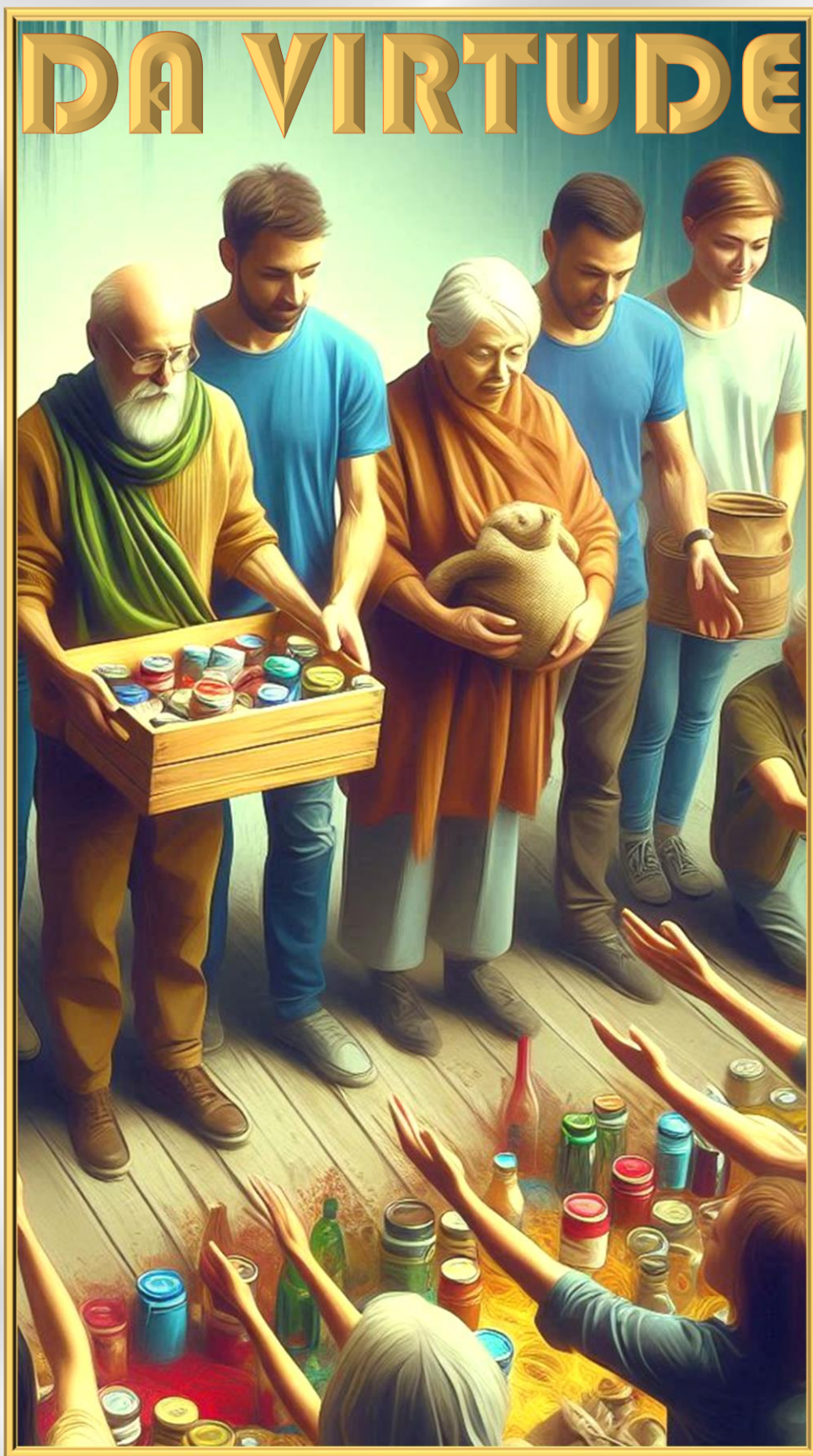


CAMINHO

DA VIRTUDE



HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

**Sistema
Daemon**

INTRODUÇÃO

NOTA: É mais que óbvio, mas não custa reiterar: os pontos de vista, opiniões e possíveis limitações no nível de conhecimento demonstrados neste netbook refletem apenas a mentalidade do autor e de mais ninguém, a não ser que dito o contrário por qualquer outra pessoa.

