

RPG

A JORNADA DO PENTATEUCO



-RPG — PENTATEUCO:

Guia completo

Introdução:

Este é um RPG narrativo e tático inspirado nos cinco primeiros livros da Bíblia (Gênesis, Êxodo, Levítico, Números e Deuteronômio). O propósito principal é: conhecer e meditar nas narrativas, praticar princípios cristãos por meio de escolhas éticas, e se divertir com amigos em uma aventura cooperativa.

O jogo tem tom épico-moral: combate, exploração, e — principalmente — confrontos éticos, morais e espirituais que afetam a história e o destino dos personagens. O mestre (GM) usa o Pentateuco como referência narrativa, porém o sistema adapta livremente mitos, arquétipos e temas para a mecânica do jogo.

Objetivo dos jogadores: atravessar os seis mundos principais:

Paraíso - Torre da Confusão - Tempestade Eterna - Reino dos Muitos Deuses - Tempo da Sequidão - Terra da Promessa... e, por meio de escolhas justas e coragem, abrir novamente o acesso ao Paraíso.

Jogadas, decisões e comportamento podem levar um personagem ao Sétimo Mundo — o Lugar dos Exilados.

Mecânicas básicas (visão geral)

Sistema de resolução:

- Use um d20 para testes (opcional: use d20 + bônus de atributo).
- A soma do resultado do dado + valor do atributo deve atingir ou superar a Dificuldade (DC) estabelecida pelo Mestre.
- DCs sugeridos: Fácil 8 | Moderado 12 | Difícil 16 | Heróico 20.

Atributos (5)

Os atributos refletem as forças dos personagens, alinhados às habilidades principais que você descreveu:

1. Poder — força espiritual/impacto (Gênese).
2. Mapeamento — domínio do terreno, orientação e exploração (Êxodo).
3. Sabedoria — conselho, mediação e julgamentos (Levítico).
4. Força — resistência, presença de liderança e poder físico (Números).
5. Agilidade — velocidade, precisão e mira (Deuteronômio).

Atributos vão de 1 a 5 (1 fraco — 5 excepcional). Nas rolagens, use o valor bruto do atributo como bônus.

Vida (HP) e Graça (recurso espiritual)

- Vida (HP): $10 + (\text{Força} \times 2)$ — pontos que caem com dano físico/mental.
- Graça (G): recurso compartilhado entre efeitos espirituais. Cada personagem começa com 3 Graça (máx. 6). Gastos de Graça ativam poderes maiores; ações moralmente “duvidosas” reduzem Graça.

Iniciativa:

Rolar d20 + Agilidade. Ordem descendente.

Ataque e defesa:

- Ataque: d20 + atributo relevante (Poder/Força/Agilidade).
- Defesa (DEF) de inimigos: 10 + nível do inimigo.
- Dano: arme um dado padrão (d6) + atributo relevante (por exemplo, Força para golpes físicos, Poder para efeitos divinos, Agilidade para tiros). Habilidades especiais podem causar outros efeitos.

Descansos:

- Descanso curto (camp): recupera 1 Graça e metade da vida perdida (opcional pelo Mestre).
- Descanso longo (dia): recupera Vida e Graça completa.

Criação de personagem (passo a passo rápido)

1. Escolha um Livro/Personagem: Gênese, Êxodo, Levítico, Números, Deuteronômio.
2. Distribua atributos: distribua 12 pontos entre os 5 atributos (mín. 1, máx. 5).
3. Calcule Vida: $10 + (\text{Força} \times 2)$.
4. Anote Graça: 3 (máx. 6).
5. Escolha 2 talentos iniciais (listados em cada personagem abaixo).
6. Escreva a história (3 frases conectando seu passado com um dos mundos).

Personagens (história + habilidades)

GÊNESE — Os Guardiões (Habilidade Principal: PODER)

Arquétipo: dois irmãos de poder — um protetor, um exilado; escolha jogar como o Guardião justo ou como o Exilado.

História ampliada:

Originários de uma linhagem primordial, os irmãos dominaram forças que moldavam a terra. A ambição separou-os: o Guardião escolheu proteger a humanidade, recebendo bênçãos e responsabilidade; o Exilado abraçou a vingança, corrompendo seu poder para destruir aquilo que seu irmão jurou cuidar.

Papel em jogo: dano de alto impacto, controle de campo e escolhas que testam a moral.

