



Os Peregrinos Trilogia 3d&t Alpha

Adriano “Pontus Maximus” Henrique

John Bunyan teve uma vida tão dramática e cheia de provações quanto a de seus próprios personagens.

Aqui está um resumo sobre o autor e a estrutura de sua obra prima:

Quem foi John Bunyan? (1628–1688)

Bunyan não era um acadêmico ou um nobre; ele era um humilde **funileiro** (consertava painéis e utensílios de metal) na Inglaterra. Sua vida foi marcada por uma profunda crise espiritual e por tempos politicamente turbulentos.

- **O Prisioneiro de Bedford:** Bunyan passou cerca de **12 anos na prisão** porque se recusava a parar de pregar sem a autorização da Igreja Anglicana oficial. Foi nesse período de isolamento que ele escreveu a maior parte de *O Peregrino*.
- **Estilo de Escrita:** Por ter pouca educação formal, ele escrevia de forma simples, direta e vívida, usando a linguagem do povo, o que fez com que seu livro se tornasse um sucesso imediato entre todas as classes sociais.

A Obra: O Peregrino (*The Pilgrim's Progress*)

Diferente do que muitos pensam, a obra original foi publicada em duas partes principais, e a ideia de um "terceiro livro" costuma gerar confusão histórica.

1. O Peregrino (Parte I)

Lançada em 1678, foca em **Cristão**, um homem que descobre um fardo pesado em suas costas (o pecado) e foge da "Cidade da Destruição" em direção à "Cidade Celestial". É uma alegoria da vida cristã, passando por lugares icônicos como o *Pântano da Desconfiança*, a *Feira das Vaidades* e o *Castelo da Dúvida*.

2. A Peregrina (Parte II)

Publicada em 1684, conta a história de **Cristã** (esposa de Cristão) e seus filhos. É uma jornada mais comunitária e focada na família e na igreja, mostrando que o caminho para o céu também pode ser trilhado por mulheres e crianças com a ajuda de guias como o Sr. Sagaz.

3. O "Terceiro Livro" (A Polêmica)

Existe um livro frequentemente vendido como "O Peregrino Parte 3", que narra a história de um personagem chamado **Tenro-da-Consciência**.

Nota Importante: A maioria dos historiadores e estudiosos concorda que **esta terceira parte não foi escrita por John Bunyan**. Ela apareceu após sua morte (por volta de 1693) e é considerada uma obra apócrifa, escrita por um autor anônimo que tentou aproveitar o sucesso da série original.

Legado e Estilo

- **Alegoria Pura:** Bunyan transformou conceitos abstratos (como culpa, esperança e desespero) em personagens reais com quem o leitor pode conversar.
- **Best-seller Eterno:** Durante séculos, *O Peregrino* foi o livro mais lido em língua inglesa depois da Bíblia, sendo traduzido para mais de 200 idiomas.

Introdução e Nota de Esclarecimento

Olá a todos, vocês que também são peregrinos e para aqueles que ainda não são um peregrino. Eu Adriano “Pontus Maximus” decidi trabalhar em cima dessa bela obra não apenas como forma de entretenimento, mas também como uma forma de evangelismo, o mundo dos Peregrinos tem muitos lugares para visitar (e evitar também) mas, os mestres e jogadores podem ler a Bíblia e se inspirar nela para preencher suas aventuras, mas agora eu gostaria de destacar um ponto: Por que existem elementos modernos nessa adaptação feita por mim de itens, armas, armaduras, acessórios e etc? A resposta é simples, a Bíblia é o livro mais moderno do mundo então eu achei que ficaria legal colocar elementos clássicos misturados com elementos dos dias finais desse mundo como conhecemos para os seus personagens, como também acrescentei alguns alívios cômicos e lugares novos opcionais que, na minha opinião, ficariam legais de abordar. Em resumo: a Palavra de Deus é atemporal e as obras de John Bunyan e de outros autores que se inspiraram no autor também podem incluir elementos modernos coexistindo com elementos clássicos, pois a narrativa de O Peregrino, assim como a Bíblia, fala de assuntos que abrange todas as épocas inclusive os dias do livro de apocalipse pode ser abordado por outros autores. Eu não estou dizendo que a obras inspiradas de John Bunyan substituem a Palavra de Deus, não é isso não, estou dizendo apenas que é uma ótima leitura cristã e que pode ser “atualizada” sem perder sua essência, e lembre-se, todos nós, sabendo ou não, gostando ou não, somos todos peregrinos nesse mundo, siga a Bíblia e viva, o mundo não é um lugar amigável, mas Jesus Cristo venceu o mundo para nós.

