

RPG & Evangelismo, são coisas que combinam?

Esse livro é exclusividade do site Exodus, Cristianismo e vida para todos assim como Jesus nos ensina . Site muito em breve na internet que ensina o evangelho de Jesus da maneira certa e com muito amor

Autor: Rodrigo Jeferson (e-mail: aurak60@redejovem.net)

Esse vai ser concerteza um dos livros definitivos que mostrará que o RPG não é "ferramenta do demônio" e que o Cristianismo não é uma loucura. Nesse livro de aprendizado, você aprenderá tudo que queria saber sobre os jogos de interpretação tão populares no mundo todo e também vai observar (principalmente os fanáticos que não gostam!) que a bíblia **NUNCA FOI CONTRA O RPG**, e mostrará de antemão que muitos falsos profetas vem a mídia afirmando que o RPG é algo maligno apenas para se promover.

O livro que você tem em mãos foi escrito por *Rodrigo Jeferson, manga-ka, otaku, evangélico e jogador de RPG há mais de 8 anos*. Escrito com o objetivo de mostrar aos evangélicos (e outras religiões) e aos jogadores de RPG as suas diferenças, mostrando que RPG não é jogo do diabo e os evangélicos não são fanáticos ou loucos.

Para começar, o autor desse livro (eu) não é um evangélico padrão, e sim sou uma benção na casa de meu Deus, leio a bíblia quase

todos os dias, sou batizado e também pelo Espírito Santo (falo em mistério) e tenho Dom de revelação, e visões (quando o Senhor Jesus me mostra, hehe!). Deus me usa de tal maneira e também me mostra muitas coisas.

Escrevo esse livro não apenas para mostrar definitivamente que o RPG é de Deus tudo para confrontar os fanáticos e também ter a sua atenção para que vós possa encontrar a Deus e seguir nos seus caminhos, e ser salvo.

Se você foi em uma igreja ou ouviu pessoas falando mal de um jogo chamado RPG, veja com a verdade como é esse jogo e como são os seus jogadores: pessoas simples e espertas, que gostam de criar estórias e ambientes para brincar de faz de conta... e pare de vez com o preconceito que muitos tentam inserir no jogo: COMO SENDO DEMONÍACO (Ah! Tá, se RPG fosse demoníaco mesmo você não acha que Deus iria dizer aos seus servos que RPG não presta e é errado assim como Ele fala de adultério, drogas, crimes etc.[?])

Continue o injusto praticar a injustiça; continue o imundo ainda sendo imundo; o justo continue na prática da justiça; e o santo continue a santificar-se. Eis que venho em breve! E está comigo o meu galardão para retribuir a cada um conforme suas obras. Eu sou o Alfa e o Ômega, o Primeiro e o Último, o Princípio e o Fim. Bem-aventurados aqueles que lavam as suas vestes (no sangue do cordeiro) para que tenham direito à árvore da vida e entrem na cidade pelas portas. Ficarão de fora os cães, os feiçiceiros, os impuros, os assassinos, os idólatras e todo aquele que ama e pratica a mentira. (Apocalipse 22:11-15)

Não diz que ficará de fora os que jogam RPG, que gostam de rock e de desenhos japoneses e seriados de TV. Ficarão de fora todo que ama e pratica a mentira (como aqueles que lutam para provar que RPG é profano, e sabem que NÃO é, e mesmo que confirma a eles como é o verdadeiro RPG, eles lutam com a verdade, e

ainda proseguem nessa mentira e lutam com unhas e dentes para profanar o jogo, contando mentiras como dizendo que o Anti-Cristo recruta jogadores de RPG dentre outras barbaridades...)

Olha que não entra no céu **AQUELE QUE AMA E PRATICA** a mentira.

A bíblia não é contra e para os fanáticos eu digo "nos veremos no dia do Juízo".

1º: Quem são as pessoas que falam mal do RPG?

Não podia começar a falar nesse livro sobre as pessoas que "afirmam" que o RPG (ROLE PLAYING GAME - e JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PERSONAGEM - em português) seria algo maligno, demoníaco, que "corrompe" almas e levam seus praticantes ao inferno entre outros termos e "invenções" de fanáticos para poder aparecer dentro da igreja, como "especialistas". Uma vez que todos esses "especialistas" nunca jogaram o jogo na vida e só vivem falando mal dele pelos boatos que ouviram (aliás, boatos inventados).

Eu pesquisei em textos evangélicos que falam sobre o assunto e em pregações de alguns pastores que não conhecem o jogo e sua arte impressionante, muitos deles nunca ouviram falar mas mesmo assim pregam pelo que ouviram de fanáticos. Também, fanáticos e pastores inserem "termos" e "personagens" bíblicos para falar mal do RPG, aumentando a ridícula tese de que RPG seria maligno.

Um recado aos pais: DEIXEM SEUS FILHOS JOGAREM RPG, pois é um jogo saudável, que não gasta a energia elétrica e incentiva seus filhos a ler e fazer contas, tornando pessoas mais inteligentes e intelectuais, além de ser um jogo que traz amigos e desfaz inimigos (comigo mesmo em minha vida. Muitas vezes tinha MUITOS INIMIGOS nos fliperamas/videogames da vida, mas ao saber que algum de nossos rivais jogavam RPG, esquecemos nossas diferenças de lado e nos tornamos grandes amigos).

E para calar a boca dos fanáticos e loucos que TENTAM COLOCAR EM SUAS MENTES QUE RPG É DO DIABO (sendo que a **BÍBLIA É BEM CLARA QUE DIZ QUE NADA É DO DIABO E SIM TUDO É DE DEUS**) vou mostrar textos e dogmas de bíblia que mostram que o RPG é apenas um jogo, de contar histórias; assim como Jesus utilizava as

Mateus 7:15-23

"Cuidado com os falsos profetas, que vem até vós disfarçados de ovelhas, mas que interiormente são lobos devoradores. Pelos seus frutos os conhecereis. Porventura, se colhem uvas dos espinheiros ou figos dos abrolhos. Do mesmo modo, toda a árvore boa produz bons frutos, e toda árvore má, produz frutos maus. Não pode a árvore boa produzir maus frutos, nem a árvore má produzir frutos bons. Toda árvore que não dá bom fruto é

parábolas para seus discípulos, o RPG é um jogo de parábolas, com regras e que a estória não está definida, vai se fazendo de acordo com os próprios ouvintes.

E se você ouviu coisas absurdas como: "-O ANTI-CRISTO ESTÁ NA TERRA E ESTÁ RECRUTANDO JOGADORES DE RPG PARA GOVERNAR", verá que a bíblia não diz nada disso e que o fanático que inventou isso é melhor que se arrependa, pois se essa pessoa não viver como Cristo amando as pessoas (como eu), vai parar num lugar não tão legal. ... e também tenho umas palavrinhas aos jogadores de RPG cujo alguns acham que o evangelho é piada, vou explicar que Jesus quer você e não liga o que você joga, porque você joga com as mãos, dedos, boca, língua e palavras de um corpo que se tornará pó, porque vós receberá um corpo perfeito quando você entrar no céu (não ria). Para detalhes, dúvida, críticas ou qualquer recado, me mande um e-mail para (aurak60@redejovem.net).

O evangelho é para todos e nesse livro nenhum fanático poderá declarar coisas erradas, pois vou prova-los que a bíblia é a favor desse jogo fascinante (e não como os fanáticos inventam coisas como *RPG sendo jogado por Adão e Eva e criado por Satanás*).

JESUS TE AMA E QUER TE LEVAR PARA O CÉU, E SE VOCÊ QUER SABER O QUE É RPG DE UMA PESSOA CORRETA, SERVO DE DEUS E QUE TEM UMA CHAMADA PARA SER PASTOR PELO PRÓPRIO SENHOR JESUS: ACABOU DE ACHAR, EU.

E VOU LHE EXPLICAR COM CLAREZA E PESQUISA O RPG E TAMBÉM O EVANGELHO DE MEU MESTRE JESUS CRISTO. PARA COMEÇAR, vamos ver o que a bíblia fala do que chamamos falsos profetas:

cortada e lançada no fogo. Portanto, pelos seus frutos os conhecereis. Nem todo o que me diz: Senhor, Senhor, entrará no reino dos céus, mas aquele que faz a vontade de meu Pai que está nos céus. Muitos me dirão naquele dia: Senhor, Senhor, não profetizamos em teu nome? E em teu nome não expulsamos demônios? E em teu nome não fizemos muitos milagres? Então eu lhes direi abertamente: Nunca vos conheci. Apartai de mim, vós que praticas a iniquidade."

Vou explicar: Falsos profetas são aquelas pessoas fanáticas que vão na igreja não pregar o amor e os ensinamentos de Cristo e sim mensagens que falam mal de pessoas que gostam de RPG, rock, animes, super-heróis, video games e outros entretenimentos que o fanático em questão não gosta. Fazendo isso só afasta as ovelhas da casa do Senhor, porque muitas delas acham coisas assim: *Deus não me aceita porque eu gosto disso, Deus não me aceita porque eu gosto daquilo, Deus me odeia assim como irmão tal; NÃO NÃO E NÃO.* Jesus te ama mais do

que você pensa, ele não é contra RPG desde que você dê um tempinho pra ele, afinal, há tempo para tudo. E Cristo lhe quer, são poucas igrejas que tem fanáticos e falsos profetas.

Caso você quer ir para um igreja ou mesmo procurar a Cristo, ore para Ele e Ele lhe responderá.

E não venha me dizer: *eu fiz isso, eu fiz aquilo, NUNCA FALEI COM DEUS EM MINHA VIDA, como ele me ama?* Veja o que a bíblia fala de você:

João 3:16

"Porque Deus amou o mundo de tal maneira que deu o seu filho unigênito, para que todo aquele que nele crê, não pereça, mas tenha a vida eterna."

Caso tenha dúvidas sobre Jesus ou mesmo como entrar para seus caminhos de luz e ser salvo, entre em minha home page ou mesmo me mande e-mails e eu estarei disposto a lhe responder com amor, assim como o meu mestre Jesus; Não ligue para eles, pois se pessoas como essa não se arrependem e continuarem a menosprezar as demais pessoas nesse mundo, não subirão aos céus.

Vamos, vamos subir aos céus junto comigo, vamos morar para sempre com Jesus, eu, você e Cristo e vamos ser felizes eternamente. Jesus te ama (não se irrite comigo por dizer essas palavras, mas é verdade), qualquer coisa me procure ou mesmo visite nosso site de Cristo e saiba como se a chegar ao Todo Poderoso.

Romanos: 14:10-12

"Mas, por que julgas teu irmão? Ou, por que desprezas o teu irmão? Pois todos compareceremos diante do tribunal de Cristo. Como está escrito: Por minha vida, diz o Senhor, diante de mim, todo o joelho se dobrará e toda a língua confessará a Deus. Assim, pois, cada um de nós prestará conta de si mesmo a Deus."