Atributos iniciais sugeridos: Poder 5, Força 3, Sabedoria 2, Agilidade 1, Mapeamento 1.

Talentos (escolha 2):

- **Impetus Divino** (Ativo, Gasto: 1 G): Libera uma explosão de Poder num raio de 3m. Ataque: $d20 + \text{Poder}$ vs DEF. Acerta: $d8 + \text{Poder}$ de dano e empurra inimigos 1m.
- **Proteção Fraterna** (Reação): Ao proteger um aliado adjacente, você recebe metade do dano no lugar dele.

Habilidade de Classe — Laços ou Ruptura: Em situações morais, o Guardião pode oferecer reconciliação (teste de Sabedoria DC 12). Se bem-sucedido, recupera 1 G; se falhar, inimigos ganham moral e o guardião perde 1 G.



ÊXODO — O Guia

(Habilidade Principal: MAPA / Dominador de Mapas)

Arquétipo: camponês honesto que conhecia as rotas; recebeu a Pena Sagrada que revela caminhos proibidos.

História ampliada:

O Guia caminhava por trilhas e encostas; recusou riquezas em troca de levar um celestial a áreas proibidas. Sua retidão lhe garantiu uma pena sagrada: um artefato que cria rotas, revela passagens secretas e protege viajantes.

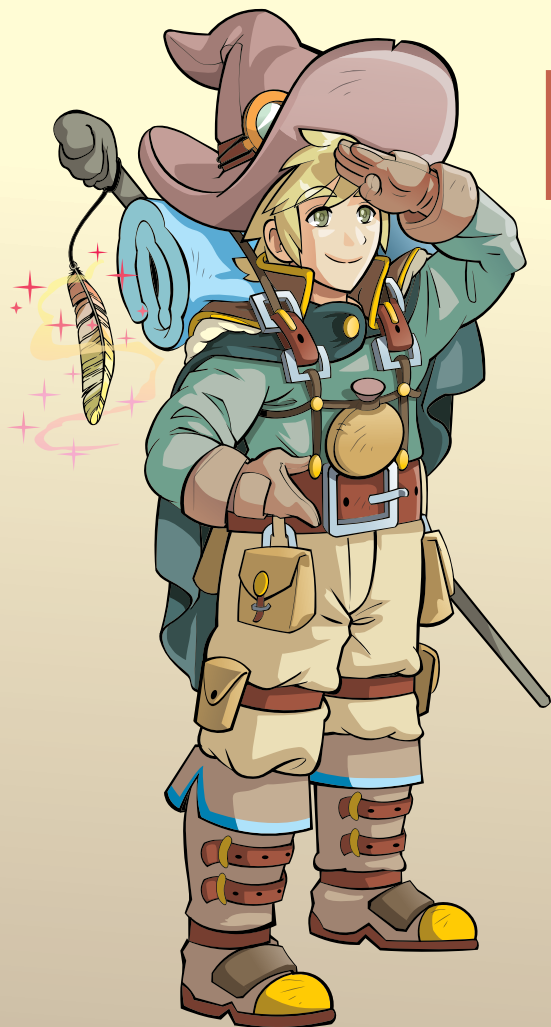
Papel: exploração, resolver encontros, mobilidade do grupo.

Atributos iniciais sugeridos: Mapeamento 5, Sabedoria 3, Agilidade 2, Poder 1, Força 1.

Talentos (escolha 2):

- **Mapa da Penna (Ativo):** Gasta 1 G para revelar automaticamente 1 passo seguro por cena (evita armadilhas, detecta emboscadas). Teste alternativo: d20 + Mapeamento vs DC do terreno.
- **Pena Sagrada (Recurso):** Uma vez por descanso longo, permite teletransporte de curto alcance para todo o grupo sobre terreno conhecido.
 - **Rota de Redenção (Passiva):** Personagens guiados recuperam +1 DC de resistência contra tentações (reduz necessidade de gastar Graça em testes morais).

Habilidade de Classe — Dominador de Mapas: Pode gastar 1 G para alterar temporariamente o terreno (criar ponte, dissipar névoa) — consequência: o mundo lembra; mudanças podem ter repercussões morais/espirituais.



EXODO

LEVÍTICO — O Conselheiro

(Habilidade Principal: **SABEDORIA**)

Arquétipo: o ancião que traz ordenança, reestabelece equilíbrio com palavras e rituais.

