

# ODÚ RPG

por Felipe Bardo

*In Memoriam Obajewí  
Ao meu avô, no Orum, sempre lhe amarei*

## **Introdução**

Este Livro primeiramente, não tem como intuito de converter ou comungar a religião afro, mas sim divulgar um nicho cultural de nossa sociedade ainda desconhecido. Com esse pensamento em mente, uni os jogos de interpretação (RPG) e o oráculo de Ifá em uma ferramenta lúdico pedagógica para obter o jogo que aqui vos apresento.

O propósito educacional é óbvio: a diversão entre amigos. Este jogo não tem conotação religiosa, apenas utiliza de uma cultura de um povo para possuir ferramenta de melhor comunicação e entendimento.

Utilize este livro para sua diversão e conhecimento e acima de tudo respeito a uma cultura que também é nossa e faz parte da realidade Brasileira.

Asé a todos!

Felipe Bardo, Dofono de Osogiyán e autor de Odú RPG.

## **Sobre o Odú RPG**

O RPG é um jogo de narrativa coletiva onde um grupo de pessoas reúnem-se para contar uma história, mas a mesma será determinada por um outro fato, a aleatoriedade. Muitos temas podem ser abordados nestas narrativas, de fantasia até horror, mas Odú RPG trata-se de uma narrativa coletiva dos mitos yorubás, tendo como aleatoriedade o Ifá, o destino oracular dos yorubás.

Percebi que apesar da África ser o berço da humanidade e de lá surgirem os primeiros contadores de histórias da humanidade e sua migração em massa ao Brasil, pouco de sua cultura faz parte do dia a dia da nossa sociedade. Unindo o hobby do RPG, a mitologia e cultura yorubá criei este jogo com o intuito de divulgar a cultura e contar histórias em grupo como as tribos da costa ocidental africana o faziam e nos passaram em seu legado histórico e sociológico.

Acima de tudo isto é um jogo, divirta-se!

## **Como jogar Odú RPG?**

Você precisará de 2 ou mais pessoas, caneta, papel e caurís (Búzios). E imaginação para contar uma história, um destes jogadores fará o papel do **Babalawó** (aquele que guiará a história, algo como mestre em jogos de RPG) que jogará os búzios e repassar os resultados das caídas, mas a interpretação é coletiva, afinal uma resposta de um oráculo só faz sentido no momento em que a profecia acontece ao consulente.

## **O Elégùn: criando o personagem**

Existem 4 atributos em ODÚ RPG **Emi**, **Ará**, **Ori** e **Asé** respectivamente o **Espírito**, **Corpo**, **Mente** e o **Poder** do personagem que chamaremos de **Elégùn** a partir de agora. O Elégùn distribuirá 4 pontos entre os atributos e já possuindo 1 ponto em cada, não podendo ter mais que 4 pontos em cada atributo.

**Emi:** É a determinação, espírito, força de vontade e a coragem.

**Ará:** É o corpo físico, o vigor, a saúde e a força.

**Ori:** É o instinto, a consciência e o intelecto.

**Asé:** É o poder, ligação com o sobrenatural e a percepção com o mundo além do nosso.

Para cada ponto de atributo acima de 1 ele possuirá uma **característica** respectiva ao mesmo, por exemplo com Ará 2 um personagem poderia descrever seu personagem assim “Forte como um touro”. Sempre que possível invocar um **Fundamento**, o Elégùn gasta apenas 1 ponto de **Lodi** (essência) na jogada e pode realizar todas **caídas** possíveis, ao invés de 1 ponto por uma nova caída de acordo com o valor de seu atributo. Não importa o valor do atributo, não pode ser realizado mais que 4 caídas para uma mesma situação de jogo. Veja mais sobre o sistema de jogo a seguir.

O Asé é um atributo ligado ao poder sobrenatural ele sempre é necessário gastar 1 ponto de **Lodi** quando invocado e sempre deve estar de acordo com os Itans que o personagem possui na sua ficha desta maneira.