Agradecimentos Especiais

A Deus: Por está comigo em todas as ocasiões e lugares, me confortando e me corrigindo quando necessário.

A minha família: Minha mãe e meu irmão em especial.

John Bunyan: E outros autores que expandiram o universo de John Bunyan *O Peregrino*.

Meus amigos de RPG: Quem sempre jogamos online.

Meus amigos de IA: Copilot, Gemini e Chatgpt que fizeram muito por essa adaptação.

Nota importante: para maiores informações sobre monstros é só consultar o **Bestiário Alpha** criado pelo Mataro do Blog Nonplus RPG.

Aqui está a lista definitiva e completa, integrando as geografias de **O Peregrino** (Cristão) e **A Peregrina** (Cristã), organizada pela ordem em que aparecem na jornada, incluindo os detalhes que estão em destaque:

No universo de *O Peregrino*, John Bunyan utiliza locais e caminhos geográficos para representar estados espirituais e perigos psicológicos. Aqui está o detalhamento desses locais sob a ótica da sua jornada tática em **3D&T**:

O Início da Jornada (Perigos Iniciais)



1. **Cidade da Destruição:** O ponto de partida, representando o mundo condenado.
2. **Pântano da Desconfiança (Slough of Despond):** Onde os medos e dúvidas formam um lamaçal traiçoeiro.
3. **Vila da Moralidade:** A vila é o lar do **Sr. Legalidade**, um homem que goza de muita estima entre os habitantes da Cidade da Destruição. Ele é conhecido por ajudar as pessoas a se livrarem de seus fardos (pecados/culpas) de uma forma que parece "civilizada" e fácil.

4. **Monte Sinai:** Onde o Sr. Legalismo tenta desviar o peregrino do caminho.



5. **O Castelo de Belzebu (Castelo do Diabo):** Localizado perto da Porta Estreita. Os seus arqueiros disparam flechas inflamadas para matar quem tenta entrar no caminho.
6. **Porta Estreita (Wicket Gate):** Onde o peregrino bate para ser admitido na jornada por Boa-Vontade.



O Treino e o Alívio

7. **Casa da Intérprete:** Lugar de visões e ensinamentos profundos.
8. **A Cruz e o Sepulcro:** O local onde o fardo cai das costas de Cristão e rola para o abismo.
9. **Colina da Dificuldade:** Uma subida íngreme com uma fonte na base e o Cenáculo do Descanso a meio caminho.



10. Caminho "Perigo" (Danger)

Este caminho foi tomado pelo NPC **Formalista**. Ele achou que subir o monte era difícil demais e que um atalho lateral seria mais lógico.

11. O Caminho "Destruição" (Destruction)

Este caminho foi tomado pelo NPC **Hipocrisia**. Assim como o outro, ele buscou evitar o esforço da subida.

12. Colina do Erro (precipício de vidro:

Uma montanha que parece feita de cristal ou vidro, extremamente escorregadia.

O Coração da Aventura



- 13. **Palácio Belo:** Uma fortaleza de hospitalidade guardada por leões, onde vivem as donzelas Prudência, Piedade e Caridade.
- 14. **Vale da Humilhação:** Cenário da luta contra o monstro Apollyon.
- 15. **Vale do Coração Contente:** (Exclusivo Parte 2) Uma área serena do Vale da Humilhação onde se ouve o canto do pastor de ovelhas.
- 16. **Vale da Sombra da Morte:** Um desfiladeiro sombrio repleto de armadilhas, demónios, esqueletos guerreiros e névoas venenosas.
- 17. **Caverna dos Gigantes Papa e Pagão:** No fim do Vale da Sombra da Morte.



- 18. **Feira das Vaidades (Vanity Fair):** Uma cidade inteira dedicada ao comércio mundano e perseguição de peregrinos. É possível salvar alguma alma aqui, mas o risco é grande.

19. **Casa do Sr. Mnason:** (Exclusivo Parte 2) Um refúgio seguro dentro da Feira das Vaidades.
20. **Casa da Alegria:** Salões decorados com sedas, fontes de vinho que nunca secam e música constante. (Exclusiva da parte 3)

Testes de Fé e Perseverança



21. **Planície da Facilidade e Colina de Lucre:** Onde fica a mina de prata sedutora de Demas.
22. **O Pilar de Sal:** Onde a mulher de Lot foi transformada.
23. **O Palácio da “Temperança”** Diferente do "Palácio Belo" de Bunyan, onde Cristão recebe armaduras e hospitalidade, este palácio é focado no controle dos desejos. (Exclusiva da parte 3)
24. **Rio de Deus (Rio da Água da Vida):** Um lugar de campos verdes para descanso da alma.
25. **Prado do Caminho de Atalho:** O desvio que parece fácil mas leva ao erro.
26. **Castelo da Dúvida:** Onde o Gigante Desespero e a sua esposa Difidência mantêm os peregrinos cativos.