A bíblia afirma muito sobre os falsos profetas, e como são eles? Assim como mostrei na bíblia, o falso profeta é aquele que pode ter uma carinha de santo e de ser usado por Deus, mas são pessoas fanáticas que não gostam de uma determinada coisa e já vem colocar que Jesus abomina a tal coisa. Muitos pregadores, perdem tempo indo em igrejas para falar mal de Pokémon, Digimon, Yu-Gi-Oh!, RPG, Magic e até o seriado Chaves não ficou de fora, temos ainda Turma da Mônica (*O Cascão tem um*

espírito de sujeira), Fofão (*O boneco do Fofão tinha uma faca dentro dele*) entre demais obras e personagens e demais autores, fazendo nós evangélicos a odiarem aos fãs desses tipos de entretenimento. Mas devemos respeitar como Cristãos, pois não somos melhores que ninguém e até as pessoas que inventam coisas e vão as igrejas apenas para falar mal de RPG, animes, rock e seriados e acusa-los de serem "demoníacos" está escrito na bíblia, em 1João 4:1-6. Ao invés de usar esse tempo para pregar

os ensinamentos de Jesus para conseguir almas, pessoas odiarem a palavra de Deus (e odiando, ficam perdendo tempo criando seminários como irão ser salvos?)
ridículos e mentirosos, e o pior: fazendo as

1João: 4:1-6

"Amados, não creiais em qualquer espírito, mas examinei os espíritos para ver se procedem de Deus, porque muitos falsos profetas têm saído pelo mundo. Nisto reconhecereis o Espírito de Deus: Todo espírito que confessa que Jesus Cristo veio em carne é de Deus; E todo espírito que não confessa que Jesus Cristo veio em carne não é de Deus; e este é o espírito do anticristo, acerca do qual ouviste dizer que vem e agora já está no mundo. Filhinhos, vós sois de Deus e vencestes, porque aquele que está em vós é maior do que está no mundo. Eles procedem do mundo, e o mundo os ouve. Nós somos de Deus, aquele que conhece a Deus nos ouve. Desta forma reconhecemos o espírito da verdade e o espírito do erro."

E só seguir o que a própria bíblia diz, veja que no texto acima, João disse para nós não crermos em qualquer espírito, devemos crer apenas naqueles que pregam que Jesus veio em carne e voltará para nos salvar, e qualquer outra coisa que não mostra que Jesus veio em carne, não é de Deus (Como falar mal dos hobbies dos demais irmãos) porque muitos falsos profetas saem pelo mundo afora, e eles pregam doutrinas enganosas, devemos reconhecer que o espírito pregado e ensinado vem do Senhor, pois muitos querem aparecer dentro dos templos e inserirem palavras dentro da boca de Deus. Não ligue se um pastor ou outro fanático falar mal das coisas

que você gosta, Jesus te ama e te quer, entre para seus caminhos de luz e o abraça.

O evangelho de Cristo é bem diferente do que os falsos profetas dizem por aí, eles ficam tentando colher almas da maneira mais errada possível (se é que colhem almas mesmo), dizem que você vai para o inferno, dizem que você tem o diabo, dizem até que você pratica feitiçaria.

Meu irmão, a bíblia alerta muito sobre os falsos profetas, mas vamos procurar a Cristo, por favor, pelo menos tente. Veja o que todo o Cristão deve fazer, e veja de vez que a bíblia NÃO ATURA FALSOS PROFETAS/FANÁTICOS!!!!!!!!!!!!!!

Tito 3: 4:1-6

"Não difamem a ninguém; sejam pacíficos, amáveis, demonstrando toda a bondade, para com todos os homens. Outrora, nós também éramos insensatos, desobedientes, enganadores e escravos de todo o tipo de paixões e prazeres, vivendo em malícia e inveja, detestáveis e odiando uns aos outros.."

| |
|---|
| Bom, para parar de falar muito, vamos aprender o que é RPG!!!!!! Jogo que até existe uma versão da bíblia (e que é ótima ferramenta para se jogar nas igrejas em Escolas Dominicais). |
|---|

Como foi criado o jogo chamado RPG

Fanáticos que não conhecem o jogo costumam aparecer na mídia inventando muitas histórias da criação do jogo de contar histórias chamado RPG, tais como *RPG seria uma espécie de bruxaria* e até absurdos como declarar que *o diabo teria inventado o jogo na época de Adão e Eva e jogado com eles no Jardim do Éden* (irmãos, vamos abrir o olho, se isso fosse mesmo verdade, não acharia que a bíblia ou mesmo Jesus nos alerta-se sobre isso?

Pois Ele é contra a feitiçaria, mas a favor da fantasia e da criação de histórias, aliás, o próprio Deus nos deu a habilidade de criação e de imaginação, sem falar que nos deu inteligência para calcular e saber de regras (exemplos bem claros que nós humanos sabemos bem as leis da física, química...), então seria errado utilizar regras num jogo faz-de-conta? Tenho a certeza que não, pois seríamos hipócritas ao acharmos que é errado utilizar os dons que Deus nos deu

de criar e inventar personagens e ambientes fosse algo maligno, profano, de mentiras, entre outros termos e linguajares que os "especialistas" (que NUNCA TIVERAM CONTATO COM NENHUM JOGADOR e NUNCA JOGARAM ESSE JOGO) então me responda: *o que falaremos de nosso Mestre Jesus*, que nos ensinava muitas vezes através de parábolas? (estórias).

Para você que é Cristão como eu ou não, nesse livro você encontra apenas relatos verdadeiros sobre o jogo (senão acredita em mim, pesquise na internet a coisa chamada RPG, e você verá que eu estou correto.)

Para parar de enrolar, vou explicar como foi criado esse tal RPG que legiões de pessoas jogam ao redor do mundo. O RPG foi criado em 1974, pelos universitários **Gary Gyrax** e **Dave Arneson** na modesta cidade de Minnesota, nos Estados Unidos. O primeiro RPG do mundo chamava-se **Dungeons & Dragons** inspirado em livros de fantasia diversos, como **O Senhor dos Anéis** S.R.Tolkien e outros livros da época; nos dias de hoje, **Dungeons & Dragons** é ainda o RPG mais famoso e jogado no mundo, publicado em diversos países, tendo um desenho animado oficial, dois filmes para o cinema (o primeiro deles chamado **DUGEONS & DRAGONS: A AVENTURA COMEÇA AGORA**, chegou a passar na rede Globo e já foi reprisado); o jogo tem tanta repercussão que **MUITOS ARTISTAS DE HOLLYWOOD** o jogam, algum deles são **Vien Diesel, Robin Willians, Mike Mayers** e outros...

O RPG tem diversos títulos, de todos os tipos de estórias: *fantasia, terror, animes, mangás, super-heróis e escolares/educativos.*

Cada jogo tem suas próprias regras. O meu preferido é o jogo **ANIME RPG**, escrito por Luciana Bacci e Marcelo Del Debbio.

RPG SIGNIFICA: ROLE PLAYING GAME, QUE EM PORTUGUÊS QUER DIZER JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PERSONAGEM, porque os jogadores criam seus personagens e atuam como no teatro vivendo nos mundos imaginários descrito pelo jogador chamado Mestre.

Irmãos cuidado com os falsos profetas que andam por aí e pelas as igrejas, eles aparecem como santos mas na verdade só trazem mensagens "subminares" profenidas pelo mal para fazer os próprios irmãos odiarem uns aos outros, é graças a esses falsos profetas que muitos evangélicos inocentes não gostam de rockeiros e nem de jogadores de RPG, achando que eles são algum tipo de servos do mal, mas a realidade é diferente. Pessoas como essa já estão quebrando o segundo mandamento de Cristo: *Ame ao seu próximo como a ti mesmo*, sei que é difícil amar quem não gosta de você, mas tente. Como eu expliquei o que seria o jogo tão "estranho" chamado RPG, vou lhe dar uma pequena idéia e observação de como os fanáticos tentam se promover através do jogo, dizendo que ele é profano, algo que NUNCA FOI, e fazendo um favor ao diabo: conseguindo ódio dos jogadores de RPG em relação aos seguidores do Cristianismo. Jesus lhe quer, e se você não sabe como ir para a igreja, fale comigo e eu lhe ajudarei (Cristo também) a ir no maravilhoso caminho de luz.

Vamos com a primeira mentira do falso profeta que colhi para que você possa ver o quanto o diabo é mentiroso:

RPGs é uma sigla em inglês que significa (role playng game) "jogo de interpretação de personagem ou jogo de representação" criado nos Estados Unidos em 1970. Neste tipo de jogo, o jovem adota o papel de um personagem e o treina, o "incorpora", quase vinte quatro horas por dia, e o equipa com poderes e armas especiais durante o curso ou a série de games.
RETIRADO DO SEMINÁRIO SOBRE SEITAS, HERESIAS E OCULTISMO DE PASTOR ROBSON CORREIA DE LIMA

Meu Jesus misericordioso, quanta blasfêmia. Viu como o diabo usa as pessoas fanáticas para que os irmãos possam odiar os jogadores de RPG? Ele faz isso porque se os jogadores de RPG odiarem os evangélicos (e conseqüentemente a Jesus) como irão ser salvos?

o diabo é sarcas, mas Jesus também tem os seus servos fiéis que trazem a sua palavra anulando aqueles que tentam trazer a mentira.

Veja que o fanático diz que o RPG teria sido inventado em 1970 (na verdade 1974!) e que afirma que o jogador adota o papel de um

personagem e o treina (certo e errado): o jogador cria um personagem para viver num mundo fictício, mas NÃO O TREINA, apenas se diverte enfrentando monstros, perigos e armadilhas. Outra besteira que o mané fala é que o JOGADOR INCORPORA O PERSONAGEM quase vinte quatro horas por dia MMMMMMMEEEEEEEEEEEEUUUUUU DDDDEEEEEUUUUUUUS!!! Quanta falta de entendimento da palavra de Deus e do próprio jogo. Como uma pessoa pode incorporar um ser que não existe? De criação própria? e ainda mais por 24 horas por dia? Só por essas palavras, vemos que essa fanático quer se promover como santo e alertador. Então se for assim: **Wall Disney** sempre esteve encorporado o Mickey,

Donald, Pateta e outros, se for assim o **George Lucas** incorporou todo o elenco de Star Wars, também se for assim, algumas pessoas da igreja INTERNACIONAL DA GRAÇA já incoraram os personagens da revistinha Turminha da Graça, se for assim, alguns desenhistas que desenharam os personagens da estória em quadinhos APOCALIPSE da igreja UNIVERSAL também já encorporaram seus personagens... e uma infinidade de autores e personagens que já encorporaram!!! Dá pra ver que essa fanático pirou, não podemos incorporar nossos personagens, porque eles não existem, a própria bíblia nos ensina que demônios encorporam nas pessoas e não personagens...