História ampliada:

Num tempo de caos, um ancião ousou ensinar leis do coração. Aqueles que escutavam e praticavam encontravam equilíbrio — e o povo pediu que o conselheiro fosse mentor do reino.

Papel: suporte, mediador, curador social e moral.

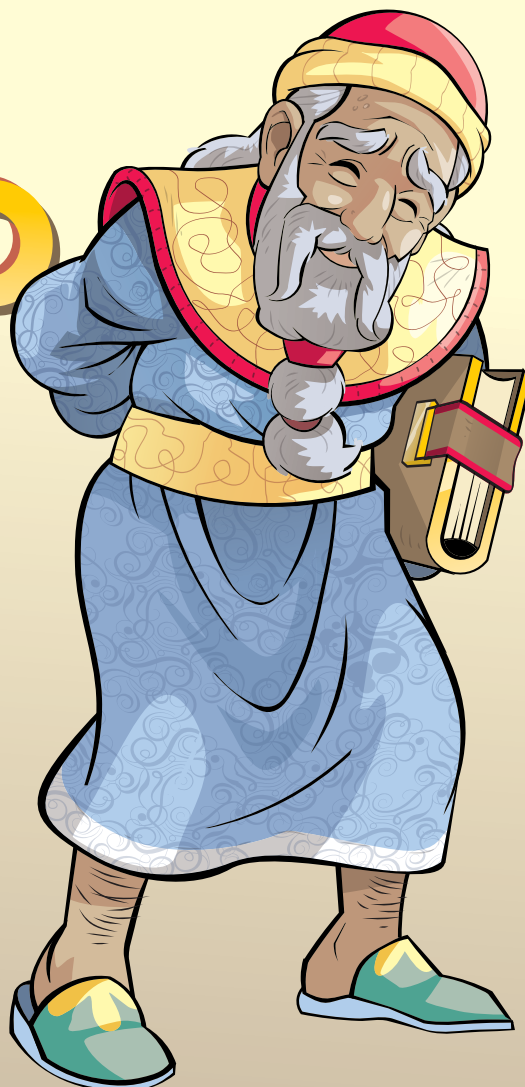
Atributos iniciais sugeridos: Sabedoria 5, Mapeamento 2, Poder 2, Agilidade 1, Força 2.

Talentos (escolha 2):

- **Palavra de Equilíbrio** (Ativo, 1 G): Remove efeitos de confusão/caos de um aliado; cura leve (d6 + Sabedoria).
- **Jurisprudência Sagrada** (Ativo): Impõe um teste moral a um NPC — se falhar, o NPC sofre perda de coerência (perde ação por 1 turno).
- **Mentoria** (Passiva): Aliados sob sua orientação recebem +1 em testes de Sabedoria enquanto o Conselheiro estiver presente.

Habilidade de Classe — Rituais de Ajuste: Pode conduzir pequenos rituais narrativos que alteram regras locais (p.ex., suspender a magia de um templo por cena), mediante testes narrativos e custo de Graça.

LEVÍTICO



NÚMEROS — O Líder Cego

(Habilidade Principal: FORÇA)

Arquétipo: líder que trocou visão por conquista; altivez que dá força e traz cegueira interior.

História ampliada:

Um homem entre milhares tornou-se líder. Em busca de glória, aceitou uma relíquia que o tornou irresistível e, ao mesmo tempo, o deixou cego de alma — e, finalmente, cego nos olhos. Suas conquistas aumentaram, mas ele não viu a beleza tomada.

Papel: tanque de grupo, líder de exércitos, habilidades de bônus de massa — com custo interno.