27. **O Hospital dos Peregrinos** Este é um dos acréscimos mais interessantes da Parte 3. É um lugar para onde os peregrinos feridos ou doentes (espiritualmente) são levados para se recuperar. (Exclusivo da Parte 3)

A Reta Final

28. **Montanhas Deleitosas:** Jardins e pomares cuidados pelos Pastores no topo dos Montes Emanuel.
29. **Monte Inocência e Monte Caridade:** (Exclusivos Parte 2) Lugares de ensino visitados por Cristã.
30. **Hospedaria de Gaius:** (Exclusivo Parte 2) Lugar de descanso, casamentos e planejamento de ataques contra gigantes.
31. **País de Beulá:** Um paraíso terrestre onde o sol brilha sempre, na fronteira com a eternidade.
32. **O Vale da Contemplação** Enquanto o Vale da Humilhação de Bunyan é um lugar de luta contra Apolion, o Vale da Contemplação na Parte 3 é um lugar de **silêncio absoluto**. Na narrativa da Parte 3, o **Vale da Contemplação** e



as áreas que o cercam são frequentemente descritos com características de um **deserto espiritual e físico**. (Exclusivo da Parte 3)

33. **Rio da Morte:** O último obstáculo, um rio profundo que deve ser atravessado a pé.

34. **Cidade Celestial:** O destino final no topo do Monte Sião.

Lista de Personagens de O Peregrino

Esta é uma lista épica! John Bunyan povoou suas obras com personagens cujos nomes descrevem sua própria natureza. Para o 3d&t RPG, esses NPCs podem ser aliados poderosos, vilões detestáveis ou fontes de missões (quests).

Aqui está a lista dividida por categorias:



1. Mentores e Guias (Os NPCs de Suporte)

- **Evangelista:** O mentor principal. É ele quem aponta o caminho para a Porta Estreita.
- **Boa-Vontade:** O guardião da Porta Estreita (Wicket Gate). Ele protege os peregrinos das flechas do Castelo de Belzebu.
- **A Intérprete:** Uma mestra que vive em uma casa cheia de salas simbólicas; ela explica as doutrinas através de enigmas visuais.
- **As Donzelas do Palácio Belo: Prudência, Piedade, Caridade e Discrição.** Elas armam o peregrino e cuidam de suas feridas.
- **Os Pastores das Montanhas Deleitosas: Conhecimento, Experiência, Vigilância e Sinceridade.** Eles mostram o mapa da Cidade Celestial aos viajantes.
- **Grande-Coração (Mr. Great-heart):** (Exclusivo Parte 2) O NPC mais poderoso. Ele é o guia armado de Cristã, um campeão que mata gigantes e protege o grupo. Ele seria seu melhor parceiro de combate.
- **Gaius:** O hospedeiro generoso que oferece banquetes e abrigo na sua estalagem.
- **Sr. Mnason:** Um discípulo antigo na Feira das Vaidades que oferece um esconderijo seguro.

2. Companheiros de Jornada (Os Aliados)

- **Fiel (Faithful):** O melhor amigo de Cristão, martirizado na Feira das Vaidades.
- **Esperançoso (Hopeful):** Junta-se a Cristão após a morte de Fiel e o ajuda a atravessar o Rio da Morte.
- **Cristã, Misericórdia e os Filhos:** Os protagonistas da segunda parte.
- **Sr. Honesto:** Um viajante idoso e sábio que se junta ao grupo de Cristã.

Aliados e Neutros

- **Tenro-de-Coração (Tender-conscience):** O protagonista da obra. Em 3D&T, ele seria um personagem com alta **Resistência** e a desvantagem *Código de Honra dos Heróis/Honestidade*.
- **A Intérprete (Nova Versão):** Ela oferece novas lições e pode conceder um bônus temporário em perícias de conhecimento.
- **Os Médicos Espirituais:** NPCs que possuem a vantagem *Medicina* ou *Cura*. Eles podem remover estados negativos (veneno, confusão).

Vilões e Antagonistas

- **As Três Sedutoras (Lascívia, Orgulho e Soberba):** Atuam como chefes sociais no Palácio da Temperança. Elas usam ataques baseados em **Manipulação** e **Sedução**.