Como funciona uma partida de RPG?

Nos EUA esse tipo de "entretenimento", tem sido um dos maiores instrumentos de satanás. Eles se tornaram bastante populares e "o diabo esta usando esses jogos para formar um exército com os jovens mais inteligentes, exército, que o "Anti-Cristo" irá interceptar e controlar quando chegar o momento exato de se manifestar".

Sem se dar conta do que está acontecendo, a pessoa envolvida com "role playng game", pode ser controlada por demônios através da relação e da comunicação dessa prática.

Em muitos estados da América do Norte, esses jogos já se tornaram parte do currículo escolar para os mais inteligentes e quase todas as escolas formam clubes extracurriculares para que os alunos possam jogar. Na essência, esses jogos são cursos relâmpagos de feitiçaria. Infelizmente os praticantes só constataam quando isso já é muito tarde.

Na maioria dos jogos existe um líder que planeja o lineamento do jogo, ou seja, suas diretrizes. A "diversão" consiste em uma "aventura" em que a batalha será travada contra vários "monstros" e "seres" com certas habilidades e características. Para isso existem vários manuais com gravuras e muitos detalhes sobre as habilidades desses personagens. Os jogadores têm de "visualizar" a ação dos jogos em suas mentes, assim, irão se tornar mais avançados nos jogos, a medida que "visualizarem" melhor a "ação" e conseguirem antecipar os movimentos dos "monstros" e dos outros jogadores.

RETIRADO DO SEMINÁRIO SOBRE SEITAS, HERESIAS E OCULTISMO DE PASTOR ROBSON CORREIA DE LIMA

Você acabou de ver o que o fanático (e falso-profeta) que ainda se diz pastor prega sobre os jogos de RPG. Retirei de sua apostila, que falava de "seitas", incluindo igrejas e RPG. No final da apostila, encontramos em sua bibliografia muitos livros evangélicos e de outras religiões, mas NÃO VIMOS NENHUM LIVRO DE RPG (Mas ele não disse que os manuais de jogo tinham magias satânicas? Que comrrompe jovens? E chegou a tal ponto de julgar isso sem ao mesmo conhecer NENHUM LIVRO DE RPG!! PARABÊNS!!!). O diabo usa essas pessoas para fazer que os irmãos do Cristianismo

e seguidores de Jesus odeiem as demais pessoas, e o inverso também. Isso é triste, mas a bíblia não é contra esse jogo. Vamos a explicação correta e as correções desse mané (que prega mentiras e anuncia o nome de Deus por aí, ai dele se não arrepender de seus frutos malcolhidos).

Vemos que o fanático diz: "Nos Estados Unidos esse tipo de "ENTRETENIMENTO" (colocando entre" apenas para culpar e profanar o jogo), tem sido um dos instrumentos de satanás. Então se pegarmos esse pensamento, não poderemos mais acreditar em Papai Noel,

Peter Pan, Mickey Mouse, Tom & Jerry, Luluzinha e nem mesmo JESUS CRISTO, que sua estória de vida é ocorrida a 2000 e poucos anos atrás, mas contada as crianças e jovens de todas as idades; Um jogo de contar estórias é profano? Então contar estórias é mais profano ainda, porque é mais forte (não há regras), então se aceitarmos essa idéia, não poderemos mais viver e nem imaginar, você não pode contar estórias pro seu filho na hora de dormir, nem mais ler um gibi/livro, nem mesmo mais ver desenhos animados e nem sonhar, mesmo que a bíblia mostra que JESUS GOSTA DOS SONHADORES, como José, mas essa é outra estória. Piradinho piradinho, Jesus tenha misericórdia dessa aí.

O "maníaco" também afirma: "*Eles se tornaram bastante populares e "o diabo esta usando esses jogos para formar um exército com os jovens mais inteligentes, exército, que o "Anti-Cristo" irá interceptar e controlar quando chegar o momento exato de se manifestar".*" É mesmo? É verdade mesmo que o diabo está usando esses jogos para criar um exército com os jovens mais inteligentes para trabalhar com o Anti-Cristo? Desde quando você é o Senhor para julgar tal coisa? Quem é você para pregar mentir na casa de Deus? Você, Cristão ou não, que já ouviu pessoas assim afirmarem essa babaquice (perdão pela expressão), devem saber que o Anti-Cristo só virá bem depois que Jesus arrebatá a sua igreja (depois que Jesus voltar), e onde que está escrito na bíblia que o Anti-Cristo está recrutando

jovens inteligentes, no caso jogadores de RPG para governar? Olha, a bíblia afirma que não entra nos céus aquele que ama e pratica a mentira, e nesse caso aí, vemos isso. Pare de tentar achar pêlo em ovo e vai pregar o amor de Deus ôôôôô "pastor". E também como pode sermos controlados por demônios na relação e na comunicação dessa prática? (Ele mesmo comprova que está mentindo, POIS NEM SABE DO QUE ESTÁ FALANDO! Relação e comunicação, NÃO ERA UM JOGO?).

Uma partida de RPG ocorre da seguinte maneira: primeiramente os jogadores devem escolher qual jogo de RPG vão jogar, para isso existe muitos títulos e gêneros para todos os gostos. Exemplos de jogos de RPG que existem no mercado nacional: **ANJOS: A CIDADE DE PRATA** (sobre anjos de Deus na luta conta o mal e as forças da escuridão), **MINI-GURPS: O DESCOBRIMENTO DO BRASIL** (ambientado na época que o Brasil iria a se descoberto, criando personagens que estavam na embarcação de Cabral e se aventurar por uma terra recém-descoberta), **O SENHOR DOS ANÉIS RPG** (ambientado no livro de S.R.Tolkien assim como os filmes), **STAR WARS ROLE PLAYING GAME** (jogo ambientado no universo de Star Wars) além de outros títulos, dedicados para um determinado público.

Depois de escolher o jogo, os personagens fazem seus personagens de acordo com o SISTEMA de regras utilizado em tal jogo.

SISTEMA: Conjunto de regras a ser usado em um jogo de RPG. Cada sistema acomoda melhor um tipo de estória. Exemplos: *Sistema D20, Desafio dos Bandeirantes, GURPS, RPGQuest, Storyteller*. Também há sistemas de RPG que servem para qualquer tipo de estória a ser realizada, para esses sistemas chamamos em geral de *Sistema Genérico*, dos exemplos já citados, GURPS é um sistema genérico.

QUAL É O MELHOR JOGO PARA O MEU FILHO? Se você é evangélico, não podia de anunciar pra você o jogo **Aventuras Bíblicas**, de Luíz "Thor" Mattos. Um jogo onde os jogadores criam personagens da época bíblica, aventurando-se e vivendo os mesmos problemas dos Hebreus, ou mesmo lutando no exército de Israel e até também conhecer de perto um herói bíblico. RPGs assim, obrigam aos jogadores lerem livros sobre o assunto e aprender mais para jogar e vivenciar melhor, e no caso de um jogo bíblico, incentivará seu filho a leitura da bíblia. Nesse livro você terá uma relação de livros e jogos para você não se preocupar.

Nota-se: Há jogos que possuem sistemas próprios e também a outros que utilizam-se do mesmo sistema, descrito em vários livros diferentes, como é o caso do Sistema D20, o sistema de RPG mais jogado e conhecido do mundo.

Os jogadores criam seus personagens seguindo as regras e as opções dos livros e do Sistema escolhido, depois de feitos os personagens, um jogador deve ser declarado como MESTRE, esse que vai propor a estória e o desafio com os jogadores, ele vai contando uma estória onde os personagens criados pelos jogadores estão envolvidos, estória não tem roteiro para seguir, vai apenas acontecendo e ocorrendo de acordo com as decisões dos

jogadores. Pérolas como "Vou ali no banheiro" "Vou cantar aquela mina" "Vou lutar contra aquele dragão" muda definitivamente o rumo da estória. O mestre pode planejar um script completo de uma aventura, mas quase nem sempre vai ocorrer da maneira que ele planejou, pois os jogadores que decidem o seu rumo, tomam decisões e a partir delas sairá o seu futuro. É a mesma coisa que ter outra vida e ser outra pessoa, só que todo no mundo do imaginário, as regras estão no jogo para tornar mais limitado o ambiente da fantasia (regras que podem ser alteradas e ignoradas pelos jogadores e mestres se eles quiserem para tornar o jogo mais interessante para eles).

MESTRE: Jogador especial. Ele é o contador da estória onde os personagens principais são aqueles controlados pelos jogadores. O Mestre controla todos os outros personagens que podem aparecer na estória, desde pessoas comuns a monstros a serem vencidos pelos heróis dos jogadores.

Um exemplo bem claro para que você possa entender: podemos, por exemplo, ambientar uma partida de RPG envolvendo o mundo dos TRÊS PORQUINHOS, então ao invés da estória ocorrer com aquele "lenga lenga" de vim o lobo mau assombrar as casas, fazemos algo diferente: cada jogador joga com um personagem na estória, então PRÁTICO, HEITOR, CÍCERO e o LOBO MAU são personagens controlados pelos jogadores. O lobo mau e os porquinhos podem fazer coisas que não estão escrito na estória (pois estão atuando com os personagens), digamos que o lobo mau possa criar uma armadilha para pegar prático; também ele pode tentar destruir primeiro a cada de tijolos; e quem sabe ao invés de assombar, o lobo mau utilizar dinamite?; coisas como essa são normais em jogos de RPG, você joga com um personagem e atua da maneira que quiser... qualquer dúvida me mande e-mails.

Uma partida de RPG tem duração média de 2,5 horas, mas o Mestre quem decide depois de jogar com os jogadores se termina a CAMPANHA (nome dado a todo o processo e

aventura dentro do jogo) no mesmo dia ou vai deixar a estória acontecer livremente. No RPG, um jogo pode não ter fim, ou mesmo ter longas campanhas, esse é um dos pontos mais legais do jogo, pois uma partida pode durar anos, continuando sempre no dia ou final de semana seguinte! (Eu mesmo tenho várias campanhas, a maior delas, no jogo medieval ambientado no mundo ARTON, já dura três anos e poucos!)

Ao passar do jogo e das aventuras enfrentadas pelos jogadores, os personagens ficam mais poderosos (não TREINAM), podendo assim enfrentar inimigos maiores e desafios maiores. As vezes, uma campanha/jogo termina quando os personagens dos jogadores morrem, isso é comum, pois eles não estavam preparados para o desafio, mas quem morre NÃO SÃO OS JOGADORES E SIM OS PERSONAGENS CRIADOS POR ELES, e caso isso aconteça, crie outro personagem e jogue denovo. Isso é a mesma coisa que vemos nos video-games a famosa frase : "Morri!" vindo de risos, mas isso não quer dizer que o jogador tem que morrer, e sim jogar denovo! Entendeu?