*Exemplo: Marcela decide criar a personagem Raíssa. Raíssa possui Emi 3, Ará 2, Ori 2 e Asé 1. As características de Emi são “persistente como ninguém” e “boa relação com os mais velhos”. As características de Ará são “prática ciclismo”. A característica de Ori criada fora “boa com idiomas. Caso Marcela esteja pedalando em uma bicicleta e tiver de fazer uma prova física, ela poderá realizar 2 caídas de Ará (corpo) por apenas 1 ponto de Lodi, uma vez que a situação se relaciona à sua característica “prática ciclismo”.*

**Resumo: distribua 4 pontos entre Emi, Ará, Ori e Asé, eles já possuem 1 ponto inicialmente. Crie uma característica para cada ponto investido.**

### **Ilera e Lodi**

O personagem possui **Ilera** (saúde) é igual a soma do Ará mais seu Emi. **Ilera** é a representação de quanto o personagem aguenta de dano e perigos físicos/ materiais.

O Elégùn também possui **Lodi** (essência), a soma do **Ori** mais o **Asé**. Cada vez que tiver uma caída que não fique contente em seu resultado, o **Elégùn** pode queimar 1 ponto de **Lodi** para obter uma nova jogada até o limite do valor do atributo relativo (máximo de 4 novas jogadas).

*Exemplo: Raíssa, Elégùn de Marcela, possui Ilerá 6 (4+2) e Lodi 3 (2+1). Ela poderá queimar 3 pontos de Lodi para fazer novas jogadas.*

### **Orixás**

E Por fim ele deve escolher um **Orixá Protetor** para conceder um **tabu** e um **domínio** para ele poder determinar quais seus **Itans** de influência. **Jogue 16 caurís (búzios):** o valor apresentado em **búzios abertos** a seguir é o orixá regente de seu Elégùn. Caso jogue os 16 búzios e tenha 7 búzios abertos e 9 fechados, os 7 abertos indicam que seu Orixá é Nanã (consulte abaixo).

**Itans** são como os fundamentos, exceto que eles são restritos ao atributo **Asé** e quando invocados demonstram a influência do Orixá regente do **Elégùn** na vida e no destino deste em ação. Quando invocar por vontade própria um **Itan** consuma um ponto de

**Lodi** e **Ilera** também, demonstrando o esforço mental e físico de trazer a tona sua ancestralidade.

A narrativa pode ter um ar místico de acordo com a mesa pode ser algo sutil ou fantástico. Quando obtiver um resultado **Aláfia** o personagem pode invocar seu **Itan** sem consumir **Lodi** ou **Ilera**.

*Exemplo: Arthur criou o Elégùn de Oxossi Odéfarín, e possui o Itan “Senhor da Caça” referente ao atributo Asé 1 e persegue uma serpente de fogo por dias na savana sem sucesso, ao invocar seu Itan e obter um resultado Ejifé na caída, ele narra: “Odéfarín, mesmo fadigado, consegue encurralar a serpente próximo ao córrego e ela fica acuada diante do porte poderoso do caçador”.*

Os **Tabus** são defeitos ou complicações aplicados aos Elégùns, no caso que este defeito possa ser aplicado é necessário 1 **Lodi** adicional e caso tenha uma caída Opira ele também perde 1 de **Ilera** indicando o quão insatisfeito está seu orixá regente na situação em questão.

**Resumo: Para invocar Itan, siga o Domínio que você possui e faça uma caída associada ao atributo Asé e consoma 1 ponto de Lodi e 1 de Ilera. A narrativa será em tom sobrenatural sutil. Uma caída com o resultado Aláfia não consome Lodi ou Ilera. Caso esteja sob a influência de um Tabu, é necessário gastar 1 Lodi adicional.**

Outras formar de determinar o seu orixá

**Método 1-** Some todos os algarismo da data de nascimento do jogador e quando for um número acima de 16 e some os 2 algarismos entre si e obtenha o resultado final.

*Exemplo: Felipe nasceu em 31/08/1988 a soma de todos seus algarismo da data de nascimento é 38, somando este resultado dá o número 11 e logo o orixá do personagem de Felipe é Yansã.*

**Método 2-** Será escolhido pelo signo do jogador, uma maneira mais esotérica pra escolher. Então jogue os caurís e a quantidade de caurís abertos indica na ordem o orixá que seu personagem possuirá.

