de se manterem fiéis às histórias, motivações, características e objetivos que foram concebidos juntos ao personagem.

Criação de Personagens

Para começar sua aventura em Avalon, será imprescindível que você crie seu personagem, seu alter ego dentro deste mundo de fantasia. Vale lembrar que, enquanto você estiver no evento, esse personagem será você.

OBS: Vale destacar que sua escolha de raça e classe vão influenciar a forma como você poderá interagir com as atividades no Interclãs.

Raças

As raças que participarão desta aventura conosco serão:

- **Humanos:** Apesar da vida curta, são inteligentes, adaptáveis e sociáveis. Com o treinamento adequado podem se tornar fortes, habilidosos e aprender magia. **Símbolo:** Nó Direito - **Cor:** Roxo escuro.
- **Elfos:** possuem vidas longas e são naturalmente ágeis, puros e possuem grande afinidade com os astros. **Símbolo:** Sol ou Lua - **Cor:** Amarelo
- **Fadas:** Seres adoráveis e espirituais que vivem na ilha sagrada de Avalon e não gostam de conflitos. Podem controlar o fogo e a água. **Símbolo:** Asas - **Cor:** Azul claro
- **Anões:** Seres originários da terra, muito resistentes a venenos e magias, mas facilmente tentados por jóias e pedras preciosas. **Símbolo:** Pedras - **Cor:** Vermelho



- **Gigantes:** Seres extremamente fortes, resistentes e habilidosos em lutas corpo a corpo. **Símbolo:** Árvore - **Cor:** Verde

OBS: Cada raça tem um símbolo e cor específicos. Vocês devem se caracterizar destacando ambos em sua vestimenta, acessórios ou maquiagem para que o sistema de RPG funcione.

Classes

Quando criar seu personagem, a classe dirá muito sobre os tipos de habilidades que você trará para seu grupo. No mundo de Avalon, as classes disponíveis são:

OBS: Quando formadas, cada equipe deverá priorizar ter pelo menos um membro de cada classe e caso a patrulha tenha mais de seis membros, vocês terão as seguintes classes que poderão se repetir apenas UMA vez cada: Bardo, Mago, Ladino e Cavaleiro.

- **Bardos:** Os bardos utilizam de suas habilidades musicais, seja cantando ou tocando algum instrumento, para inspirar, ajudar e animar as pessoas em sua volta.
- **Magos:** Os magos têm muito conhecimento sobre magia e possuem grimórios que contém todos esses conhecimentos.
- **Sacerdotisas:** As sacerdotisas são muito relacionadas com práticas místicas, como a visão que as mostram profecias e o poder de cura, além de terem vários conhecimentos sobre os segredos da Ilha de Avalon.
- **Druidas:** Os druidas têm uma grande conexão com a natureza e por isso conseguem se comunicar com as plantas e os animais.
- **Ladinos:** Os ladinos têm várias habilidades ligadas à furtividade e à prestidigitação, e são normalmente vistos em trabalhos que agem nas margens da legalidade.
- **Cavaleiros:** Os cavaleiros são treinados em combate com vários tipos de armas, seja de curta ou longa distância, e que também têm um juramento feito em sua investidura, que consiste em fazer o bem para as pessoas e o mundo.

Backstory

Aqui você vai definir quem o seu personagem é: de onde ele veio, como foi sua vida até então e que tipo de pessoa ele se tornou. Você também deve falar sobre as aspirações de seu personagem: quais seus objetivos ou sonhos. Finalmente, fale sobre os valores de seu novo eu: coisas com as quais concorda, discorda, que jamais faria, que o fariam sorrir, se enraivecer ou chorar.

Lembre-se de escolher com cuidado os detalhes da backstory, pois se forem muito distintos do seu “eu” original pode ser difícil interpretar.

OBS: Essa ficha é para uso próprio no dia do evento, então lembre-se de deixar de fácil acesso para consulta pessoal.



Exemplo de ficha de Personagem

Informações Básicas	
Personagem:	Raça:
Jogador:	Classe:
Backstory	
Origem	
Aspirações	
Valores	

Cronograma

Sábado	
Horário	Atividade
06:00 - 07:50	Check - in
08:00 - 08:30	Cerimônia de Abertura
08:30 - 08:50	Quebra - gelo
09:00 - 11:50	Primeiro módulo de bases
12:00 - 13:10	Almoço
13:20 - 16:50	Segundo módulo de bases
16:50 - 17:20	Arriamento
17:30 - 18:40	Banho e caracterização dos jovens
18:40 - 22:30	Jantar Medieval + Festa



Domingo	
Horário	Atividades
07:30	Alvorada
08:00 - 09:00	Café da manhã
09:10 - 09:40	Hasteamento
09:50 - 10:40	Grande Jogo
10:50 - 11:40	Workshops Simultâneos
11:50 - 12:50	Almoço
13:00- 13:40	Cerimônia de encerramento

Opções de rotas de transporte

Indo de carro:

Manter a rota até chegar no local pela Estrada do M'Boi Mirim.