Sim, é exatamente isso: aventuras baseadas na espiritualidade crística. E não, não estou falando de cenários bíblicos que se passam nas eras do Antigo e do Novo Testamento, nem mesmo cenários de cruzadas e missionários. Ou melhor dizendo, não falarei de um cenário específico aqui. Dessa vez, a Bíblia será usada a favor dos RPGistas, ao mesmo tempo em que o RPG será usado a favor dos cristãos. Sim, desafio duplo!

Neste desafio épico, o importante é que a Bíblia é o foco. Nada contra a Bíblia será usado, e inclusive a ausência de outras religiões na verdade só reflete que eu não me lembro de ter visto outras religiões praticando intolerância contra jogadores de RPG. Se alguém aí sabe de algo, me avisa e aí eu crio um outro netbook só pra abordar outra(s) religião(ões) nesta questão.

Vamos então começar com o que sempre me pareceu a palavra mais importante de todas nas centenas de milhares de versículos ali. Você achou que eu ia falar sobre o pai de todos, né não? Pois se engana, porque já comecei o desafio seguindo

[Êxodo 20:7](#). O que eu vou abordar é a palavra que se repete na passagem de [Mateus 22:37-39](#): amor. RPG com Bíblia é igual a RPG sobre amor, e essa é a minha visão de autodeclarado não praticante de religião, mas vindo de criação essencialmente católica. E aqui veremos uma adaptação do Sistema Daemon feita para nosso propósito RPGístico.

Já deixei bem claro ali em cima que nesse netbook não tem cenário bíblico épico – nada de combate contra Gigantes filisteus, enfrentamento de soldados romanos no fio da espada e nem batalhas apocalípticas contra dragões de sete cabeças e enxames de gafanhotos mutantes com caudas de escorpiões. Quer dizer, vai ter qualquer coisa a depender do Paraboleiro – como se chama o contador de histórias no Caminho da Virtude. Afinal, se a Bíblia está aí para nos inspirar, que tal nos inspirarmos no melhor contador de histórias e parábolas para contarmos as nossas com a participação do grupo assim como ele o fazia? Sendo assim, cada aventura se chamará Parábola, e o Mestre será o Paraboleiro.

No que se espera de um RPG com Bíblia, as parábolas envolverão situações em que a manifestação do amor será sempre parte da solução. Enigmas são obviamente bem-vindos e a esperteza para se livrar de dificuldades também, desde que a esperteza não sirva para propósitos mesquinhos. Afinal, não se esqueça de [Lucas 6:29](#).



CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Atributos e Pontuação

Os atributos são exatamente os mesmos do Sistema Daemon, com a adição dos Pontos de Pureza (PdPs). Os PdPs serão o principal instrumento para o Paraboleiro controlar os atos dos personagens para que eles sigam os preceitos crísticos e não saiam por aí tocando o terror. Notem que eu usei o termo “crísticos” e não “cristãos” – sugiro que qualquer cristão que não conheça esta diferença que corra atrás, é inadmissível que um não-praticante saiba algo fundamental para praticantes do Cristianismo. Outro detalhe essencial para entender é que no Caminho da Virtude, o valor dos atributos vai de 0 a 9, portanto, o valor médio é 5.

O Paraboleiro terá a responsabilidade de criar parábolas em que os atributos terão valor sem que os personagens sejam combatentes. Óbvio que temos na Bíblia grandes feitos de combate com Força ([Juízes 15:14-15](#)), Destreza ([1 Samuel 17:49](#)), Constituição ([Gênesis 32:24](#)) e tudo mais, mas aqui o que vai rolar é amor, na forma das várias virtudes cristãs ([1 Coríntios 13:13](#)). Nada de ferir o amiguinho, seja física, intelectual ou emocionalmente. E na dúvida, só seguir [Êxodo 20:3-17](#).