Jogadores interpretam seus personagens

A interpretação, que hoje é o ponto forte deste jogo, certamente nasceu da necessidade de se descobrir ou tentar imaginar o que podem fazer os "heróis" entre uma aventura e outra, após tantas desgraças e mortes sem sentido aparente. A humanização dos personagens em sua devida caracterização e dotados de sentimentos como

depressão, ansiedade, mentira, compulsão pela aventura e principalmente o medo, fizeram do "RPG", nas décadas que seguiram, um dos jogos que mais atraem adeptos de todo o mundo.

O "RPG" é um jogo "psicodramático" (técnica de psicoterapia de grupo, em que o paciente deve dramatizar seus próprios conflitos emocionais) e, quase sempre, o envolvimento do usuário com o jogo e tal, que perde a noção da realidade do seu mundo; aliás, o seu universo passa a ser o do jogo.

RETIRADO DO SEMINÁRIO SOBRE SEITAS, HERESIAS E OCULTISMO DE PASTOR ROBSON CORREIA DE LIMA

Numa partida de RPG, os jogadores criam seus personagens e com eles se aventuram em histórias que só passam no mundo do imaginário. No jogo você não precisa fazer códigos de *Game Shark* ou *Cheat Code* como vemos nos video games para ser o bom, precisamos interpretar melhor, pois quanto melhor interpretamos um personagem, eles ficam melhor na história, e a história fica melhor pra contar quando os jogadores interpretarem mais facilmente.

O RPG é um jogo de interpretação, de contar histórias, através dos perigos imaginários propostos, os jogadores devem atuar e saber se virar diante das adversidades. O jogo ensina na prática morais de vida, pois podem acontecer coisas ruins na vida do personagem e cabe a ele a inteligência do jogador para saber como superar uma adversidade. Digamos que numa partida de RPG, o personagem do jogador está sozinho em casa e sua moradia pega fogo, como ele tentará sair do incêndio? Coisas como essa acontecem nas partidas, mas todas as situações e perigos são imaginários, e muitas vezes de bom uso em casa, na vida real, pois é mais fácil ensinar coisas da vida contando exemplos ou mesmo inventando simulações para que seu filho deixe de ser cabeça dura e te escute.

O fanático diz que no RPG temos a necessidade de tentar imaginar o que os heróis podem fazer em nossas aventuras. E que nossos personagens são dotados de sentimentos diversos, e graças a isso fizeram do RPG um dos jogos que mais atraem adeptos em todo o mundo. Mas isso é errado? A atividade de vivenciar e criar é errada? O RPG é um jogo incrível, magnífico, pois eu por algumas horas

posso ser uma pessoa diferente do que eu sou no mundo real, e imaginar faz bem para a saúde.

Nota-se que o fanático diz que o RPG é um jogo "psicodramático", mas na verdade não é. Apenas criamos e imaginamos. Os jogos que usam o Sistema Storyteller (voltados para jogos feitos para adultos) têm regras para criar personagens cheios de manias e características, mas não tem nada de psicodramático. E o falso-profeta continua na mentira, dizendo que os jogadores trocam o mundo real pelo o do jogo, e AINDA diz que os jogadores perdem a noção da realidade (pô, se isso acontece-se mesmo, queria perder a noção de me lembrar para ir para a escola, risos ^-^). Veja o que diz nas primeiras páginas do Livro Anime RPG, um dos mais conceituados e jogados sistemas de RPG do Brasil, e saiba que os demais livros do mercado RPGístico, tem mensagens parecidas com essa aos jogadores e aos leigos dessa atividade, e também provará com a verdade que o fanático tenta "encaixar" um absurdo sobre os jogadores de RPG: que eles trocam o mundo real pelo do jogo (Ih!! Meu Deus, abençoe essa aí, que precisa amar, pois eu espero que sejamos vizinhos no reino dos céus futuramente).

OBS: Necessidade de se descobrir ou tentar imaginar o que podem fazer os "heróis" entre uma aventura e outra? Depois de muitas desgraças e mortes sem sentido aparente? O que ele está dizendo eu não sei, só para se ter uma idéia, as próprias palavras do falso profeta indicam que ele nada sabe sobre RPG porque nem as palavras que ele escreveu fazem sentido. Não conheço desgraça ou morte nenhuma por causa do RPG, eu hein!

Antes de mais nada, um aviso que vai lhe deixar chocado: seu personagem não existe. Ele é fictício, irreal, inexistente, tão destituído de substância quanto Iridiana Jones, Homem Aranha ou o capitão Kirk, mesmo que seja baseado em uma pessoa real, não passa de uma cópia imaginária.

E já que o personagem não existe, você tem o direito de fazer com ele o que desejar. Ele é sua criação, não tem inteligência ou personalidade próprias. Cabe a você, como criador, da-lhe essas características. Quanto mais complexo, quanto mais parecido com uma pessoa de verdade, melhor será o seu

personagem --- e pessoas de verdade são MUITO complicadas. Eu sei disso, passei a vida sendo uma delas, e ainda a não as compreendo bem!

Alguns personagens conseguem ser tão convincentes que milhares de pessoas acreditam firmemente em sua existência, como ocorre com Sherlock Homes, talvez você não seja capaz de algo tão prodigioso, mas tente. Quanto mais semelhante a uma pessoa real, melhor o seu personagem será.

ANIME RPG, página 9

Comprando e jogando RPGs

*Já os manuais de "RPGs" mais avançados, dão detalhes de fórmulas mágicas, encantamentos satânicos que são usadas e ensinada por bruxas e bruxos. **"Todos os que estão nos jogos sentem uma estranha fascinação pelo poder que emana deles, e, poucos são os que descobrem a armadilha em que estão sendo apanhados."** Lamentavelmente, muitos são até mesmo jovens cristãos ativos e entusiastas, que perderam o interesse pelo Senhor, como resultado do envolvimento nesse tipo de prática, e não deixando de mencionar os que nunca conhecerão a Jesus por causa da escravidão satânica em que estão.*

RETIRADO DO SEMINÁRIO SOBRE SEITAS, HERESIAS E OCULTISMO DE PASTOR ROBSON CORREIA DE LIMA

Tem gente que precisa nascer de novo para ser salvo. E eu tenho a convicção que sou uma nova criatura, e isso faz 6 anos, foi no dia que me batizei, o dia mais importante de minha vida até agora. Bom, tenho que pegar um pouco de ar para desfazer mais essa mentira. Você que está lendo, não fique pensando que os evangélicos não prestam e que te odeiam, na verdade eles o amam, assim como eu faço (ou tento, se você ficar mais satisfeito assim ^-^). Pessoas que defamam o evangelho de Cristo assim sempre vão existir, eles são os falsos profetas, que trazem mensagens que para odiamos uns aos outros.

O próprio Jesus nos ensina e ordena que devemos pregar o evangelho a toda criatura. E Jesus te chama, e quer ter você como amigo, dê uma chance para ele, e caso esteja interessado, procure uma igreja ou mesmo a mim, que eu lhe ajudarei e encontrar a Cristo e viver em seus caminhos.

O fanático luta, e usado pelo diabo afirma que os manuais de RPG têm detalhes de fórmulas mágicas e encantamentos: na verdade alguns jogos baseados em mundos de fantasia, tem magias (só que baseadas nos contos de fadas que escutamos quando crianças), esses poderes são destinados a personagens magos aos jogadores (para criar personagens como Merlin nas crônicas do Rei Artur), mas ESSAS MAGIAS NÃO SÃO SATÂNICAS e são mais PODERES ESPECIAIS DO QUE MAGIA.

Magia é apenas um nome genérico que utilizamos para utilizarmos os poderes; assim

como fazemos quando jogamos video-game, chamamos qualquer coisa que atiramos de "magia". (Magias satânicas?.. só Jesus nesse aí...Haha!) O cara também afirma que todos que jogam sentem uma atração e que essa coisa seria uma armadilha, Jesus, que jogo dá essa coisa chamada fascinação? Se isso existe mesmo não ocorre em RPGs, se um jogo onde contamos histórias oferece "fascinação" demoníaca, então se vemos um filme ou jogamos video-game (independendo do jogo) vamos para o inferno.

Fanático e usado pelo o inimigo é dose...

O cara ainda tenta dizer que muitos perderam interesse pelo Senhor por causa do jogo (sendo que ele não conhece nenhum jogador); e eu conheço jogadores de todos os tipos e até mesmo evangélicos que são pessoas comuns como você.

Muitíssimos jogadores não querem ir para os caminhos do Senhor por causa de "pastores" e "especialistas" como esse *Pastor Robson Correia de Lima* (Criador do Seminário que fala de *Seitas e Heresias*, que afinal COBRA para poder "ensinar" (?); Conseguimos sua apostila e coloquei partes dela nesse livro; Sinceramente, ele precisa entender melhor como é a bíblia, pois só Jesus para tirar a ignorância daquele coração! Seminário que tem até diploma!!!); *Pastor Alexandre* (Um gordo que fala mal de tudo, principalmente de Harry Potter. Gosta de aparecer como o "especialista" em programas de televisão e em revistas, ele nos disse que prega a verdade, e conta a sua opinião mentirosa pras pessoas e as bloqueia no Orkut

para não receber resposta, chorão!) e também a Dra. Rebecca Bronw (Autora do livro Prepare-se para a Guerra, um livro que diz tanta coisa bizarra e mal entendimento da bíblia, que EU TIVE QUE CHUTA-LO, e chutei mesmo, perdoem quem se ofendeu, mas tem gente que coloca palavras na boca de Deus e gosta de aparecer e dar uma de "Avatar de Cristo" Ela falava mal da igreja católica, de lutadores de artes marciais, de Yoga, Viagem Astral, RPG e até quem é batizado pelo Espírito Santo nas igrejas evangélicas, contando absurdo atrás do outro).

Pessoas como essas julgam todo mundo e se acham os santos e melhores que as outras pessoas. Muitos odeiam o evangelho de Jesus por causa dos falsos-profetas que vem indo a igreja mentindo e trazendo mensagens para que uns odeiem aos outros. Pessoas que ficam julgando coisas que não entendem, pessoas sem sabedoria divina. Mas eu QUERO que eles entendem melhor a bíblia e os ensinamentos de Jesus, para que no dia o Juízo Final, possamos passar pelos portões celestiais e rimos e alegrarmos para sempre na presença de Nosso Deus.