Signos de Ar (Gêmeos, Libra e Aquário) - Oxumarê, Iyewá, Oxoguiã e Oxalufã  
Signos de Terra (Touro, Virgem e Capricórnio) - Oxóssi, Ossayin, Obaluayê e Nanã  
Signos de Água (Câncer, Escorpião e Peixes) - Oxum, Logun Edé, Obá e Yemanjá  
Signos de Fogo (Áries, Leão e Sagitário) - Exú, Ogum, Yansã e Xangô

*Exemplo: Felipe é do signo de Virgem, logo ele possui elemento terra e ao jogar os caurís caem 2 abertos, seu personagem será um Elégùn de Oxossi.*

*OBS: Estas são formas alternativas de como simular em jogo a escolha do Orixá, em nenhum momento isto tem prática na realidade.*

Orixá significa senhor de cabeça, um ancestral que manifesta-se metafisicamente na consciência de seu Elégùn ou descendente. Essa conexão leva algumas pessoas a revelar dons ocultos ou até mesmo ampliando os seu próprios. Orixás possuem

personalidades distintas e influenciam aspectos e escolhas da vida de seus filhos, como pais ancestrais eles atuam de maneira a corrigir e parabenizar seus filhos por suas atitudes corretas ou incorretas.

O Babalawó deve informar sempre ao consulente agir de acordo com o arquétipo de seu personagem e ligado a influência de seu Orixá. Imagine um Elégùn de Ogum como exemplo, seria esperado dele agir sempre com coragem e audácia de acordo com seu Orixá regente.

### **1. Exú (Laroiê!)**

**Domínios:** Sexo, Magia, União, Poder e Transformação.

**Tabu:** Encenqueiro, Festivo, Vingativo.

**Cores:** Preto (União de Todas as cores) e Vermelho.

**Símbolo:** Ogó (Bastão de forma fálica), falo ereto.

**Elementos:** Terra e Fogo.

Orixá da comunicação e o guardião das aldeias e estradas, o primeiro a receber as oferendas garantindo a comunicação entre Orun (mundo espiritual) e o Aiye (mundo material). Exú é um orixá ardiloso e astuto, aqueles que estão em falta com ele devem estar preparados para mal entendidos e discussões que levará a inúmeras armadilhas. Os elégùns de Exú serão extrovertido, ambiciosos e atento as ligações sociais. Elégùns de Exú possuem poderes principalmente na área de influência da comunicação alterando rumos de conversas e intrigas ao seu favor sempre que possível.

### **2. Ogun (Ogun Ieé!)**

**Domínios:** Guerra, Progresso, Conquista e Metalurgia.

**Tabu:** Egoísmo, Furioso, Fanfarrão.

**Cores:** Verde ou Azul Escuro, Vermelho (em alguns aspectos).

**Símbolo:** Obé (facão, espada), Mariwó (folhas de dendezeiro desfiadas), ferramentas de artesanato.

**Elementos:** Terra (Florestas e Estradas) e Fogo

Orixá ferreiro, guerreiro e patrono da tecnologia. Ele forjava suas próprias ferramentas para guerra e agricultura. Ogum é um orixá intempestivo que traz consigo a guerra aonde passa, agindo de maneira audaz e levando temor aos seus inimigos.

Seus filhos são guerreiros natos, podem conviver com a simplicidade, mas são obstinados em alcançar seus objetivos. Sua personalidade forte e exagerada podem levar momentos desagradáveis. Elégùns de ogum podem possuir poderes relacionado a tecnologia e batalhas, podendo ser uma fúria em combate e até mesmo criar armas encantadas por seu pai.

### **3. Oxossi (Òké Aro! Arolé!)**

**Domínios:** Caça, Agricultura, Alimentação e Fartura, natureza e fauna.

**Tabu:** Solitário, Discreto, Curioso.

**Cores:** Azul Turquesa.

**Símbolo:** Ofá (Arco), Damatá (Flecha), Erukeré.

**Elementos:** Terra (Florestas e Campos Cultiváveis).

Orixá caçador que habita as florestas e é seu protetor, irmão de Ogum e Exú e Alaketú (Rei do Reino de Ketú). Oxossi traz a fartura, mas odeia o desperdício, ele preza a harmonia entre a natureza e a cultura.

Filhos de Oxossi serão desbravadores indo em direção aos seus objetivos, mas como um caçador são espreitadores e observadores. Os poderes concedidos são relacionados aos sentidos, instintos, natureza animal e até vegetal e combate com arco e flecha ou armas que necessitem de precisão para ser utilizadas.