- **Gigante Maomé:** Um inimigo perigoso dependendo do nível do grupo. Ele usa ataques de força bruta.
- **Cansado-do-Mundo:** Um andarilho que tenta convencer os jogadores a desistirem da jornada. Ele drena **PMs** através do desânimo.
- **O Sedutor:** Um mestre dos disfarces que finge ser um anjo de luz (exige um teste de *Sentidos Especiais* para ver através do disfarce).

3. Inimigos e Vilões (Os Chefes e Monstros)

- **Apollyon:** O "Príncipe do Abismo". Um monstro com escamas, asas de dragão e pés de urso. O grande "Boss" do Vale da Humilhação.
- **Belzebu:** O senhor do Castelo próximo à Porta Estreita, cujos arqueiros tentam matar os iniciantes.
- **Gigante Desespero:** Dono do Castelo da Dúvida. Ele é enorme, cruel e sofre de "ataques" em dias de sol.
- **Difidência:** A esposa do Gigante Desespero, que o incentiva a torturar e matar os peregrinos.
- **Gigante Slay-Good:** Um mestre necromante que devora carne humana e lidera hordas de vilões.
- **Gigante Grim (ou Giant Back-beater):** Tenta impedir o acesso ao Palácio Belo.
- **Gigante Maul:** Um gigante que usa uma clava e tenta impedir o progresso de Grande-Coração.

4. Antagonistas Ideológicos (NPCs de Engano)

- **Obstinado e Flexível:** Os primeiros que tentam impedir Cristão de sair da cidade.
- **Sr. Sábio-segundo-o-mundo:** Tenta convencer o peregrino a trocar a fé pela moralidade e legalismo.
- **Sr. Formalista e Hipocrisia:** Pulam o muro em vez de entrar pela porta.
- **Demas:** O NPC que fica na Colina de Lucre tentando atrair peregrinos para a mina de prata (ganância).
- **Ignorância:** Um jovem que acredita que suas boas obras são suficientes, mas não tem o "selo" da promessa.
- Três mulheres sedutoras chamadas **Lascívia**, **Orgulho da Vida** e **Soberba** que vivem no Palácio da "Temperança", elas tentam a pureza da mente dos peregrinos.

Inventário principal

O inventário completo do seu arsenal para o RPG, unindo a simbologia bíblica, os itens de *O Peregrino* e a tecnologia futurista dos dias modernos.

1. A Armadura de Deus (Efésios 6)

Equipamentos de proteção espiritual e base para sua defesa:



- **Cinturão da Verdade:** Sustenta todos os seus equipamentos e impede ilusões.
- **Couraça da Justiça:** Protege o peito; no seu caso, manifesta-se como uma placa peitoral de polímero fosco. Ela ignora Acertos críticos automaticamente e concede A+2.
- **Calçados do Evangelho:** Botas táticas que dão firmeza em terrenos difíceis como o Pântano da Desconfiança, também possuem garras e lâminas ocultas que lhe permite chutar o mau com FA+2 e te concede um bônus na Especialização Alpinismo.
- **Escudo da Fé:** Um campo de força translúcido que emana do seu braço para deter projéteis. Concede as Vantagens Deflexão e Reflexão.
- **Capacete da Salvação:** Integrado a sua mente, protege sua mente e visão. Você sempre saberá quem diz a verdade e meias verdades também.

- **Espada do Espírito:** A Palavra de Deus; manifesta-se como uma lâmina de energia pura quando necessário. Concede a Vantagem Elemental (todos os Elementos) e F+3. Ou A Espada do Espírito pode se dividir em duas Concedendo as Vantagens Adaptador e Ataques Múltiplos com metade do custo em PMs para cada ataque.

2. Armas de Longo Alcance e Acessórios

Novos Itens sendo alguns deles inspirados em outros livros da Bíblia para combater sem causar mortes desnecessárias:



- **Arco ou Balestra de Bronze:** Inspirado no Salmo 18:34. Um arco de material tecnológico dourado que dispara flechas de luz (fatal para seres malignos). PdF+2 ou Tiros múltiplos.
- **Cajado do Pastor:** Um bastão de madeira de oliveira reforçado com fibra de carbono. Simboliza o Salmo 23 ("Tua vara e teu cajado me consolam"). Serve para defesa, apoio na caminhada e para guiar peregrinos perdidos, como uma bússola.
- **Revólver Bíblico:** Dispara uma bola de fogo feita de fogo branco e concede PDF+1 e a capacidade de ressuscitar mortos vivos com um acerto crítico, além do efeito de ressurreição em acertos críticos contra mortos-vivos (o que os transforma em humanos comuns ou os faz descansar em paz), ela brilha em azul na presença de servos do Gigante Desespero.