Com relação à pontuação, ela segue a seguinte lógica: 50 pontos de atributo, 30 pontos de perícia, 5 pontos de aprimoramento. Mas não esqueça que os personagens precisam gastar pontos de personagem em 8 atributos (FR, CON, DEX, AGI, INT, WILL, PER, CAR) e estes valores são somados às perícias (bem menos que nas pontuações comuns já que aqui os atributos vão até 9 apenas). Nenhuma perícia pode ter mais de 9 em seu valor, já com a soma do atributo. Sim, a vida real é um ambiente mais difícil mesmo. Mas a sugestão é que o limite de desvantagens seja 1 ponto maior (portanto, até -4).

Raças sobrenaturais

Hmmm... Não.

Todo mundo é Humano, descendente de Noé e tal. Se o Paraboleiro quiser, ele que se resolva na igreja dele pedindo conselho com padre, pastor, bispo ou quem quer que seja. Este netbook foi pensado em personagens que sejam pessoas normais vivendo os desafios para manter uma vida virtuosa.

Aprimoramentos e Perícias

Muitos aprimoramentos são permitidos, e muitos são desencorajados. Todos os que envolvem causar dano, por exemplo, é melhor não ter (Armas de Fogo).

Esse não é um jogo para personagens que façam milagres como invocar maná dos céus, andar sobre águas, saber mais de helicóptero que o próprio piloto... Aliás, capacidades especiais usadas para se sobressair a outras pessoas é uma forma de demonstrar soberba, e isso merece leitura de [Provérbios 11:2](#) (para os jogadores, não os seus personagens). Além disso, quaisquer capacidades especiais precisam ser claramente fruto de benção divina, de acordo com [1 Coríntios 12:4-11](#).

E fora essa parte dos aprimoramentos de combate, existem também os aprimoramentos que podemos chamar de “arcanos”. Coisas como Afinidade com Fadas, Afinidade com Magia, Alma Pura, Amigo Fantasma, Arma ou Amuleto Mágico, Canalizador, Capaz de Enxergar Auras, Comunicação em Sonhos, Conhecimentos Arcanos, Conjuração, Detecção de Magia, Familiares, Gremlins, Guardião de Artefato, Homúnculo, Pactos, poderes de criaturas sobrenaturais, Poderes Mágicos, Resistência à Magia, Sensitivo e Tutor. Obviamente, vamos considerar como fortemente desencorajado, primeiro por causa dessa passagem aqui: [Deuteronômio 18:9-12](#). Segundo, porque repito: aqui estamos falando de pessoas normais, nada de santos, milagreiros nem nada assim.

Por fim, existem só duas vantagens realmente proibidas: Contatos e Aliados/Influência (Igreja) e Pontos de Fé, por mais bizarro que pareça. Isso acontece porque Pontos de Fé dá acesso a efeitos milagreiros, e Contatos e Aliados/Influência (Igreja) dá ao personagem benefícios sociais como um representante religioso ou membro influente em sua comunidade religiosa. Aqui, não existe acesso a magias, e os personagens são membros da comunidade, mas não membros da própria organização religiosa.

Perícias são totalmente viáveis, porém Ciências Proibidas precisa ser revista porque não trata das ciências ocultas, e acredito que você já entendeu que a prática crística não inclui decorar nomes de demônios para abusar da intolerância contra tudo o que não entende. Por isso, Ciências Proibidas é transformada na categoria Teologia (obviamente

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

com a perícia Teologia original eliminada da categoria de Ciências), com as seguintes perícias da categoria:

- **Teologia Exegética:** Procura no estudo da Bíblia trazer à luz o seu verdadeiro sentido (línguas originais, arqueologia bíblica, hermenêutica bíblica).
- **Teologia Histórica:** Estuda história bíblica, história da igreja, história das missões, história da doutrina e história dos credos e confissões.
- **Teologia Bíblica:** Sistematiza as doutrinas de acordo com as suas ocorrências nas diversas partes da Bíblia, como são apresentadas por cada escritor sacro.
- **Teologia Dogmática:** Estuda-se os credos das igrejas, a apologética, polêmica e ética.
- **Teologia Prática:** Sistematiza e ordena a aplicação das doutrinas de modo prático para edificação, educação e aprimoramento dos homens (homilética, liturgia, administração eclesíastica, educação cristã e missões).
- **Teologia Natural:** Estuda fatos que se referem a Deus e Seu universo revelados na natureza.
- **Teologia Sistemática/Reformada:** Encarrega-se de coordenar todos os ensinamentos das teologias anteriores e sistematizá-las sob os grandes títulos do estudo teológico (cristologia, paracletologia, angelologia, hamartiologia, antropologia, eclesiologia, escatologia e soteriologia).