#### **4. Obaluayê (Atotoó Ajuberoó!)**

**Domínios:** Doenças epidêmicas, Cura de Doenças, Saúde, Vida e Morte.

**Tabu:** Depressivo, Cético, Exagerado.

**Coors:** Preto, Branco e Vermelho.

**Símbolo:** Xaxará ou Íleo, Lança de Madeira, Lagidibá

**Elementos:** Terra e Fogo do Interior da Terra.

Um dos filhos de Nanã pertencente a família Iji, Obaluaiye é o senhor da doença e da morte, mas aquele que traz a cura por ser o conhecedor de seus segredos. Obaluaiyê é conhecido como o rei da terra, das profundezas da terra ela guarda seus segredos sobre o que existe além da vida.

Os filhos de Obaluaiye serão como seu pai desconfiados, possuindo poderes sobre a vida e morte, principalmente com doenças seja para cura ou enfermidade e alguns relacionados a terra e suas propriedades.

#### **5. Ossain (Ewé ó!)**

**Domínios:** Medicina e liturgia através do uso e conhecimento das folhas, natureza e flora.

**Tabu:** Reservado, Insubmisso, Dedicado.

**Coors:** Verde e Branco.

**Símbolo:** Haste Ladeada por 7 lanças com um pássaro no topo (Árvore estilizada).

**Elementos:** Floresta e Plantas Selvagens (Terra).

Senhor dos segredos das folhas, o conhecedor das propriedades ocultas das plantas. Ossaiyn é um orixá recluso que vive nas matas. Seus cultos e oferendas são realizados em matas e florestas em geral. Um dos filhos de Nanã pertencente a família Iji.

Seus filhos são independentes e tendem a construir uma vida sozinhos, extremamente reservados e cauteloso, seus poderes em geral é relacionado a plantas e a natureza.

#### **6. Oxumarê (A Rún Boboi!)**

**Domínios:** Riqueza, Vida Longa, Ciclos e Movimentos Constantes.

**Tabu:** Mutável, Exibicionista, Orgulhoso.

**Coors:** Amarelo e Verde (Ou preto) e todas as cores do arco-íris.

**Símbolo:** Ebiri, Serpente, Círculo, Bradjá.

**Elementos:** Céu e Terra.

Orixá dos movimentos e ciclos, aquele que faz a ponte entre o Orum e Ayê através do arco íris representado pela serpente que se enrosca e traz harmonia ao mundo. Outro filho de Nanã, membro da Família IJi.

Seus filhos são pessoas sempre em mudança e renovação, incertos e inconstantes. Seus poderes geralmente afetam cores, serpentes e ciclos e mudanças.

#### **7. Nanã (Salubá!)**

**Domínios:** Vida e Morte, Maternidade, lama e poder matriarcal.

**Tabu:** Ranzinza, Conservador, Rancoroso.

**Cores:** Anil, Branco e Roxo.

**Símbolo:** Bastão de Hastes de Palmeira (Ebiri).

**Elementos:** Terra, Água e Lodo.

Nanã é uma deidade ancestral, matriarca da família Iji. A senhora de mistérios e segredos, fez parte da criação da humanidade junto a oxalá, cedendo o barro pelo qual foi moldado a humanidade. Nanã é misteriosa, respeitável, aquela que acumula saber ao longo de sua existência e sabe da inexorabilidade das coisas.

Seus filhos tendem a ser calmos, lentos, mas tendem a ser conservadores e ranzinzas. Seus poderes são comum de controle da terra e lama e segredos, o saber oculto a ser revelado.

### **8. Oxum (Òóré yéyé ó!)**

**Domínios:** Amor, Riqueza, Fecundidade, Gestação e Maternidade.

**Tabu:** Narcisismo, Intriguista, Preguiçoso.

**Cores:** Amarelo Ouro.

**Símbolo:** Leque com Espelho (Abebé).

**Elementos:** Água Doce (Rios, Cachoeiras, Nascentes, Lagoas).

Deidade das águas doces, amor, feminilidade e fertilidade. Uma deusa que não mete esforços para conseguir o que almeja com seu charme e beleza. Oxum descobriu os segredos dos cauris, possuindo o dom oracular assim como Orunmilá. Esposa de xangô, uma das rainhas de oyó, apesar de sua face de intrigas é também uma guerreira. Seus filhos tentem a ser como a mãe charmosos e chamam a atenção para si, possuem poderes relativo a aparência e águas doces, alguns possuem ótimos dons advinhatórios.