Mateus 7:1-12

"Não julgueis para que não sejais julgados. Pois com o juízo com que julgardes sereis julgados, e com a medida com que tiverdes medido, hão de vos medir. Porque reparas no cisco que está no olho de teu irmão, mas não precebes a viga que está no teu? Ou como dirás a teu irmão: Deixa-me tirar o cisco de teu olho estando uma viga no teu? Hipócrita, tira primeiro a viga do teu olho, e então verás claramente para tirar o cisco do olho do teu irmão. Não deis aos cães as coisas santas, nem lanceis vossas pérolas aos porcos, para que não as pisem com os pés e, voltando-se, vos estraçalhem. Pedi e vos será dado; buscai, e achareis; batei; e vos será aberto. Pois, aquele que pede recebe; o que busca encontra; e ao que bate, se abre. Qual dentre vós é o homem que, o filho lhe pedindo um pão, lhe dará uma pedra? Ou se lhe pedir um peixe, lhe dará uma cobra? Ora, se vós que sois maus, sabeis dar coisas boas aos vossos filhos, quando mais vosso Pai celeste, dará boas coisas aos que lhe pedirem? Portanto, tudo o que quereis que os homens vos façam, fazei-o também a eles, pois essa é a Lei e os Profetas."

Jogando Role Playing Games e suas coisas boas

Alguns relatos verídicos de acontecimentos dos RPGs

1)A Sra. Pulling ficou perplexa porque, sendo judeus ela e seu marido estavam devidamente conscientes do perigo do ocultismo estão desconheciam completamente as experiências espirituais negativas do filho.

Vasculhando melhor as coisas do adolescente, ela descobriu o grau de envolvimento dele com o D&D e como ele estava vivendo e aceitando os padrões espirituais do jogo. De acordo com o andamento do jogo, o rapaz recebeu uma maldição de morte de outro jogador e tudo acabou em suicídio.

2)Michael Dempsey, 17 anos, se suicida com um tiro na cabeça em 19 de maio de 1981, Testemunhas o viram tentando invocar os demônios de D&D minutos antes de sua morte.

3)O jogador de D&D Sean Sellers, de 14 anos, foi condenado a morte por matar os pais e o funcionário de uma loja em janeiro de 1987. Antes de ser executado, ele entregou sua vida a Jesus. Ele confessou que seu envolvimento com o satanismo começou com o RPG D&D.

RETIRADO DO SEMINÁRIO SOBRE SEITAS, HERESIAS E OCULTISMO DE PASTOR ROBSON CORREIA DE LIMA

"Relatos verídicos" são a especialidade dos falsos profetas, é através deles que o irmão inocente começa a ter ódio dos outros porque acham que é simplesmente verdade o que o fanático contou.

Irmãos, os falsos-profetas são usados pelo diabo para que você tenha ódio das demais pessoas, porque se você não gostar de um roqueiro ou jogador de RPG, não poderá lhe pregar a palavra de Deus, e como ele irá ser salvo? Irmãos, vamos abrir o olho, a própria

bíblia nos alerta sobre a mentira e os falsos profetas, eles vem como ovelhas mas na verdade são como lobos devoradores.

"Fatos" e "Relatos" são a forma mais conhecida de um falso profeta de "confirmar temporariamente" que ele está certo. E como eles fazem isso? Mentindo, ora bolas!!

Os fanáticos criam de suas mentes coisas absurdas e depois vão as igrejas dando uma de "especialistas" contando suas mentiras e dizer que o que inventaram simplesmente aconteceu. O próprio Jesus nos ensinou que devemos pregar com a verdade, pois se ELE que é o Alfa e o Ômega, o Princípio e o Fim e o Filho de Deus veio pregar a verdade, porque o profeta também não faz isso, se o próprio Cristo ensinou para sermos seus imitadores?

Eu pesquisei e escutei muitos desses "relatos" em minha vida, mas não como Cristãos e sim como seres inteligentes, devemos pensar/pesquisar se o que o fanático disse é verdadeiro.

Eu sei de muitos, mas primeiro vou explicar os fatos verídicos que mostrei na apostila do fanático acima: Quando ocorreram

essas mortes? Desde quando no jogo se coloca uma maldição em outro jogador e ele comete suicídio, SE A FUNÇÃO DO PRÓPRIO RPG É CRIAR PERSONAGENS AMIGOS DE UM MESMO GRUPO E COMO UM GRUPO VIVER PERIGOS JUNTOS, UM AJUDANDO O OUTRO???!?

Irmãos, os fanáticos inventam datas, nomes e "personagens" maus apenas para falar mal das coisas que eles não gostam, como video games, RPGs, Desenhos Japoneses, Card Games ... (ao invés de pegar essa energia para pregar a palavra de Deus). Te tratando como se você fosse uma criança (*lembra, cuidado com o bicho -papão, me desodece só pra ver que eu vou chamar-lo! BICHO PAPÃO, BICHO PAPÃO!!!...*)

São um bando de mentirosos, desde quando um jogo de contar estórias PODE SER ESPIRITUAL? Então quando lemos um livro, estamos em êxtase? Os próprios absurdos contados por esses manés NEM mesmo já apareceram em algum tele-jornal. Olha só o que a bíblia fala sobre esses mentirosos:

Efésios 4:25

"Por isso, abandonai a mentira, e falai a verdade cada um para o seu próximo, pois somos membros uns dos outros."

Eles podem criar mentiras e escrever apostilas falando mal de tudo, RPG, video game, animes, jogos, mas NÃO VÃO ENCONTRAR NA BÍBLIA nada que fala mal dessas coisas. Vão encontrar sim, coisas sobre fanatismo, mentira e falsos profetas, o que eles mesmo são!

O que você prefere, acreditar na palavra de Deus, ou num bando de mentirosos que a própria bíblia alerta sobre eles?

O RPG é um jogo que incentiva a ler, pois os jogadores devem ler e saber das regras do sistema de jogo utilizado, sem contar que devem ler também livros de estórias para que suas partidas fiquem cada vez melhores. Esse jogo de contar estórias, em suas partidas exigem de seus jogadores resolverem contas e problemas (as vezes mais difíceis que os problemas nas provas da escola!).

E como no ambiente faz de conta tem regras, os jogadores costumam pesquisar mais em livros de escola para saber mais os seus limites (no mundo de jogo, é claro!) e graças a sua temática estratégica, de criar e inventar, de incentivar a ler, criar contas e pesquisar, fizeram do RPG se tornar um jogo rotulado como *Jogo de NERDs*, que pode até ser, e eu até gosto que seja assim!!!

Graças ao RPG, minhas notas da escola (principalmente em História do Brasil) AUMENTARAM E MUITO! Foi graças ao jogo que pude perceber melhor as leis da física e graças a ele conheci coisas que só encontraríamos em enciclopédias, tais como relatos sobre mitologia grega e cultura babilônica... o jogo também me deu uma força para que eu estivesse no caminho certo, ou seja, eu sempre fui uma pessoa correta, não falo

palavrões, nem bato em ninguém, ao menos bebo ou uso drogas.

E o RPG também me ajudou a respeitar melhor os meus amigos e nos unir cada vez mais, porque em cada lugar do mundo, existe uma união entre os jogadores, que formam grupos e passam horas jogando. Os grupos são sempre formados por todos amigos e na medida que outros querem aprender a jogar, vão se tornando amigos também e vão jogando.

Enquanto o seu filho pode sair a noite indo a festas que não agradam ao Senhor, é melhor deixar que seus filhos se divirtam em uma atividade saudável na casa de um amigo dele, assim ele ficará mais inteligente, irá se interessar por mais livros (Sejam RPGs ou não!) e não chegará nem perto de coisas como drogas ou mesmo em pequenos crimes, porque no tempo que eles poderiam estar fazendo isso, estão jogando RPG, imaginando ambientes e se divertindo muito.

Eu sou grato ao jogo por isso, ele sempre evitou de conhecer más companhias, e me incentivou a ler mais. Qualquer dúvida a respeito sobre esse assunto, me mande e-mails e eu terei o maior carinho em lhe responder, mesmo que você seja um fanático desiludido.

E para fechar esse tópico, não podia deixar de mencionar esse fato que ocorreu na minha vida e que provará que Deus não é contra RPG e sim a favor:

Todos sabem que eu sou uma bênção na casa do Senhor, as vezes erro, falho, mas no fim

sou perdoado. Infelizmente sou um pecador, mas como a Palavra de Deus diz: "Deus Ama o PECADOR MAS NÃO O PECADO". Deus me usa de forma tremenda, Jesus me entrega revelações e falo em mistério. (Pra você que tem uma bíblia, leia 1Coríntios:14).

Jesus fala comigo também através de sonhos.

Um dia estava andando com meus amigos e passamos por uma papelaria e lá estávamos olhando os seus lançamentos, e naquele dia vi o lançamento do RPGQuest 2. Eu fiquei encantado só que não tinha dinheiro nem para comprar o pão, mas mesmo assim deixei de lado... o tempo passou e eu sonhei que estava com o mesmo jogo em mãos e estava se preparando para jogar, quando acordei, já até disse para o meu irmão que "nós vamos ganhar o RPGQuest 2"... e esquecemos ... quando um dia eu tive que fazer uma cirurgia, fiquei 3 dias no hospital, ao chegar em casa eu tive a maior surpresa: MEU IRMÃO TINHA GANHANDO PRA GENTE UM RPGQUEST 2 NO EVENTO DE RPG NO BOBs. Deus tinha me dado o jogo e eu agradeço. E se você quiser acreditar nesse milagre, acredite, se não quiser, tudo bem.

Jesus já me deu muitos milagres na minha vida e na do meu irmão e ainda outros irão por vir. Como pode ver, eu não preciso mentir, só luto com a verdade com o meu Mestre Jesus, que quer você também (não se irrite comigo por causa disso)

24 Pérolas e mentiras contadas por fanáticos/falsos profetas em relação ao RPG

O RPG é uma ótima ferramenta para educação e na criação de histórias e personagens; e os falsos profetas tentam inventar de todas as mentiras e maneiras possíveis para profanar o RPG e card games. Irmão, eu reuni um pequeno grupo de absurdos escutados por fanáticos metidos a especialista para você ver que quem é realmente o mentiroso e para provar que é apenas um jogo sadio, vou explicar cada tópico mentiroso com a verdade.

1- O RPG é um jogo demoníaco.

(Não, foi criado pelos universitários Gary Gyrax e Dave Arneson em 1974, o primeiro jogo tem o nome Dungeons & Dragons e foi inspirado em diversos livros de fantasia. Nesse jogo diferente foi criado como um jogo de minituras tão comuns na época, mas ao invés de controlar diversos personagens em impérios, o jogador só controlava um personagem só.)

2- No jogo, os jogadores incorporam e realizam feitiços de magia negra.