Com relação a aprimoramentos negativos, as limitações são mais brandas: apenas Alma Vendida, Assombrado, Ferro Frio, Gremilint, Poltergeist e Toque Letal são proibidos mesmo. Todos os outros ainda permitem algum tipo de adaptação.

Por motivos óbvios, aprimoramentos positivos e negativos relativos aos cenários e abordagens sobre-humanos (INVASÃO, TREVAS, ANIME, SUPERS etc.) também não têm lugar em uma parábola típica.



HORA DO TESTE

Aí vai aparecer alguém e começar a condenar o RPG dizendo que dado é coisa de gente errada que gosta de fazer aposta, e que aposta é coisa do capeta e tal. Não vamos abordar nem isso e nem esquemas piramidais gerenciados por administradores de igrejas e nem bancadas religiosas que votam a favor da legalização de sites de apostas. Aqui o assunto é RPG e Bíblia.

Dados não serão o item para definir o sucesso ou fracasso no teste – será a própria Bíblia. O teste se dá da seguinte maneira: o Paraboleiro indica o valor do teste (geralmente, o valor do atributo ou perícia). O jogador então folheia a Bíblia aleatoriamente e seleciona um versículo bíblico – o numeral do versículo bíblico é o resultado do teste. Caso prefira,

existem sites e aplicativos que indicam versículos bíblicos aleatoriamente. Mas importante: o jogador DEVE ler o versículo bíblico selecionado, e todo o grupo de jogo deve prestar atenção na leitura. Ao final, caso o Paraboleiro e o grupo queira, podem dizer todos “Amém”, mas este detalhe será de acordo com a vontade e consenso de cada grupo.

Claro que o valor do teste precisa sempre dar entre 1 e 9, mas existem versículos que alcançam a cada das dezenas, e o que fazer? O versículo deve ter seus numerais somados até o resultado ser reduzido a apenas um numeral. Exemplo 1: o versículo de número 22 se torna 4 (2+2=4). Exemplo 2: o versículo de número 68 se torna 5 (6+8=14; 1+4=5).

INTOLERÂNCIA AOS INTOLERANTES

Tudo o que foi estabelecido até aqui (valores de atributos, aprimoramentos permitidos, uso da categoria de perícia Teologia, Bíblia como item de teste e leitura em grupo) assegura que qualquer intolerante que passe pela mesa de jogo veja apenas um grupo de amigos lendo trechos bíblicos o tempo todo e realizando ações que não ferem nem permitem ferir outras pessoas. Porém, o grupo pode querer algo realmente fora deste padrão, e aí deverá ser acertado entre os membros do grupo o que será adicionado.

Eles podem possuir a capacidade de realizar milagres através dos Pontos de Fé a serem permitidos pelo Paraboleiro (desde que sejam altruístas e em nome do amor pelo próximo), mas podemos estabelecer que não existirá nenhum milagre a ser realizado sem que o personagem capaz de realizar o milagre possua, sem ganho de pontos, aprimoramento negativo Precisa Sempre se Apresentar (de DAEMON SUPERS) em uma versão que reflete a obrigação de se realizar uma oração em nome do Pai, ou do Filho, ou do Espírito Santo. Sem um claro clamor pela intervenção direta da Santíssima Trindade, simplesmente não haverá milagre.

Os personagens podem estar envolvidos em constantes conflitos de agressão, em que eles não se tornam agressores de verdade, mas sim defensores que imobilizam e impedem que inocentes sejam feridos ou mesmo mortos. Os personagens sempre causarão dano não-letal (se a

vítima cair a 0 Pontos de Vida, fica inconsciente mas não perde PVs até chegar a -5 e morrer). Qualquer tentativa consciente do jogador em fazer seu personagem causar dano letal causará efeitos negativos diretos relativos aos PdPs.