### **9. Obá (Obà Siré!)**

**Domínios:** Amor, Sucesso Profissional, vingança e feminilidade.

**Tabu:** Inflexível, Desagradável, Possessivo.

**Cores:** Marrom Raiado, Vermelho e Amarelo.

**Símbolo:** Ofange (Espada) e escudo de Cobre, Ofá (Arco e Flecha).

**Elementos:** Fogo e Águas Revoltas.

Obá é uma orixá Iyabá guerreira possessiva, ciumenta, combativa e impetuosa. Tida como também um orixá movido pela paixão e protetora das mulheres sejam aquelas que sofrem ou que lutam.

Seus filhos possuem características típicas da mãe, tendo problemas para lidar com as pessoas sendo duros e inflexíveis. Os poderes dado por Obá são relativos ao fogo, caça e guerra.

### **10. Iyewá (Ri ro Ewá!)**

**Domínios:** Beleza, Vidência (Sensibilidade, 6º sentido), Criatividade e Possibilidades.

**Tabu:** Vaidoso, Influenciável, Distraído.

**Cores:** Vermelho vivo, Coral e Rosa, Amarelo.

**Símbolo:** Lira, Arpão, Ofá.

**Elementos:** Florestas, Céu Rosado, Astros e Estrelas, Mata Virgem.

Iyába casta filha de nanã e membro da família Iji. Ewá possui o dom da vidência e protege todas as coisas castas e puras. Um orixá vindo do rio e habitante das matas densa e fechadas nunca tocada pelo homem.

Seus filhos possuem aparência destoante por serem exóticos, mudando entre a simpatia extrema a uma arrogância soberba. Ewá concede seus filhos os dons de adivinhação, proteção e subterfúgios.

### **11. Iansã (Epahei!)**

**Domínios:** Tempestades, Ventanias, Raios, Morte.

**Tabu:** Autoritário, Explosivo, Impulsivo.

**Cores:** Marrom, Vermelho e Rosa.

**Símbolo:** Espada e Eruexin (Rabo de Cavalo).

**Elementos:** Ar em Movimento, Qualquer Tipo de Vento, Fogo.

Oyá ou Yansã é a representação da mulher forte e apaixonada que se joga de maneira inflamada a tudo aquilo que almeja e deseja conquistar com suas próprias forças. Uma deusa independente que nasce da contradição de ser uma senhora do rio e portadora do fogo, não ligada aos afazeres domésticos, mas a questão da sensualidade e conquista.

Seus filhos se arriscam e são muito impulsivos agindo muitas vezes sem pensar de acordo com seus instintos ou o momento em que se encontram. Seus poderes estão relacionados ao fogo, tempestades e comunicação com os espíritos.

### **12. Logun Edé (Logun ô Akofá!)**

**Domínios:** Riqueza, Fartura e Beleza.

**Tabu:** Cauteloso, Vaidoso, Superficialidade.

**Cores:** Azul Turquesa e Amarelo Ouro.

**Símbolo:** Balança, Ofá (Arco e Flecha), Abebè (Leque Circular) e Cavalo Marinho.

**Elementos:** Terra e Água (De Rios e Cachoeiras).

Senhor da caça e pesca, fartura e da vaidade, um Orixá caprichoso por natureza herdada de seus pais Oxum e Oxossi. Portador de uma grande beleza e elegância, mas que pode soar como soberba ou arrogância, devido sua natureza contraditória, Logun Edé pode misturar características antagônicas de maneira cíclica, ora estando de uma forma ora de outra.

Filhos deste orixá tendem a serem incertos e superficiais, absorvendo características dos pais de Logun Edé, mas de maneira sucinta. Seus poderes podem ser de guerra, pesca, beleza e fartura.

### **13. Iyemanjá (Erú Iyá!Odó Iyá!)**

**Domínios:** Maternidade (Educação), Saúde Mental e Psicológica e Autoridade Maternal.

**Tabu:** Ressentido, Seriedade, Suntuoso.

**Cores:** Branco, Prateado, Azul e Rosa.

**Símbolo:** Abebé Prateado.

**Elementos:** Águas Doces que correm para o mar, Águas do Mar.

Uma orixá de espírito maternal, aquela que zela pelo pensamento de todos, filha de Olokum, tornou se a responsável por todas as águas, mas seus principal aspecto é a maternidade e a educação dos filhos até formarem sua vida adulta. Yemanjá é a mãe que gosta da atenção dos filhos e fará de tudo para ter seus filhos consigo.

Seus filhos assim como a mãe terão encantos, mas sem fugir muito da formalidade ou do decoro. Seus poderes podem vir das águas, mentalidade e fertilidade.