(Os jogadores em alguns RPGs de fantasia podem criar personagens com poderes mágicos, poderes esses usados de forma fictícia.

Essa medida dos jogos de RPG de fantasia é para personagens magos, como em histórias de espada e magia tão conhecidas e que relatam a fantasia medieval (Merlin nas Crônicas do Rei Artur e Gandalf no livro O Senhor dos Anéis são exemplos!). Nada a ver com magia negra!

Só contamos uma estória onde um jogador atua como juiz e contador (MESTRE) e os outros no papel dos personagens principais (JOGADORES), que devem levar uma vida fictícia e viver aventuras inesquecíveis por algumas horas.

Contar estórias não é magia negra, né? Então se for assim, você já praticou magia seu bruxo ^-^, porque pelo menos uma vez na vida já brincou ou desejou ser capaz de "lançar magia".)

3- O RPG é uma ferramenta de satanás.

(Jogo que é oferecido e utilizado em escolas e recomendado por psicólogos por incentivar o trabalho em grupo e a criação de estórias como pode ser do diabo? Eu mesmo já emprestei meus livros para um professor ensinar História do Brasil jogando RPG aos seus alunos.

Muitos por aí adoram tacar pedras nos outros e julgar as coisas que não conhecem, e a bíblia alerta sobre esse tipo de gente, que são os joios do Cristianismo [perdoem a expressão]. Engraçado, é que as mesmas pessoas que costumam falar mal do RPG, são aquelas que tem a vida mais difícil e que não são muito queridas onde vivem, vivem com o maldito fanatismo, não trata bem as demais pessoas e em sua família sempre tem seus filhos desunidos e outros problemas que os demais Cristãos não tem, e depois disso vivem exclamando: "*Porque Senhor? Porque estou passando por isso? Porque estou recebendo isso? Porque o Senhor não muda a minha vida?*". É por isso, fica plantando coisas ruins e colhe coisas más, como diz a palavra de Deus. E eu conheço mmmuuuitttoosss exemplos.

Falar mal do RPG é fácil, mas grande parte das pessoas que falam mal do jogo são pessoas fanáticas, ou malucas, ou sodomitas, ou mentirosas ou qualquer outra coisa, vivem falando mal disso, julgando os outros disso e aquilo, mas realmente faz uma coisa MUITO RUIM, e não querem que sejam percebidas. Infelizmente, nesse grupo ainda há poucas pessoas que realmente seguem a palavra de Deus e o amor de Cristo, mas ao ouvir coisas de um jogo que nunca tiveram ouvido falar, agarram esse argumento mentiroso, mas pessoas assim compreendem e NÃO são ignorantes, e se explicar o RPG a elas, elas concerteza nem ligarão para o que ouvirem falar do mesmo proveniente por fanáticos/doidos antes.)

4- O RPG foi criado pelo diabo e jogado com Adão e Eva no Jardim do Edén.

(Quêê?? Foi criado em 1974, por GARY GYRAX e DAVE ARNESON, dois universitários na cidade de Minnesota, Estados Unidos.)

5- Mundos de fantasia/imaginários foram criados para que seus adeptos "saiam" do mundo que Deus criou.

(Não, cada estória foi criada para o divertimento para um tipo de público, seja em desenho animado, quadrinho ou RPG. Essa pessoa que disse isso nunca assistiu televisão, leu um livro ou mesmo contava estórias aos seus filhos?)

6- O RPG vai te deixar maluco.

(Um jogo de estórias não pode de deixar maluco e sim pela sua temática matemática e criativa, mais inteligente e esperto! Se eu fosse usar drogas, sim! Isso poderia me deixar doido. Ah! Pra minha felicidade, nunca ouvi falar de um jogador de RPG que usa-se drogas!)

7- Manifesta!

(Manifesta o quê? Só se for a cara feia do maluco/doido/fanático que disse isso!)

8- Deus, livra os jovens do RPG!

(RPG não é uma ferramenta perigosa. Incentiva seus filhos a lerem mais, pesquisarem mais e respeitarem melhor as pessoas. Gente que faz falso julgamento e a bíblia fala MUITO SOBRE ESSAS PESSOAS aí. Jogo aprovado pela Nasa, onde os astronautas podem jogar no espaço [também, lá não tem televisão, nem rádio... o jeito mesmo é jogar RPG...])

9- Demônio, demônio, demônio...

(Quê?... demônios se alojam em páginas e capas de livros? Meu Deus, falta de entendimento da bíblia é dose hihi...)

10- Quando você joga com samurai e perde a honra o jogador deve se matar.

(Não, o jogador cria um personagem e atua como personagem principal numa estória contada pelo jogador chamado de Mestre;

DETALHE HISTÓRICO: Na cultura antiga dos samurais, eles quando perdiam sua honra, deveriam se matar num processo chamado Seppuku. Mas como o jogo de RPG é apenas uma estória sem importância, caso o samurai de um jogador perca a honra, ele morre, e o jogador... cria outro personagem e joga denovo.)

11- Um jogador (sem nome) se suicidou ao não cumprir uma regra do jogo de RPG.

(As regras dos sistemas de RPG são opcionais, ou seja, os jogadores escolhem quais vão usar e quais não, tudo para que o jogo fique mais divertido, AS REGRAS SÃO OPCIONAIS, SE QUISE JOGAR FORA E CRIAR AS SUAS PARA QUE A HISTÓRIA FIQUE DIVERTIDA, FAÇA: essa é a

única regra importante dos RPGs, que não pode ser descumprida, chamada de *Regra de Ouro*.)

12- Um jogador amaldiçoou o outro.

(Não dá pra fazer isso jogando RPG. Pois é um jogo onde um jogador chamado Mestre conta uma estória onde os personagens dos jogadores são os personagens principais. Eles devem se unir para resolver problemas e se aventurar!)

13- Um jogador apostou com o outro no jogo.

(O único objetivo do RPG é a diversão. Não tem como alguém ganhar de ninguém, pois as regras não foram feitas pra isso. Os jogadores criam personagens inteligentes uns com os outros para se tornarem amigos e enfrentarem desafios.)

14- RPG significa Anjo da Morte.

(Errado, a sigla RPG vem de Role Playing Game, que em português significa Jogo de Interpretação de Personagem.

O engraçado é que em alguns países do mundo o RPG tem outra sigla de acordo com a língua nativa de tais países, um exemplo bem claro é a França (que não utiliza a sigla original em inglês e sim em Francês). Para que você entenda melhor, se o Brasil muda-se a sigla do RPG para o português o jogo iria ser chamado de JIP (Jogo de Interpretação de Personagem). Mas sabemos que JIP não é um nome muito legal, não é?)

15- Fulano, tantos anos, suicidou-se... fulano, tantos anos, vindo de uma família X, suicidou-se... fulano, suicidou-se quando invocava demônios de D&D... fulano... fulano... fulano...

(Boatos inventados por fanáticos que querem profanar o jogo. Veja que eles sempre mencionam o nome, idade e como morreu. Nota-se que essas "mortes" nunca foram parar em algum tele jornal ou mesmo em algum site de notícias na internet.)

16- Meu filho ficou viciado, deixou de ir para um churrasco para ficar em casa jogando RPG no computador. A culpa é do RPG por deixa-lo viciado!

(RPG é um jogo fascinante, de aventuras inesquecíveis e de desafios emocionantes. Mas como qualquer outro jogo pode ser viciante, então cabe a você oferecer um limite ao seu filho.

Quando uma pessoa fica viciada num jogo, seja qualquer não é culpa do jogo, e sim da PESSOA. Porque o jogo foi criado para divertir, e caso uma pessoa fique viciada, é bom dar um tempo; se uma pessoa joga dominó e fica viciada, não é culpa do dominó, se fica viciado em fliperamas/videogame,

não é culpa do fliperama/videogame, é culpa da própria pessoa que se viciou!).

17- RPG é um jogo de morte, porque os personagens devem matar outros.

(Dentre os inúmeros títulos de roleplaying games, há alguns jogos de fantasia como *Dungeons & Dragons* o hábito de criar personagens heróis e se equipar com armas e armaduras para enfrentar monstros, dragões, bestas e outros adversários que causam terror no mundo de jogo. Essas bestas que os jogadores entram nas masmorras e combatem são os verdadeiros vilões, então os jogadores se tornam heróis e cortam o mal pela raiz, destruindo de vez os monstros, assim quando você faz no video game, da mesma forma que o Mario pisa em cima do monstro koopa para matá-lo, da mesma forma que o Sonic destrói os robôs de robotnik, não diferente de qualquer outro jogo eletrônico.

O que há de errado nisso? Já outros títulos como Descobrimento do Brasil, Aventuras Bíblicas [histórico] ou SUPERS RPG [super-heróis dos quadrinhos], os personagens enfrentam vilões mas apenas por rivalidade. RPG não é um jogo de morte, então se for assim video-game é um jogo de morte, FUTEBOL é um jogo de guerra, XADREZ é um jogo de matança e desrespeito e BANCO IMOBILIÁRIO é jogo de roubar... vamos abrir o olho!)

18- RPG são cursos relâmpagos de feitiçaria.

(Como é que um jogo que consiste numa estória contada por alguém e modificada dasdicamente a cada segundo por outras pessoas pode ser um CURSO DE FEITIÇARIA? Se for assim, quando contamos uma estória estamos aprendendo/ensinando magia negra. E ... se pensamos como essa mentira toda, então você quando for contar estórias pro seu filho na hora de dormir, vai estar ciente que está ensinando magia negra e bruxaria pra ele.)

19- O RPG é assim: os jogadores jogam em volta de uma mesa e nela está o diabo que vende os itens.

(Claro que não! O jogo é apenas uma estória a ser contada e os jogadores interpretando seus personagens atuam como se fosse outras pessoas. Diferente do que os falsos profetas "pregam", TODOS NÓS JOGADORES SABEMOS QUE NÓS NÃO SOMOS NOSSOS PERSONAGENS E QUE ESQUECEMOS DELES ASSIM QUE O JOGO TERMINA;

Diabo em um jogo de RPG? vendendo itens? Fanático inventa tudo para profanar um simples entretenimento... hahaha!)

20- O meu filho têm livros de magia negra em casa.

(A madame que disse isso, foi para se referir aos livros de RPG. O RPG não tem nada a ver com bruxaria. Em seus livros eles contém regras e estória em detalhes, para que o Mestre utilize a estória para contar em conjunto com os jogadores e as regras para que os jogadores não fiquem "roubando" durante as partidas. É como no futebol, se não tivesse regras, ria sair uma confusão, e como no futebol, o jogador denominado Mestre é o juiz do jogo, punindo jogadores com personagens bizarros [apenas dentro do jogo, é claro!])

21- Esse jogo têm que ser proibido porque emana uma energia maligna.