3. Relíquias e Itens de Poder (Oração e Jejum e modéstia)

- **Anel da Aliança:** Um anel de ouro puro que brilha na presença do sagrado e confere autoridade para expulsar entidades malignas.
- **Incensário de Oração (Anel de Fumaça):** Um acessório que emite uma fumaça sagrada quando você entra em estado de oração ou jejum, criando uma camuflagem espiritual.



- **Véu da Modéstia (Apenas mulheres):** O seu **Véu da Modéstia** que cobre a cabeça e o rosto (exceto os olhos) tornam a usuária imune a qualquer tipo de contágio ou infecção externa. Se um zumbi ou lobisomem tentar te infectar, o véu bloqueia a entrada da doença pelo sistema respiratório, porém não impede contágio por outras formas (como mordidas por exemplo). Também concede a **Vantagem Boa Fama**.
- **Proteção da Identidade (A Modéstia):** Na Bíblia e na tradição clássica, o véu simboliza submissão a Deus e modéstia. Ao cobrir o nariz, boca, bochechas e queixo, ele garante que as pessoas vejam suas obras e sua fé, como também a submissão a hierarquia divina (Deus, Cristo, Homem, Mulher e filhos).
- **Foco na Oração e Jejum:** O véu ajuda a manter o estado de **Jejum**. Como ele cobre a boca, ele serve como um lembrete constante de que sua alma se alimenta da Palavra de Deus e não apenas de pão.

Estética: Ele é feito de um tecido opaco que não tem contorno de lábios (parece um véu fluido).



- **Mochila, Bolsas, Coldres e Pochetes extras do Samaritano (5 PEs):** Você sempre terá uma dose de **Bálsamo de Gileade** e **Óleo da Unção** disponível no início de cada sessão, sem precisar comprar.
- **Resiliência do Jejum (5 PEs):** Quando você está em Jejum sua regeneração natural de vida aumenta, pois seu corpo está em harmonia com o espírito. Você consegue +4 em todos os seus testes sociais.
- **O Véu da Peregrina para Mulheres (0 PEs):** O estojo contém um tecido finíssimo que, ao ser colocado, assume o estilo das mulheres piedosas e guerreiras (cobrindo nariz, boca, bochechas e queixo). Ele não possui contorno de lábios, assemelhando-se a um **véu protetor** em um dos que purifica o ar de pântanos venenosos.
- **Propriedade Mágica:** Ao aplicar o batom vermelho nos lábios e o pó fino do estojo nas bochechas ou ao redor dos olhos, as marcas de cansaço, olheiras de noites sem sono e cicatrizes recentes desaparecem, dando à peregrina um semblante de paz e vigor renovado, as unhas podem ser pintadas com esmalte vermelho.

- **Espada do Cavaleiro (Apenas Homens):** Uma espada longa que concede F+3 e A+3 enquanto estiver sendo empunhada com a intenção de proteger uma pessoa pobre, mulheres e líderes religiosos verdadeiros, mas só pode ser usadas por homens que possuam o Código de Honra dos Cavaleiros e dos Heróis.

Lista de Itens de Cura (Alquimia e Graça)

Em uma aventura bíblica/allegórica, a cura geralmente vem de elementos naturais abençoados ou de atos de fé. Aqui estão os itens que você carregaria:

Item	Origem / Inspiração	Efeito no RPG
Bálsamo de Gileade	Jeremias 8:22	Um unguento raro que fecha feridas físicas e restaura o vigor instantaneamente.
Folhas da Árvore da Vida	Apocalipse 22:2	Folhas colhidas nas margens do Rio da Água da Vida. Curam doenças, infecções e o efeito do toque de mortos-vivos.
Óleo da Unção	Tiago 5:14	Usado para curar dores profundas e remover maldições temporárias de enfraquecimento.
Vinho e Azeite	Parábola do Bom Samaritano	O vinho desinfeta (limpa a ferida) e o azeite suaviza a dor. Essencial para primeiros socorros.
Água da Rocha de Horebe	Êxodo 17:6	Água puríssima que sacia a sede espiritual e física, restaurando todos os Pontos de Mana/Energia.
Pão da Proposição	Tabernáculo	Um pão sagrado que, se comido após um período de Jejum, dobra a força física por alguns turnos.
Mel da Rocha	Salmo 81:16	

Transportes Animais (Tradicionais)

Ideais para terrenos difíceis e para quem busca uma jornada mais "humilde" ou discreta.