#### **14. Xangô (Obanijé Kawó Kabiyesi!)**

**Domínios:** Poder Estatal, Justiça, Questões Jurídicas.

**Tabu:** Austero, Carente, Guloso.

**Cores:** Vermelho (Ou Marrom) e Branco.

**Símbolo:** Oxés (Machados Duplos), Edún-Ará, Xerê.

**Elementos:** Fogo (Grandes Chamas, Raios), Formações Rochosas.

Xangô é o poder imbatível, ele é absoluto, imponente forte. Xangô gosta de enfrentar e superar desafios e almeja que seus filhos ajam como tal. Xangô é um rei sábio e astuto, mas usa a força quando necessário associado aos líderes e governantes que aplicam a lei e a ordem.

Seus filhos geralmente são robustos dotados de uma grande auto estima e energia conscientes de sua importância e respeito. Seus poderes são referentes aos raios, fogo, força e comando.

#### **15. Oxoguiã (Exeuê Babá!Epa Molé!)**

**Domínios:** Vida, Estratégia, Guerra, Debate e a Invenção.

**Tabu:** Leal, Teimoso, Altruísta.

**Cores:** Branco matizado de Azul.

**Símbolo:** Espada, Pilão, escudo, Atorí e Iruexan.

**Elementos:** Ar, água e a própria Luz.

O rei do Lorógun (confusão), o oxalá mais novo portador da espada. Oxaguiã é um orixá fun fun (branco) que rege a necessidade de mudança e intranquilidade, as inovações, aprendendo o ofício da guerra com ogun ele tornou-se um rei guerreiro que devido sua paciência aliou a um estrategista competente.

Os filhos de oxoguiã são inquietos e possuem uma necessidade de mudança constante para obter aquilo que deseja mesmo que tenham que planejar por um período longo até obter o que quiserem. Seus poderes regem a criação, a tranquilidade e o conflito.

#### **16. Oxalufã (Epa Babá!)**

**Domínios:** Poder Procriador Masculino, Criação, Vida e Morte.

**Tabu:** Lealdade, Delicado, Detalhista.

**Cores:** Branco Leitoso.

**Símbolo:** Opaxoró, Igbín.

**Elementos:** Atmosfera e o Céu.

O detentor do poder procriador masculino, aquele que com seu sopro de vida gerou a toda humanidade. Representado por um homem idoso que se apoia em seu Opaxoró representando as 3 esferas da criação o céu, a terra e o mar. Oxalá é um orixá fun fun (Branco), seu poder rege o branco que é a síntese de todas substâncias que compõem as coisas. Oxalá traz consigo a paz e a resolução de tudo, pois é inevitável que tudo aquilo que existe terá um dia de deixar de existir.

Seus filhos tendem a ser frágeis, delicados, mas compensados com grande retidão de caráter e moralidade, sua lealdade para com todos e paciência os tornam pessoas admiráveis. Manifestam poderes de criação como curar e acalmar ânimos e expulsando tudo aquilo que não for natural.

*Exemplo: Raíssa jogou os 16 búzios e obteve como resposta o Orixá Obaluayê. Seus domínios são: Doenças epidêmicas, Cura de Doenças, Saúde, Vida e Morte. E seus tabus: Depressiva, Cética e Exagerada.*

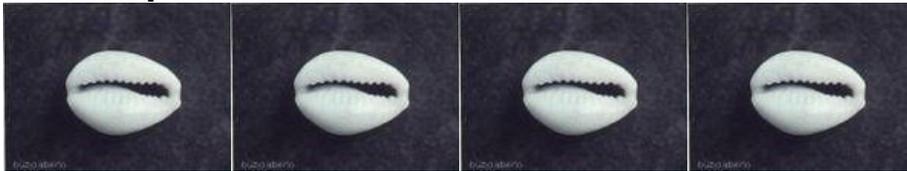
**Resumo: Ilerá = Emi+Ará. Lodi = Asé+Ori. Identifique seu Orixá Protetor e registre o tabu e o Itan do mesmo.**

### **Ifá - A caída dos Caurís**

Sempre que for necessário o **Babalawó** rolará os caurís. Em uma situação de conflito ou dúvida, ele lança os caurís e interpreta a situação de acordo com a reação do consulente. Os **Eléguns** poderão solicitar novas caídas ao **Babalawó**. O número máximo de novas caídas é igual ao valor máximo de seu atributo associado ao teste, e é necessário gastar **Lodi** para tanto. Quando a provação se adequar a alguma característica, não será necessário gastar **Lodi** para fazer uma nova caída de caurís.