(É, não dizem por aí que o Preconceito é o filho da Ignorância? É, muitos fanáticos e falsos profetas lutam com garras e dentes para que um jogo inocente chamado RPG venha a ser excluído no Brasil, porque eles não querem saber da verdade, pois eles mesmos se acham dono da verdade. Um exemplo aconteceu comigo mesmo, quando criei um jogo de RPG baseado nos meus personagens de histórias em quadrinhos, um primo meu que gostava da série e do jogo, um dia se achou o dono da verdade e disse que o meu jogo/personagens eram do diabo. (Sendo que tanto os personagens e tanto o sistema de regras, quem tinha inventado era eu mesmo!). O que eu fiz? Zoei é lógico. E muitos "manés" inventam coisas porque querem chamar a atenção, como o meu primo manézão. Se o RPG emana-se uma energia maligna, então não poderemos mais nem jogar nada, porque no RPG so contamos uma estória onde nós somos os personagens e as vezes jogamos dados para ver se o personagem foi bem sucedido em uma ação mais difícil.)

22- Eu já vi uma partida e nela os jogadores estavam invocando demônios.

(Estava mesmo? Me diga, como um jogo de contar histórias pode invocar demônios? Pense bem, então se contarmos uma história pro nossos filhos estamos invocando o diabo? NÃO NÃO e NÃO!!! Irmão, vamos abrir o olho contra os falsos-profetas, eles criam essas mentiras e elas enganam muitas pessoas porque elas nunca ouviram outra opinião de um jogo onde elas nunca se quer ouviram falar.

O RPG não invoca demônios, nem coisa maligna nenhuma e muitos fanáticos criam "histórinhas" de pessoas que não existe para confundir a mente dos irmãos, eles são usados pelo diabo para que evangélicos tomem ÓDIO dos jogadores de RPG (ou RPGistas como os players se denominam) e vice-versa, porque se odiarmos os jogadores de RPG, como iremos pregar-lhe a palavra de Deus para que

eles sejam salvos? Da mesma maneira, se os jogadores odiarem os servos de Deus, eles NÃO VÃO QUERER ouvir a palavra e os ensinamentos de Cristo.

RESULTADO: Se continuarmos com esses pensamentos mesquinhos, evangélicos e jogadores são capazes de irem para um lugar NÃO muito agradável, porque se evangélicos odiarem jogadores de RPG e não lhe pregando a palavra de Deus, e se eles continuarem a destratar pessoas como muitos (infelizmente) fazem (apenas alguns poucos), eles podem se arrepender mais tarde (porque NÃO ESTÃO cumprindo o propósito de Jesus Cristo).

Essa é boa Hahahahahahaha, invocar demônios jogando RPG, Hahahahahahaha, se fosse assim, se o RPG fosse "tão macabro" mesmo, concerteza os bruxos e feiticeiros iriam jogar RPG ao invés de realizarem feitiços, Hahahahahahahahahahahahaha!!!! Essa é boa Ahahahahahahaha!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!)

23- Eu prego a verdade, eu não me importo se os rpgistas, otakus ou seja lá o que for estão com raiva de mim, eu faço como Jesus, prego com a verdade, pois nem Jesus perdoava os fariseus e ele chutou a mesa.

Verdade? Dizer mentiras em relação ao RPG é fazer como Jesus? A verdade que a bíblia prega é a verdade da salvação e não inventar bobagens que um jogo de contar histórias vai te levar para o inferno (irmãos, creiam apenas o que a bíblia diz, e no Novo Testamento encontra-se muitos tópicos sobre amar seu irmão, não desprezá-lo e falsos profetas.) Dizer a verdade... falar que quando joga com Samurai o jogador deve se matar [tópico 10] (ahahaha!! Louco!!). Você Pr.Alexandre, o pastor mais odiado por todos os tempos por falar mais besteiras dizendo que PREGA A VERDADE, você é o nosso campeão de audiência quando o assunto é babaquice...

24- Eu vejo os demônios do meu filho.

Vê mesmo? A pessoa em questão que disse que vê demônios no seu filho (um amigo meu que joga RPG comigo); o problema que afirmar essas coisas é loucura. Eu mesmo sou um servo de Deus, batizado pelo Espírito Santo com três dons espirituais e tenho chamada para ser Pastor, não vejo nada. A pessoa que disse isso se acha uma serva de Deus fervorosa. Isso se chama Hipocrisia, ser fingida... mas Jesus ama ela também. Só coloquei no tópico 24 para que você veja que muitos neo-cristãos (cristãos que só vivem para os próprios cristãos) que não seguem a bíblia ou a mesma de sua maneira sujam o nome do evangelho de Cristo, assim como muitos jogadores de RPG sujam a imagem do jogo com atitudes infantis. Percebe que tanto o evangelho de Jesus e os RPGs

tem os seus "joios" e "trigos", e nós não somos perfeitos; não faça a cabeça de acordo com o que um RPGista ou Evangélico diz, siga o seu próprio caminho, e suas próprias preferências. Sinceramente, espero que escolha o caminho de andar nos reinos de Deus, dê uma chance pra ele! (Ele te ama! E me perdoe por mencionar essas verdades, MAS ELE TE AMA E MUITO, dá uma chance pra ele, dá!)

Termos e linguajares de jogo entre os RPGistas.

RPGista é como são chamados os jogadores de RPGs no Brasil. Já outros países tem outros nomes para defini-los, tais como *players*. Para que você entenda como é de vez esse jogo "complicado" e para ter a certeza que é um jogo saudável para o seu filho, vamos a uma pequena lista dos termos mais comuns entre os jogadores:

ACERTO CRÍTICO OU FALHA CRÍTICA: É quando o personagem tem um super acerto ou uma super falha nos dados. Quando ocorre um acerto crítico, o personagem realiza um feito mais heróico, enquanto uma falha crítica resulta em um ato vergonhoso. Cada sistema tem suas regras para essas situações.

AVENTURA: Uma estória a ser contada pelo jogador chamado Mestre, onde os personagens dos demais jogadores atuam como os personagens da estória. No final de cada aventura, o Mestre recompensa os jogadores com pontos de experiência, para que os mesmos fiquem mais poderosos (os personagens!).

ATRIBUTOS, CARACTERÍSTICAS OU HABILIDADES: São números que correspondem ao porte físico e mental do personagem. É através deles que sabemos os limites dos personagens, sejam eles PCs ou NPCs. Esses atributos na maioria dos sistemas são descritos em siglas, como *F, H, R, A, PdF* (*Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo*) no sistema 3D&T; *ST, DX, IQ, HT* (*Força, Destreza, Inteligência e Vigor*) no sistema GURPS; *FOR, CONS, DES, INT, SAB e CAR* (*Força, Constituição, Destreza, Inteligência, Sabedoria e Carisma*) no RPG *Dungeons & Dragons*...

E uma infinidade de siglas de cada sistema de RPG. Todo jogo/sistema de RPG têm seus nomes para Atributos, alguns chamam de Características (como no 3D&T), outros Habilidades (Como no *Dungeons & Dragons*) e por aí vai. Só para ter idéia, nos sistemas de RPG se um personagem têm Força 3, ele é mais forte do que um que tenha Força 2, a mesma coisa com a inteligência, vontade e outros atributos. Foi inventado isso para "manter o clima e o limite dentro do faz-de-conta".

BACKGROUND: O histórico do personagem, seu passado. O background é o que os jogadores definem como passado de seus personagens. Seu histórico de antigamente. Essencial na criação de personagens.

CENÁRIO: Nome para ambientações a ser utilizadas nas partidas de RPG. Cenário é um nome genérico a todos os livros de RPG que descrevem um mundo fictício, a ser usado em conjunto com qualquer sistema de RPG. São livros que contém descrições de mundos imaginários para ser como plano de fundo nos jogos de Roleplaying games. Exemplos: *Forgotten Realms, Ravenloft, Invasão, Senhor dos Anéis, Star Wars*.

DADOS MULTIFACETADOS: Alguns jogos de RPG utilizam dados diferentes dos costumeiros de seus lados. Tais como dados de 4, 8, 10, 12, 20 e até 30 lados! Esses dados são vendidos em livrarias e lojas especializadas em RPGs e seu custo de mercado é em média de R\$3,00 a unidade. Existem de vários modelos e formatos.

D4, D6, D8, D10, D12, D20: Respectivamente dados de 4, 6, 8, 10, 12 e 20 lados.

FICHA DE PERSONAGEM: Folha onde cada jogador tem anotado todos os dados e intes do seu personagem.

MESTRE OU NARRADOR: Jogador especial que tem o dever de contar a estória para os jogadores e controlar todos os demais personagens que apareçam nessa estória. O Mestre controla todo e qualquer personagem que não seja o dos jogadores e também é como o juiz do jogo, impondo regras e limites as vezes.

MÓDULO BÁSICO: Livro com todas as regras de um sistema e Cenário para poder jogar, sem precisar de nenhum outro material.

NPC: Vem da sigla do inglês para "Now Player Character" que em português significa Personagem Não Jogador. São chamdos assim em geral todos os personagens controlados pelo Mestre, personagens esse que não são controlados e atuados pelos jogadores.

PC: Não é Personal Computer não!! (Hehe) PC vem da sigla do inglês para "Player Character" que em português significa Personagem Jogador. São chamdos assim em geral todos os personagens controlados pelos jogadores e estes que são os heróis da aventura.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA OU XP: São a experiência do personagem em pontos. Eles são dados nos finais das aventuras e com eleso jogador pode comprar melhores habilidades e poderes para seu personagem, assim como em muitos jogos de video game.

PROTEÇÃO: Na verdade é um nome genérico de várias siglas que cada sistema de RPG usa para denominar armaduras ou outras roupas que protegem melhor o personagem. A sigla e as regras varia de sistema para sistema. Exemplos de siglas para denominar proteção: *A* (Armadura, no sistema 3D&T), *RD* (Resistência a Dano, no sistema GURPS), *IP* (Índice de Proteção, no sistema ANIME RPG).

PV: Pontos de vida ou "Vitalidade". É um número que define quanto de dano o personagem pode levar até morrer. Quando um personagem recebe um ataque bem sucedido, ele perde pontos de vida.

ROLEPLAY: É o ato de interpretar. Gíria que alega interpretação, pois a maioria dos jogos recompensa jogadores com mais pontos de experiência se eles fizerem uma atuação melhor.

RPGISTA: Nome dos praticantes dos jogos de interpretação no Brasil.

SISTEMA: É um conjunto de regras para uso em RPG que abrange um determinado tipo de estória e público. O jogo de RPG consiste numa estória que utiliza-se o Cenário e o Sistema.

SISTEMA GENÉRICO: Um sistema mais perfeito, que abrange não só um tipo de ambientação e sim todo e qualquer tipo de estória.