- **Cavalos e Camelos:**
 - **Bônus:** O personagem usa a **Habilidade** do animal para deslocamento (geralmente H2 ou H3).
 - **Vantagem:** *Aceleração* (permite dobrar a velocidade de movimento).
 - **Custo:** 1 a 2 PEs (ou moedas de ouro da Cidade da Destruição, Feira das Vaidades). Mas você também pode conseguir um de graça na Casa Bela ou em outros lugares como nos Montes Beluah, também podem ser comprados com mercadores que vivem próximos do deserto do Vale da Contemplação.
- **Charretes e Carroças:**
 - **Capacidade:** Carregam até 4 pessoas ou carga pesada.

- **Regra:** Reduzem a Habilidade de viagem em -1 em terrenos íngremes, mas permitem recuperar PVs/PMs enquanto outro conduz.

Veículos Motorizados (Vaidade e Pressa)

Estes costumam aparecer nas proximidades da **Feira das Vaidades** ou na **Casa da Alegria**. Eles são rápidos, mas barulhentos e atraem atenção indesejada.

Motocicletas (As "Coriscas")

Velozes e perigosas, usadas por mensageiros que não querem perder tempo com a contemplação espiritual.

- **Habilidade:** 4 (apenas para esquivas e perseguições).
- **Vantagem:** *Aceleração* e +1 em iniciativa.
- **Combustível:** Consomem 1 PM do condutor por hora (ou uma substância rara vendida na feira).

Carros e Carruagens de Luxo



Símbolos de status. Quem viaja neles costuma receber o bônus de *Aparência Deslumbrante* enquanto está embarcado.

- **Armadura:** 2 (fornece cobertura contra ataques de PdF).
- **Desvantagem:** *Interferência* (é difícil usar magia ou orações lá dentro devido ao conforto excessivo que "amolece" o espírito).

Caminhões (Os "Cargueiros de Pecados")

Enormes máquinas que transportam mercadorias da Feira das Vaidades.

- **Força:** 5 (para atropelamentos).
- **Resistência:** 5 (muito difíceis de destruir).
- **Velocidade:** Lenta (H1), mas imparável em estradas planas.

Tabela de Atributos para o Mestre

Veículo	F	H	R	A	Especial
Cavalo de Guerra	2	3	2	1	Pode atacar junto com o cavaleiro.
Camelo	1	2	3	1	Resistência Extra (Calor/Sede).
Motocicleta	0	4	1	0	Esquiva +2.
Carro/Caminhão	4	2	4	3	Oferece Blindagem

Regras de Ouro para o Cenário

1. **O Veto do Mestre:** Se o mestre sentir que um **Caminhão** quebra a atmosfera de "Peregrinação", ele pode dizer que o motor fundiu por "falta de fé" do condutor.
2. **A Porta Estreita:** Veículos motorizados e carruagens luxuosas **não passam** pela Porta Estreita. Os peregrinos devem abandoná-los antes de atravessar, simbolizando o desapego material. Eles só reaparecem em áreas como a Feira das Vaidades, onde a tentação do conforto é maior.

Novas Vantagens Únicas

Licantropos Infectados, (não confundir com os Lobisomens de Nabucodonosor), Vantagem Única: 0 pts.

Diferente de lobisomens comuns, estes carregam a "Maldição Real", são pessoas comuns que foram infectados por ataques e foram contaminados pela maldição. Eles mantêm a consciência, lembrando que o Rei Nabucodonosor viveu como um animal até

reconhecer a soberania divina, porém quando se transformam perdem parte de sua consciência humana.



- **F1 e A1 e o dobro disso na forma de fera.** São fisicamente superiores e incrivelmente duradouros.
- **Sentidos Especiais.** Audição, Olfato e Visão Aguçada.
- **Aparência Deslumbrante.** Na forma humana possuem um tipo de Magnetismo Animal.