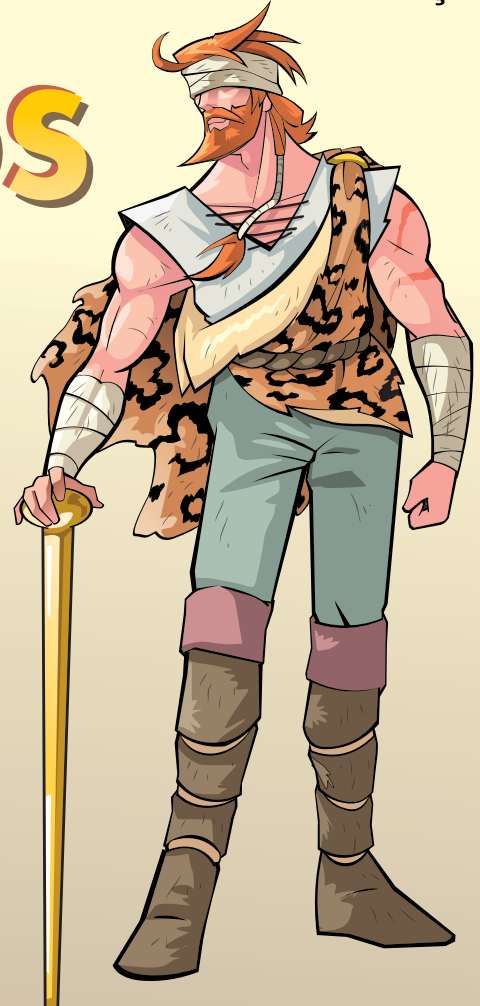
Atributos iniciais sugeridos: Força 5, Poder 3, Sabedoria 1, Agilidade 1, Mapeamento 2.

Talentos (escolha 2):

- **Baluarto da Multidão** (Passiva): Aliados ganham +1 DEF enquanto estiverem próximos do Líder.
- **Relíquia da Ambição** (Ativo): Gasta 1 G e aceita uma penalidade de Sabedoria temporária (-1) para ganhar +2 em Força por 3 turnos. Repetir o uso causa perda permanente de 1 ponto de Sabedoria até que seja redimido.
- **Marcha Agressiva** (Ativo): Comanda aliados (teste de liderança: d20 + Força vs DC do inimigo) para ganhar ataque coordenado.

Habilidade de Classe — Visão Trocada: O Líder pode usar Poder para inspirar tropas, mas cada uso de poder que sacrifique Sabedoria abre risco de banimento moral. Decisões que envolvam sacrifício tornam-no alvo de testes de redenção.

NÚMEROS



DEUTERONÔMIO — A Arqueira (Habilidade)

Principal: AGILIDADE

Arquétipo: filha de escravo, treinada na sombra com um destino de restaurar códigos de honra.

História ampliada:

Filha de servidão, treinou escondida e jurou libertar seu povo com flechas e honra. Busca recuperar o 'código' que a fez justa — e se tornar lenda.

Papel: dano à distância, infiltração, resgate e precisão em testes morais que exigem ação pessoal.

Atributos iniciais sugeridos: Agilidade 5, Sabedoria 3, Mapeamento 2, Força 2, Poder 1.

Talentos (escolha 2):

- **Tiro da Promessa (Ativo):** Ataque de longo alcance: $d20 + \text{Agilidade}$ vs DEF. Dano: $d8 + \text{Agilidade}$. Se atingir um ponto fraco (flanco), causa atordoamento.
- **Passo Invisível (Ativo, 1 G):** Torna-se difícil de detectar por 1 cena (uso para resgates ou evitar confronto).
- **Marca da Filha (Passiva):** Flechas podem perfurar defesas espirituais (reduz DEF do alvo em 1 por 1 turno).

Habilidade de Classe — Código Restaurado: Quando age segundo seu código (escolhas de sacrifício/justiça), recupera 1 G automaticamente e ganha bônus narrativos nas próximas cenas.

DEUTERONÔMIO



O MAPA

PARAÍSO



TORRE DA CONFUSÃO



TEMPESTADE ETERNA



REINO DOS MUITOS DEUSES



TEMPO DA SEQUIDÃO



TERRA DA PROMESSA



LUGAR DOS EXILADOS



COMECE SUA
JORNADA PARA
ALCANÇAR A TERRA
DA PROMESSA QUE
LHE DARÁ NOVAMENTE
ACESSO AO PARAÍSO,
AO QUAL FOI EXPULSO

MAS, CADA LUGAR
TEM SEU DESAFIO, E
QUALQUER
DECISÃO ERRADA.
LHE CUSTARÁ O EXÍLIO
NUM LUGAR ONDE
A DOR NÃO TEM FIM



1) Paraíso (Éden)

Ambiente: paisagens perfeitas que começam a mostrar rachaduras.

Inimigos comuns: Sementes de Corrupção (criaturas que surgem da tentação), Sombras da Tentação (tests de consciência), Corruptores menores.

Chefe: Irmão Exilado (versão final) ou Guardião Corrompido.