SUPLEMENTO: Livro com material adicional para um Cenário ou sistema. Não dá para jogar só com um suplemento, mas nas mãos do módulo básico acrescenta mais material.

TESTE: O Mestre vai contando a história e os jogadores no papel dos personagens vão atuando como preferirem. Algumas situações, como escalar uma parede, fugir de um cachorro bravo na rua ou mesmo dá aquela moca bem dada na cabeça daquele seu colega que está rindo da tua cara com o personagem dele. Aí o Mestre pede um teste. Teste é uma rolagem nos dados, e dependendo da situação e da história, o teste será mais fácil ou difícil. O jogador deve rolar o teste, e seguindo as regras do sistema utilizado na partida, se ele tiver sucesso, ele consegue, se não, ele falha, e a partir daí acontece uma coisa nova na estória. É como na vida real, que as vezes dependemos da sorte para sermos bem sucedidos em uma ação.

Uma lista de jogos para seus filhos ou mesmo para você jogar

Como prometido anteriormente, aqui descreverei uma lista dos inúmeros títulos em RPGs contidos em língua portuguesa, caso entre em dúvida sobre um título ou outro, me mande e-mailse eu explicarei tudo o que você quer saber e coisas como onde comprar livros, dados e outros acessórios.

3D&T: Basicamente esse jogo foi abandonado por seu autor. Mas ainda continua com os seus jogadores fiéis. Foi por um bom tempo como o RPG mais querido do Brasil e também com mais livros básicos vendidos no território nacional (mais de 50.000 cópias vendidas). Jogo simples, com regras para jogar RPG de anime/mangá/videogames e seu livro básico e demais custavam cerca de R\$9,90 cada. Uma versão ainda mais básica chamada de 3D&T Fast Play custa cerca de R\$3,00. Mesmo abandonado por seu autor (que criou continuação não muito bem vinda e ridícula chamada 4D&T), o sistema 3D&T ainda pode ser encontrado a venda.

Anime RPG: RPG com regras para se jogar RPG de anime, ou seja, de personagens de desenhos japoneses. Aqui os jogadores podem construir inúmeros personagens baseados nos desenhos japoneses que vêm por aí, como Pokémon, Dragon Ball, Cavaleiros do Zodíaco, Yu Yu Hakusho e outros. Escrito por Luciana Bacci. Custa bem baratinho, apenas R\$14,00.

Usa-se as regras do Sistema Daemon (OPS! PARA QUEM NÃO SABE, A PALAVRA DAEMON VEM DE "ANJO DA GUARDA" EM GREGO. UMA COISA QUE MUITOS POUCOS SABEM, É QUE DAEMON NUNCA FEZ PARTE DA LÍNGUA LATIM, quem inventou isso foi a igreja Católica para profanar as outras religiões (principalmente a mitologia grega) e trazê-las pessoas para o catolicismo!

Estou explicando esse fator mínimo porque muitos podem ver um sistema de RPG com esse nome e se assustar, por isso quando há jogos do sistema Daemon, eu me refiro como o sistema do Anime RPG, porque esse é bem conhecido e jogado por todo território nacional. E o pessoal dessa editora faz isso por puro marketing, por que muitos jogadores se sentem +

machos ao jogar jogos de video-game ou RPG com nomes esquisitos assim. Isso é normal entre os seres humanos, ora!

Cães de Guerra: Da mesma editora de ANIME RPG, SUPERS RPG, RPG QUEST e outros. Em cães de guerra, os jogadores inventam personagens soldados e lutam com eles no período da Segunda Guerra Mundial. Outro dos inúmeros jogos didáticos de RPG contido em língua portuguesa. O livro vem com regras para jogar, criar soldados, vem com informações sobre a Segunda Guerra mundial e demais detalhes interessantes sobre o nazismo onde professores de História não costumam ensinar. Regras compatíveis com os livros ANIME RPG e SUPERS RPG (podendo usar em conjunto se quiser). Custa em média dependendo da loja R\$27,00.

Dungeons & Dragons: O RPG mais jogado e famoso do mundo, dividido em três módulos básicos chamados de Livro do Jogador, Livro do Mestre e Livro dos Monstros. Também é o RPG mais caro do mercado, seus livros básicos (que são três) custam em média de R\$70,00 à R\$80,00 cada. Isso fora os dados multifacetados que são precisos para jogar esse RPG. Mas é bem legal, eu jogo. Baseado na cultura/fantasia medieval, com elfos, anões, magos, guerreiros e dragões.

GURPS Módulo Básico: Sistema de RPG genérico. Seu nome vem da singla em inglês "GENERIC UNIVERSAL ROLE PLAYING SYSTEM" que em português significa "SISTEMA GENÉRICO UNIVERSAL PARA JOGOS DE INTERPRETAÇÃO". Suas regras consiste no realismo e seus títulos costumam ser educativos, pois seus personagens em sua maioria são pessoas comuns e não heróis/supers. Existe uma infinidade de livros suplementos e cenários para se usado nesse sistema, ou o Mestre de RPG pode criar seu próprio mundo com seus jogadores. Exemplos de suplementos para GURPS em língua portuguesa: GURPS CONAN, GURPS PSIQUISMO, GURPS ARTES MARCIAIS, MINI-GURPS: O DESCOBRIMENTO DO BRASIL. Seu módulo básico custa mais ou menos R\$34,00 e seus suplementos com esse mesmo preço ou mais baratinho.

MINI-GURPS: Jogos com regras simplificadas e mais fáceis do sistema GURPS, voltado para a educação. Existe uma infinidade de livros sobre Mini-Gurps, cada um com um período histórico brasileiro, como O Descobrimento do Brasil, O Quilombo dos Palmaras, dentre outros. Custam baratinho, cerca de R\$9,90 cada e seu filho vai aprender como nunca história através desses livros.

RPGQuest: Um ótimo título para iniciantes. Um jogo que tem lançado até agora 4 volumes, um dedicado para cada tipo de ambiente, seja medieval, mitologia grega, as cruzadas ou mesmo japão medieval. Consiste numa incrível mistura de jogo de RPG com tabuleiro, e os títulos de RPGQest vêm com miniatura dos heróis e monstros, props de báus, fossos, tesouros e mapas. Cada volume custa R\$19,90 e um ou mais deles podem se unir para aumentar as possibilidades de aventura. Mais detalhes sobre os títulos RPGQest você encontra em www.rpgquest.com.br.

Storyteller: São vários títulos de RPGs dedicados aos adultos, como sobre vampiros, lobisomens, magos, fadas, múmias e outros. São títulos de horror e são voltados para adultos, que não querem jogar jogos onde seriam heróis de anime, super-heróis dos quadrinhos, ou mesmo encarar masmorras. São jogos mais sérios e realistas. Recomendado apenas para maiores de idade, assim como os games Mortal Kombat, King of Fighters, Doom... (Exemplos de jogos que usam o sistema Storyteller: *Vampiro: A Máscara*, *Mago: A Ascensão*, *Múmia: A Ressurreição* e outros).

Supers RPG: Da mesma empresa do Anime RPG e também as mesmas regras. Contém regras necessárias para que os jogadores criem super-heróis dos quadrinhos e se aventure como o Homem-Aranha, Batman, Liga da Justiça, Hulk e outros. Existe uma imensa lista de super poderes, e com o passar do tempo, os personagens dos jogadores se aprimoram com seus poderes e enfrentando vilões de maior calibre. Custa também bons R\$14,00.

É isso irmãos, eu poderia escrever muito mais coisas mas talvez esse livro iria gastar muita tinta de sua impressora.

Esse livreto tem o intuito de mostrar como um jogo simples e divertido como RPG muitas vezes e acusado de ser profano por pessoas loucas, desinformadas ou que querem aparecer na mídia. E se você joga RPG e tem raiva do evangelho de Jesus Cristo, não fique com raiva dele, ele te ama e como acabei de comprovar, a bíblia e a palavra de Deus não são contra os jogos de interpretação.

O próprio Jesus já passou por situações como essa quando estava entre nós como humano. Ele já foi acusado de não ser o filho de Deus e sim sendo a serviço do diabo, expulsando demônios e curando pessoas a serviço de Satanás e Jesus disse: *"-Todo reino dividido contra si mesmo acaba em ruína e nenhuma cidade ou casa dividida contra si mesma poderá subsistir. Ora, se Satanás expulsa Satanás, está dividido contra si mesmo; como pois subsistirá o seu reino? Se eu expulso demônios por Belzebu, por quem expulsam então os vossos filhos? Portanto eles mesmos serão os vossos juízes..."* é claro que Jesus explicou mais do que isso, se você gostaria de saber mais sobre esse acontecimento

na vida do príncipe da paz Jesus, vá na bíblia em Mateus 12:22-32, e lembre-se: se o próprio filho de Deus, salvador da humanidade, príncipe da paz, que veio a Terra como homem, foi blasfemado por fanáticos por ser agente do diabo, então concerteza na Terra uma vez irão aparecer loucos para tentarem julgar a sua vida, suas atitudes e seus hobbies.

Sabe o que você tem que fazer? Deixa-los nas mãos de Cristo e deixar pra lá, e lembre-se dessa frase que nosso Mestre (Não de RPG), Mestre mesmo Jesus disse: *"-No mundo terei aflições. Mas tende bom ânimo! Porque venci o mundo."* O próprio Cristo afirma que teremos dias difíceis aqui na Terra, mas tenhamos bom ânimo. Ele te ama, dê uma chance pra ele, deixa...

Jogue RPG a beça e deixe os loucos acharem o que quiserem, mas também tente ler a bíblia um pouquinho e também tente ir para igreja e seguir os caminhos de Cristo. Pois se contar histórias é tão errado, então Jesus também estaria errado, porque ele pregava muitas vezes através de parábolas.

Qualquer dúvida, tanto sobre RPG, bíblia, Jesus ou qualquer outra forma de contato, o meu e-mail é aurak60@redejovem.net e logo o site exodus estará na net com tudo.

Vai na paz de Cristo ^_^
RODRIGO JEFERSON

*O Senhor te abençoe e te guarde;
O Senhor faça o seu rosto brilhar sobre ti, e tenha misericórdia de ti;
O Senhor levante o seu rosto sobre ti, e te dê a paz.*
Números 6:24-26

Mande-me contato para dúvidas e se houverem debates sobre RPG contra esses "especialistas" que levam a bíblia debaixo do braço e ficam gritando que nem uns loucos, me chamem e eu vou mostrar o pouco que eu sei dos ensinamentos de Cristo. Porque a minha prioridade não é atrair mais jogadores, e sim mais almas para o reino de Deus.

Quando eu disse: Meu pé vacila; teu amor, Senhor, me susteve.
Salmos 94:18