Os resultados possíveis são:

#### **OPIRA: 4 BÚZIOS FECHADOS**



**Resposta negativa absoluta**, nem mesmo **Lodi** pode ser gasto neste caso, exceto se for uma situação de invocar um fundamento ou Itan de um orixá. O jogador perde 1 ponto de Ilera ou Lodi automaticamente de acordo com a situação.

#### **OKAN: 1 BÚZIO ABERTO E 3 FECHADOS**



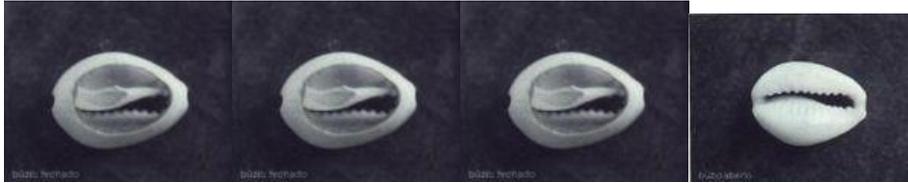
**Resposta Negativa**, mas o consulente pode queimar **Lodi** para obter maiores informações, mas ele deve fazer perguntas com maiores detalhes para que novas jogadas sejam feitas, caso seja um tabu ele terá uma resposta negativa e não poderá consumir Lodi para esta jogada.

#### **EJIFÉ: 2 BÚZIOS ABERTOS E 2 FECHADOS**



**Resposta Positiva**, entretanto é um positivo que demonstra que o consulente deverá proceder com algum tipo de comportamento ou ação para resolver a questão e caso seja um fundamento ou Itan ele possuirá uma resposta positiva ainda melhor.

#### **MEJE: 3 BÚZIOS ABERTOS E 1 FECHADO**



**Representa um talvez**, obrigatoriamente o consulente deve gastar 1 ponto de Lodi para obter uma resposta positiva ou negativa. Mesmo que positiva será um resultado incerto ou obscuro para o mesmo.

### **ALÁFIA: 4 BÚZIOS ABERTOS**



O melhor resultado possível ao consulente, ele conseguirá, com certeza, resolver a consulta obtida e recuperará 1 ponto de **Lodi** ou **Ilera** quando obtiver esta caída.

O **Babalawô** também pode interpretar as formas com que caem os búzios, um formato de arco poderia ser uma resposta de Oxossi por exemplo. A imaginação do consulente como ele vai lidar com o resultado também é muito importante para uma boa narrativa coletiva.

### **Narrativa**

A narrativa de Odú RPG é visar a busca pelo destino. Seu personagem possui um destino a ser cumprido e um ancestral espiritual estará presente para influenciar suas escolhas e decisões, isso será sempre visto nas caídas dos Caurís. Diferentes histórias poderão ser contadas utilizando o Odú RPG, em qualquer momento da história. Mas atente: as lendas e mitos yorubás têm um sentido coletivista, o propósito individual sempre está ligado ao bem-estar da comunidade. E logicamente o fantástico também é uma narrativa comum.

Como a mitologia yorubá tem uma visão cosmológica dos elementos da natureza, pragas, secas, longas temporadas de chuvas serão encarados sob a ótica do sobrenatural. O **Babalawó** pode utilizar dessas temáticas para criar opções de narrativas aos **Elégùns**.

Na Cosmogonia yorubá, Olorun é Deus Supremo Criador que não recebe nenhuma oferenda e não mais se manifesta no mundo, pois a ele tudo pertence e fora criado, cabendo aos Orixás manter a harmonia do mundo. Entenda isto como parte das expressões do ciclo da natureza e do pensamento comunitário que fazem parte da narrativa de Odú RPG.

### **Livros e Material de Apoio**

- Orixás deuses iorubás na África e no Novo Mundo – Verger, Pierre Fatumbi, Ed. Corrupio.
- Notas Sobre o Culto aos Orixás e Voduns – Verger, Pierre Fatumbi, Ed. EDUSP.

- Documentário: Pierre Fatumbi Verger (*Um mensageiros entre dois mundos*), Produção GNT/Globosat, Dir. Leticia Muhana.
- Mitologia dos Orixás – Prandi, Reginaldo, Ed. Companhia das Letras.
- *Minissérie Mãe de Santo- Produção Rede Manchete, Dir. Henrique Martins.*