Exemplo de encontro moral: um ser puro está prestes a ser sacrificado para manter o equilíbrio do Paraíso. Salvá-lo pode desequilibrar a ecologia — e provocar futuros inimigos.

TORRE DA CONFUSÃO



2) Torre da Confusão (Babel)

Ambiente: construção que distorce linguagens; o terreno muda com as palavras.

Inimigos: Construtores Obscuros, Eco-línguas (inimigos que confundem ordens), Arquitetos da Vaidade.

Chefe: O **Arquiteto da Torre** — oferece poder (construir sua própria torre) em troca de submissão à vaidade.

Dilema moral: aceitar acesso a atalhos de poder em troca de silenciar vozes locais.

**TEMPESTADE
ETERNA**



3) Tempestade Eterna (Dilúvio)

Ambiente: águas eternas, embarcações fantasmagóricas.

Inimigos: Corvos do Abismo, Criaturas da Inundação, Arpias de Lodo.

Chefe: O Custódio da Arca (testa quem deve ser salvo).

Dilema moral: escolher salvar poucos inocentes ou muitos que corromperiam o futuro — o Mestre lança consequências duras

REINO DOS
MUITOS DEUSES



2) Reino dos Muitos Deuses (Egito)

Ambiente: templos, estátuas e príncipes divinos.

Inimigos: Sacerdotes de ídolos, Estátuas Animadas, Magos do Faraó.

Chefe: O Senhor do Trono (governante tirânico com fachada divina).

Dilema: libertar um povo escravizado agora exige destruir uma fonte de riqueza: isso causa privações temporárias ao grupo.

TEMPO
DA SEQUIDÃO



5) Tempo da Sequidão (Deserto)

Ambiente: planícies áridas, testes de fé.

Inimigos: Miragens (ilusões), Ratos-espírito, Líderes Tribais corrompidos.

Chefe: A Serpente do Deserto, que oferece água em troca de juramentos.

Dilema: usar uma relíquia que salva o grupo agora, mas corrói a confiança futura.



6) Terra da Promessa (Canaã)

Ambiente: cidades fortificadas, terras cultivadas e provas finais.

Inimigos: Guardiões de cidade, Reis Idólatras, Muralhas Encantadas.

Chefe: O Senhor das Fortificações (representa o teste final da liderança).

Dilema: conquistar por força ou negociar com princípio — o vencedor define o tom do retorno ao Paraíso.



Lugar dos Exilados (Sétimo Mundo)

Quando ocorre: quando um jogador acumula ações contrárias ao código moral do grupo e chega a 0 Graça, ou quebra regras fundamentais do jogo (decisões conscientemente imorais sem arrependimento), o personagem é exilado.

Efeito: ao ser exilado, o personagem vai para o Sétimo Mundo com penalidades e desafios de redenção. Recuperação requer jornadas difíceis de redenção, reparação e, se possível, a intervenção dos demais jogadores.

Uso narrativo:

serve como consequência dramática — não como “castigo eterno”. O Mestre deve oferecer um arco de redenção (missões, provas) para reabilitação.

Dilemas, Confrontos Éticos e Testes Espirituais (mecânicas)
Inclua em cada cena pelo menos 1 conflito moral (p.ex., salvar 1 ou 10; usar poder proibido para evitar mortes; aceitar suborno para vitória fácil).

Como resolver (mecânica):

1. O Mestre descreve a situação e as opções.
2. Jogadores propõem ações e as justificam narrativamente.
3. O Mestre define se é um teste de atributo (Sabedoria, Poder, etc.) ou um Confronto Moral.

Confronto Moral: rolagem de d20 + Sabedoria ou atributo que melhor represente a motivação. Resultado comparado com DC (normalmente 12–18). Alternativamente: roleplaying puro pode substituir rolagem com bônus narrativos.

Consequências mecânicas:

- Sucesso: ganho de XP, 1 Graça de bônus (ou recuperação), benefícios narrativos.
- Falha: perda de Graça (1 ou 2), penalidades temporárias ou risco de exílio.

Regra adicional:

Custo da Vitória: sempre que um personagem usa poder que viola princípios (usar a Relíquia da Ambição, por ex.), o Mestre aplica uma penalidade de graça ou complica a história.

Experiência, Progressão e Recompensas

- XP (experiência):

XP são concedidos por derrotar inimigos, resolver dilemas com integridade e completar objetivos de mundo.