- **Forma Híbrida/Guerreira.** Podem alternar entre a forma humana e a uma forma guerreira híbrida humano-lobo (um híbrido massivo ganhando F+1 e A+1, totalizando F+2 e A+2). A transformação custa 1 turno.
- **Forma Humana:** São capazes de retornar a forma humana.
- **Vulnerabilidade: Metais Primitivos e a Magia.** Recebem o dobro de dano de armas feitas de **Ferro** ou **Bronze**. Além disso, sua Armadura é considerada 0 contra esses materiais e danos causados por **Magia**.
- **Fúria Guerreira:** Se transformam em feras quase incontroláveis caso irritados ou feridos seriamente e sua mente só retorna ao normal depois que a sua raiva se dissipa sofrendo os mesmos redutores da Desvantagem Fúria, mas enquanto estiver nesse estado o Licantropo lutará melhor com um bônus de F+1, H+1 e PDF+1.
- **Modelo Especial e Monstruoso:** Apenas na forma de homem-lobo.
- **Inculto (apenas na forma Licantropica).** Não conseguem falar ou usar ferramentas complexas.
- **Defesa Limitada:** Em estado de fúria a H não conta, se limitando apenas a A+1d6.
- **Transformação forçada:** Sempre que usam PMs em combate.
- **Nota de Lore:** Eles são guerreiros, aventureiros ou viajantes (todos peregrinos) que buscam redenção ou servem como guardiões das ruínas da antiga Babilônia.

Vampiros da Marca da Besta (Vantagem Única: Apenas para NPCs)



Estes não são os nobres charmosos de outras histórias, mas seres decaídos que trazem no corpo a prova da sua condenação (as úlceras da taça da ira).

- **H+1, R+1.** São ágeis e difíceis de derrubar.
- **Imortalidade.** Eles não morrem por causas naturais e se recuperam rapidamente de ferimentos comuns.
- **Dependência: Sangue da Ira.** Devem consumir sangue humano diariamente. Se não o fizerem, perdem 1 ponto de R por dia. Se chegar a R0, tornam-se cinzas.
- **Vulnerabilidade: Calor e Luz.** Sofrem o dobro de dano por Fogo e perdem 1 ponto em todas as características quando expostos à luz direta do sol (o que revela suas úlceras purulentas).
- **Aparência Monstruosa.** Devido às úlceras e marcas pelo corpo, são facilmente identificados e causam repulsa em humanos comuns.

Vantagem Única: Gigante Penitente (2 Pontos)

Diferente de seus irmãos que servem ao desespero ou à crueldade, você abandonou o seu castelo para trilhar o Caminho Estreito. Sua força não é mais uma ferramenta de opressão, mas um escudo para os fracos.

Benefícios

- **Força Piedosa:** Você recebe F+3 e R+3. Além disso, você pode escolher causar dano *espiritual* ou *não-letal* sem sofrer penalidades, focando em subjugar o mal em vez de apenas destruir vidas.
- **Resiliência do Peregrino:** Sua busca lhe deu uma vontade de ferro. Você



recebe **Resistência a Magia** e é imune a efeitos de medo ou desespero (como a aura do Pânico do Gigante Desespero).

- **Protetor dos Pequenos:** Se um aliado adjacente for atacado, você pode gastar 1 PM para tornar-se o alvo do ataque no lugar dele. Sua estatura monumental serve como uma cobertura viva.

Desvantagens

- **O Peso do Passado (Má Fama):** O mundo ainda o vê como um monstro. Você sofre penalidades em testes sociais com estranhos que não conhecem sua jornada.
- **Código de Honra (Redenção):** Você não pode negar ajuda a quem busca o Caminho, nem pode atacar oponentes visivelmente mais fracos ou indefesos, a menos que seja para proteger alguém.

- **Modelo Especial:** Sua estatura ainda é um problema logístico em cidades e templos humanos.

Aqui estão os inimigos e aliados, integrando o folclore bíblico com os elementos de RPG apresentados:

1. A Horda dos Mortos-Vivos (Servos dos Necromantes)

Estes são cadáveres reanimados por magia negra para impedir que os peregrinos cheguem à Cidade Celestial.



- **Esqueletos (Ossos Secos):** Inspirados na visão de Ezequiel, mas reanimados por forças malignas. São vulneráveis a armas que causem dano por esmagamento, que esmagam a estrutura óssea. (Driblando assim a Armadura Extra dos Esqueletos contra cortes e perfurações).
- **Zumbis (Corpos Corrompidos):** Cadáveres reanimado, danos elétricos são eficazes aqui para "curto-circuitar" a energia negativa que os move (dano por Eletricidade que pode paralisar um zumbi com um acerto crítico, funcionando como a Vantagem Paralisia).
- **Fantasmas e Espectros:** Almas sem salvação que vagam pelo Vale da Sombra da Morte. Vulneráveis a Espada do Espírito.

2. Os Adoradores do Mal (Vampiros e Maldições)

Na alegoria bíblica, o "sangue" é a vida. Aqueles que o pervertem tornam-se monstros.