Pode ser também que eles prefiram uma camada extra de sobrenatural, enfrentando espíritos malignos (vou tomar a liberdade de ignorar por completo palavras que venham a definir entes malignos por puro capricho da Igreja Cristã Medieval na perseguição ao paganismo e povos bárbaros). Decidir usar um desses nomes para substituir o nome escrito nos idiomas antigos da Bíblia fica a critério da religião ou comunidade do Paraboleiro e seu grupo de jogo. Ao lidar com os espíritos malignos, o Paraboleiro pode permitir então as vantagens Alma Pura, Capaz de Enxergar Auras e Sensitivo (estas duas últimas ligadas ao Discernimento de Espíritos, como descrito em [1 Coríntios 12:10](#)). Se o Paraboleiro e seu grupo realmente quiserem explorar a demonologia como ela foi estabelecida desde a Idade Média e tão fortemente atrelada a vertentes neopentecostais atualmente, então a vantagem Alma Pura permitirá também a compra do aprimoramento Poderes Mágicos APENAS para as Formas Entender e Controlar e o Caminho Spiritum, e APENAS para a realização de exorcismos – mas que fique bem claro que este netbook se baseia no que realmente há na Bíblia, e não em retratações da Idade Média até a atualidade com outros livros e menos ainda conteúdo pop derivado de televangelismo sensacionalista.

IDEIAS DE PARÁBOLAS CRÍSTICAS

Notem que eu coloquei parábolas CRÍSTICAS. Não chamei de bíblicas, nem de cristãs. Parábolas bíblicas poderiam se referir tanto às parábolas encontradas na Bíblia como também parábolas inspiradas em datas e locais citados na Bíblia. Parábolas cristãs seriam focadas em vertentes religiosas cristãs, e aqui não há tentativa de falar de uma ou outra tradição cristã, seja católica, protestante, ortodoxa, rastafari, neopentecostal, mórmon e nenhuma minimamente baseadas na Bíblia.

Resgate para a Comunidade

Os personagens são informados de que uma criança da comunidade (pode ser um membro de seu círculo de amigos, um filho de vizinho ou qualquer outra possibilidade) se envolveu em um conflito muito triste contra alguém importante (seus pais, uma pessoa com quem namorava, melhor amigo(a), mentor na comunidade) e fugiu de casa, decepcionada com a forma como foi tratada.

Cabe aos personagens investigarem onde a criança estaria se abrigando enquanto tenta lidar com seus sentimentos. Ao encontrá-la, o próximo passo é compreender o que ocorreu e como a criança se sente, assim sendo necessário que eles utilizem da compaixão e da sabedoria para melhor aconselharem a criança a voltar para a comunidade, por fim então intermediando as pazes entre a criança e a pessoa que a decepcionou, oferecendo soluções de inteligência emocional para que evitem que futuros conflitos ocorram.

Legado do Coração

Um membro influente na comunidade é conhecido por sua benevolência e intensa participação em atos de caridade, ao mesmo tempo em que é visto como uma pessoa solitária que perdeu a esposa e também o contato com filhos e netos. Ele subitamente falece e a comunidade vai participar de seus ritos fúnebres. Em meio aos ritos, os personagens percebem que diversos familiares do homem apareceram por lá, mas demonstram fortes sentimentos de tristeza, rancor e arrependimento. Parte deles interagiu superficialmente com pessoas por ali e disse que se mudará à casa do homem após os processos de inventário e herança serem apropriadamente realizados.

Sendo assim, um triste evento traz à comunidade a oportunidade de abraçar novos membros e, dentro do interesse e predisposição deles, curar feridas antigas e lhes mostrar que sempre há espaço para perdão, compreensão, apoio e esperança.

Consequências do Fanatismo

Uma festa social organizada pela comunidade está ocorrendo ao ar livre (pode ser uma praça, parque, praia etc.) e todos estão engajados e felizes, também dando as boas-vindas a todas as pessoas que queiram se juntar e comprar os alimentos servidos, brincar nos jogos organizados em barraquinhas e tudo o mais.