- Sugerido: 50 XP por encontro normal, 150 XP por encontro difícil, 300 XP por chefe. 300 XP = novo nível.

- Ao subir de nível: +1 ponto em atributo à escolha ou desbloqueio de 1 talento novo.

- Itens especiais:

***Pena Sagrada,
*Relíquia,
*Tiros Consagrados.**

Alguns itens exigem custo de Graça para serem usados.

Ficha do Personagem (modelo)

- Nome (personagem / jogador):

- Livro (classe):

- Nível / XP:

- Vida (HP):

- Graça (G):

- **Atributos:**

Poder -

Mapeamento -

,Sabedoria -

Força -

Agilidade -

Talentos:- Itens:

- História curta (3 linhas):

Blocos rápidos de inimigos (para o Mestre)

Semente de Corrupção (nível 1)

Vida: 8

DEF: 10

Ataque: d20 + 2

Dano: d6 + 1

- Habilidade:

Tentar semear dúvida — ataque de confusão (teste de Sabedoria DC₁₂ para resistir).

- XP: 25

Eco-Língua (nível 2)

Vida: 12

DEF: 11

Ataque: d20 + 3

Dano: d6 + 2

- Habilidade:

Repetir ordens invertidas — inimigos confundidos perdem ação.

- XP: 50

Guardião de Pedra (nível 3)

Vida: 20

DEF: 13

Ataque: d20 + 4

Dano: d8 + 2

- Habilidade:

Resiliência (reduz dano mágico em 1 por ataque).

- XP: 120

(Bosses: modele como inimigos com 2–3 habilidades especiais, muito HP e dilema moral atrelado.)

Exemplo de sessão (1 hora)

— passo a passo

- 1. Abertura (10 min):** Mestre introduz mundo e dilema moral (p.ex., no Tempo da Sequidão, um oásis se oferece em troca de juramento). Jogadores descrevem atitudes.
- 2. Exploração (15 min):** Guia revela rotas; grupo encontra inimigos menores (combate rápido 10–15 min).
- 3. Confronto moral (15 min):** Levítico e Deuteronômio lideram debate com NPCs; teste de Sabedoria / Agilidade.
- 4. Clímax (10 min):** Boss ou escolha decisiva. Números usa Relíquia, e grupo precisa lidar com consequências.
- 5. Resolução (10 min):** XP, recompensas, e consequências narrativas (ganho ou perda de Graça; semente de exílio).

Dicas para o Mestre

- Conheça o Pentateuco o bastante para citar passagens, mas adapte com sensibilidade: o jogo é inspirado — não precisa replicar literalmente.
- **Equilíbrio moral:** faça com que escolhas sempre tenham consequência — nenhuma escolha é “óbvia” demais.
- **Use a redenção:** o Lugar dos Exilados é uma ferramenta narrativa; sempre dê chance de reparação.
- **Sessões curta-médio:** 1–2 encontros por mundo são suficientes para cobrir arcos importantes.
- **Evite doutrinação:** incentive reflexões profundas sem transformar o jogo em sermão. O objetivo é meditar por meio da narrativa.

Sugestões de missões por mundo (gancho rápido)

- **Paraíso:** Recolocar as árvores da memória — decidir quem pode se merecedor de estar lá.
- **Torre da Confusão:** Derrubar a última pedra da torre sem perder a identidade.
- **Tempestade Eterna:** Escolher quem sobe à arca — um dilema humano.
- **Reino dos Muitos Deuses:** Libertar um povo sem destruir suas tradições.
- **Tempo da Sequidão:** Encontrar a fonte sem jurar servidão.
- **Terra da Promessa:** Fundar uma cidade justa — negociar entre força e piedade. por meio da narrativa.

Apêndice: exemplos narrativos e benefícios rápidos

- Se um jogador optar por usar a Relíquia da Ambição (Números) em batalha, descreva as vantagens visuais e aplique custo narrativo (ex.: voz interna, visão turva).
- Se uma ação salvar inocentes sem ganho imediato, dê 1 G e 50 XP extra.

Conclusão:

Este guia é um ponto de partida: use, adapte e mexa nas mecânicas para o grupo. A fé, a redenção, e o confronto ético devem ser o centro — e as batalhas, o palco para crescer em amizade e espiritualidade.