Saindo da Rodoviária Tietê a partir das 04:50 (Trajeto de 1h33):

1. Terminal Rodoviário do Tietê - Vila Guilherme, São Paulo - SP, 01142-300
2. Dentro da rodoviária, seguir as placas até o metrô sentido Jabaquara e entrar no vagão
3. Sair do vagão na estação Santa Cruz
4. Seguir as placas até a Linha 5 - Lilás, descer todos os lances de escada e entrar no vagão sentido Capão Redondo
5. Sair do vagão na estação Santo Amaro
6. Caminhar 7 minutos até o ponto de ônibus localizado na Av. Guido Caloi, 1216
7. Pegar o ônibus 637A-10/ Terminal Jardim Ângela
8. Descer na 9ª parada na Mathias de Araújo C/B
9. Caminhar 4 minutos para o **62º Grupo Escoteiro Guarapiranga** S/N 170, Tv. Maestro Massaino - Jardim Ângela, São Paulo - SP

Saindo da Rodoviária Barra Funda a partir das 04:50 (Trajeto de 1h47):

1. Terminal Rodoviário Barra Funda - Barra Funda, São Paulo - SP, 01156-001
2. Sair da rodoviária em direção ao ponto de ônibus na Rua Prof. Wilfrides Alves de Lima - Ponto Inicial da Linha 177Y
3. Pegar o ônibus 177Y-10/ Pinheiros
4. Descer no 19º ponto na Rua Gilberto Sabino, 130 - Ponto Final
5. Entrar no Terminal Pinheiros - Jornalista Victor
6. Pegar o ônibus 637A-10/ Terminal Jardim Ângela
7. Descer na 28ª parada na Mathias de Araújo C/B
8. Caminhar 4 minutos para o **62º Grupo Escoteiro Guarapiranga** S/N 170, Tv. Maestro Massaino - Jardim Ângela, São Paulo - SP



Saindo da Rodoviária Jabaquara a partir das 04:50 (Trajeto de 1h19):

1. Terminal Jabaquara - R. dos Jequitibás, S/N - Jabaquara, São Paulo - SP, 04321-090
2. Sair da rodoviária em direção ao ponto de ônibus na Rua dos Jequitibás, 407
3. Pegar o ônibus 707K-10/ Terminal Guarapiranga
4. Descer no 31º ponto na Av. Guarapiranga
5. Pegar o ônibus 737A-10/ Terminal Jardim Ângela
6. Descer na 8ª parada na Mathias de Araújo C/B
7. Caminhar 4 minutos para o **62º Grupo Escoteiro Guarapiranga** S/N 170, Tv. Maestro Massaino - Jardim Ângela, São Paulo - SP

Saindo do metrô Luz a partir das 04:50 (Trajeto de 1h24):

1. Metrô Luz - Centro Histórico de São Paulo, São Paulo - SP, 01032-001
2. Seguir as placas até a Linha 4 - Amarela
3. Entrar no vagão sentido Vila Sônia
4. Descer na estação Faria Lima
5. Sair da estação e caminhar até o ponto de ônibus na Av. Brigadeiro Faria Lima, 1384
6. Pegar o ônibus 637A-10/ Terminal Jardim Ângela
7. Descer na 26ª parada na Mathias de Araújo C/B
8. Caminhar 4 minutos para o **62º Grupo Escoteiro Guarapiranga** S/N 170, Tv. Maestro Massaino - Jardim Ângela, São Paulo - SP



Auxílio da Comissão Regional Pioneira direcionada aos pioneiros

A equipe organizadora do evento, juntamente com a Comissão Regional Pioneira, terá um canal aberto para tentar buscar soluções para as dificuldades dos jovens em participar do Interclãs 2025 - Contos de Avalon. Acesse aqui: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdQIz-fP6VPR0KFSPj_V6oa4PbCsF-HuXmarsZV-mZh4HZPyMw/viewform



Realização

Clã Misto Luís Bertran Ruano
Grupo Escoteiro Guia Lopes 39/SP



Organização

Diretoria de Métodos Educativos
Diretoria de Eventos



Interclãs 2025
Contos de Avalon
Escoteiros do Brasil
São Paulo

 Mais Informações**Dúvidas sobre inscrições do evento, boleto e devoluções**

Escritório Regional de São Paulo dos Escoteiros do Brasil - Eventos

E-mail: eventos.sp@escoteiros.org.br

Tel.: (11) 3154-5500

Dúvidas sobre programa do evento

Escritório Regional de São Paulo dos Escoteiros do Brasil - Programa Educativo

E-mail: programa.sp@escoteiros.org.br

Tel.: (11) 3154-5500

Informar no assunto do e-mail o nome do evento e o assunto a que se refere e no corpo do e-mail, informar o nome do evento, tema, nome completo, UEL, número de registro e telefone de contato.

Acompanhe as novidades do evento pelo Site Regional, pelas páginas no Instagram [Escoteiros SP](#) e [Ramo Pioneiro - São Paulo](#), [Facebook](#) e pelo nosso [Canal no WhatsApp](#)

Luciana Timoszczuk

Diretora de Métodos Educativos

Escoteiros do Brasil - Região São Paulo

Antonio Fischer Neto

Diretora Adj. de Métodos Educativos - Programa Educativo

Escoteiros do Brasil - Região São Paulo

Leonardo Pereira dos Santos

Diretor de Eventos

Escoteiros do Brasil - Região São Paulo



Interclãs 2025
Contos de Aualon
EscoteirosdoBrasil
São Paulo