No entanto, alguns membros da comunidade encaram fé e religião de uma forma diferente, mais relativa à discriminação e exclusão. Subitamente, este grupo de exceção na comunidade começa a atacar as pessoas de diferentes religiões na festa com armas brancas, e inclusive um deles com uma arma de fogo.

Cabe aos personagens protegerem as vítimas da violência derivada da falha de interpretação bíblica em forma de terrorismo. Enquanto as protegem, são atacados por seus próprios colegas, muito provavelmente amigos próximos e de longa data, enquanto escutam versículos bíblicos inspirados na vingança e genocídio de povos.

A Corrente do Enganador

Os personagens percebem que diversos membros de sua comunidade, de todas as características socioculturais, estão sob influência de desinformação que explora passagens bíblicas para reforçar comportamentos fora dos valores crísticos. Opressão contra qualquer espécie de minoria demográfica ou cultural, armamentismo, enriquecimento em cima de inocentes e humildes, charlatanismo, uma infinidade de manifestações de negacionismo e muito mais. Porém, desta vez está tudo acontecendo no ambiente de redes sociais, envio em massa de emails e streamings.

Já preocupados, os personagens percebem a situação desesperadora quando se deparam com um trato entre as pessoas manipuladas sobre uma data específica em que irão cometer automutilação, grave o suficiente para potencialmente matar algumas das pessoas que aceitaram. Os personagens precisam encontrar os manipuladores da fé no ambiente virtual,

IDEIAS DE PARÁBOLAS CRÍSTICAS

desmentir e esclarecer a desinformação, e ainda reverter a o ato agendado antes que cada inocente fira a si mesmo em diferentes pontos da comunidade.

Ilha de Fé

Os personagens participam de uma missão humanitária para auxiliar uma comunidade isolada em uma ilha vitimada por extrativistas ilegais que praticavam violência de diversas formas à comunidade antes de fugirem. No entanto, eventos climáticos inesperados impedem transporte aéreo e marítimo de alcançarem a ilha por semanas.

Fome, sede, falta de abrigo, ameaça de predadores e outras situações podem ocorrer a qualquer momento. A tensão gradualmente intensifica os conflitos e a falta de esperança na comunidade, que já praticava seus próprios ritos de fé e religião.

Os personagens precisam cuidar da sobrevivência de homens, mulheres e crianças sem perderem a fé, apartar brigas que podem surgir do desespero aplicando a justiça e a temperança e, acima de tudo, manter o ânimo e a esperança, sem oprimir a fé da comunidade que é diferente da dos personagens.

O Perdão do Injustiçado

Um jovem da comunidade foi injustamente preso por vários anos após ser acusado de um roubo que não cometeu. Após o verdadeiro culpado confessar antes de morrer, ele é libertado, mas retorna

profundamente marcado pela traição da comunidade.

Os personagens encontram o jovem consumido pelo ressentimento, incapaz de perdoar a si mesmo ou os outros. Eles precisam ajudá-lo a reconstruir sua esperança, guiando-o para um caminho de reconciliação e aceitação.