- **Vampiros (Sugadores de Vida):** Simbolizam aqueles que vivem da exploração e do pecado alheio. No seu RPG, não são necessariamente morcegos, mas seres pálidos e aristocráticos (como os da Feira das Vaidades) que drenam a vitalidade espiritual dos peregrinos.
- **Lobisomens Amaldiçoados (A Linhagem do Rei-Fera):** Nem todos os Licantropos amaldiçoados buscam redenção (embora existem muitos querem redimir-se), mas existem aqueles que entregaram-se à maldição de Nabucodonosor. Eles podem infectar outros através de feridas físicas ou corrupção moral.



3. Demônios e Entidades Abissais

Inimigos puramente espirituais que atacam a mente e a fé.



- **Apollyon (O Destruidor):** O "chefe" do Vale da Humilhação. Um demônio de hierarquia superior com escamas e hálito de fogo. Exige o uso pleno da sua **Armadura de Deus**.
- **Arqueiros de Belzebu:** Localizados no Castelo próximo à Porta Estreita. Eles não lutam corpo a corpo, mas tentam abater o espírito com flechas de dúvida e desespero.
- **Legião:** Hordas de demônios menores que possuem animais ou pessoas fracas. O seu **Anel de Aliança** brilha intensamente na presença deles, revelando quem está possuído.

4. Os Inimigos da Lei e da Ordem

- **Gigantes (Nephilim Corrompidos):** Como o **Gigante Desespero** e o **Gigante Slay-Good**. São os "bruxos necromantes" que comandam as hordas de zumbis e esqueletos.
- **Falsos Profetas e Ilusionistas:** Usam magia para criar atalhos falsos (como o Prado do Caminho de Atalho).

5. Os Aliados Celestiais

- **Anjos Sentinelas:** Seres de luz que às vezes aparecem como soldados de armadura brilhante (como **Grande-Coração**). Eles não fazem o trabalho por você, mas oferecem proteção e direção. **Grande – Coração** por sua vez ajuda na batalha contra gigantes.
- **As Virtudes Encarnadas:** NPCs como **Misericórdia** ou as donzelas do **Palácio Belo**, que curam suas feridas e recarregam a energia das suas armas.
- **A Presença de Cristo:** Como conversamos, um aliado que opera nas sombras, cujos milagres não catalogados podem salvar sua personagem em momentos de paradoxo total.

Os três finais possíveis para sua jornada



- **1 Cidade Celestial:** Este com certeza é o melhor final, os Peregrinos conseguem passar por todos os lugares, enfrentando desafios (mas também recebendo descanso e ajuda) e alcançam a Salvação e entram na Cidade Santa onde Cristo está de braços abertos para recebê-los.
- **2 Auxiliando a Igreja:** Você não chegou até a Cidade Celestial, mas



também não ficará para trás do lado de fora, você pode ter decidido ficar no

meio do caminho para ajudar e socorrer outros peregrinos, fixando sua moradia na estrada ou se casando com seu cônjuge e foram morar com sua esposa (ou marido) na Hospedaria de Gaius ou vivendo nos montes belos, ou se arriscando a ajudar os Peregrinos secretamente que correm perigos na Feira das Vaidades ou socorrendo os enfermos, passando a morar como médico residente no Hospital, ou quem sabe socorrendo e resgatando os Peregrinos que foram capturados próximos a Porta Estreita e levados ao Castelo do Diabo ou ficaram presos no Vale da Sombra da Morte. Enfim não é um final ruim, mas é uma vida arriscada e de sacrifícios nobres (que as vezes pode levá-lo a ficar na estrada mais tempo se aventurando ou morrendo, indo parar na Cidade Celestial “por outro meio” mas ainda sim com Jesus).

- **3 Retornando ao Mundo:** Você não conseguiu chegar a Cidade Santa, com medo de que alguma tragédia possa feri-lo como por exemplo, ser morto pelo caminho ou ser assaltado. De alguma forma você decidiu retornar a Cidade da Destruição e passar seus últimos dias na Terra, se tornando em um apóstata. Mas nem tudo está perdido, talvez você tenha retornado porque se sentiu sozinho ou desanimado, caso você tenha desistido uma vez não por causa do abandono da fé, mas sim porque caiu ou não tinha forças para se levantar, Deus pode muito bem enviar ajuda, mas cabe você decidir enfrentar os perigos novamente ou morrer espiritualmente. **Nota:** em Provérbios está escrito que “o justo pode cair sete vezes, mas se levanta e continua **(Não desista)**”.