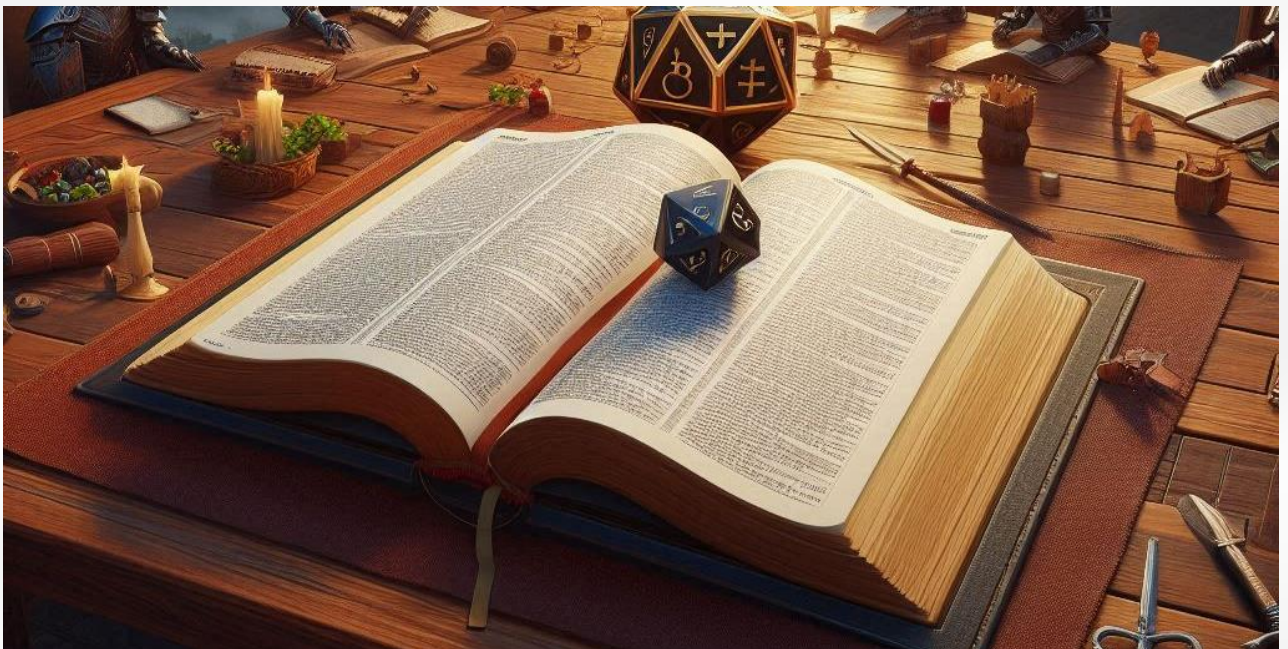
Ao mesmo tempo, os personagens trabalham para unir a comunidade, incentivando-a a pedir perdão pelo erro cometido. Com diálogo e empatia, precisam curar as feridas, criando espaço para redenção e renovação para todos.

Provação dos Céus

Uma forte tempestade destrói grande parte da comunidade, deixando famílias desabrigadas e sem recursos. Os personagens são chamados a ajudar a reconstruir o que foi perdido, enquanto a população começa a perder a fé e a esperança.

No processo, os personagens encontram pessoas que, abaladas pela tragédia, questionam sua fé e acreditam que nunca irão se reerguer. Os personagens precisam inspirá-las a acreditar novamente, mostrando que a verdadeira força vem da resiliência diante da adversidade.

À medida que ajudam a reconstruir lares e vidas, os personagens também precisam fortalecer os laços de solidariedade na comunidade. Com fé renovada, os personagens precisam ajudar a comunidade a se erguer mais unida e resiliente do que antes.



Caminho da Virtude propõe um desafio intrigante: unir a espiritualidade crística ao RPG de maneira inovadora. Sem recorrer a cenários épicos da Bíblia ou batalhas apocalípticas, este netbook utiliza os ensinamentos bíblicos como uma forma de guiar o jogo, oferecendo aos jogadores uma experiência focada no amor e nas virtudes cristãs. Com uma abordagem original, o mestre do jogo, chamado Paraboleiro, guia os jogadores através de parábolas, onde o amor e a compaixão são as chaves para resolver enigmas e superar obstáculos, sem recorrer à violência.

No **Caminho da Virtude**, os jogadores criam personagens humanos, normais, que seguem os preceitos crísticos, utilizando Pontos de Pureza para manter o caminho virtuoso. Sem espaço para seres sobrenaturais ou grandes feitos miraculosos, o foco está em viver os desafios do dia a dia com ética e moral, como sugerido pelas Escrituras. A criação de personagens segue as regras do Sistema Daemon, adaptado para garantir que os atributos e perícias reflitam essa jornada espiritual e a busca pelo bem comum.

Além disso, este netbook oferece um sistema único para testes e ações, onde os resultados são determinados pela leitura aleatória de versículos bíblicos. Com criatividade e um toque de irreverência, **Caminho da Virtude** convida RPGistas e cristãos a explorarem a Bíblia de uma maneira nova, enquanto enfrentam dilemas morais, resolvem conflitos sem violência e se aprofundam nos valores universais do amor e da virtude.



CAMINHO DA VIRTUDE

**Sistema
Daemon**