

Blood & Honor

14

John Wick





Há Muito tempo atrás, no velho Japão...

Houses of the Blooded

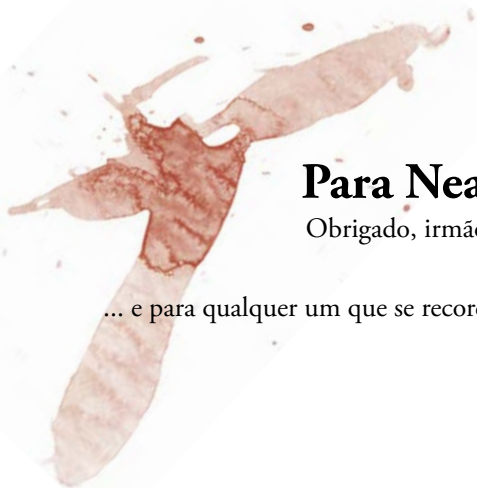
Blood & Honor

UM JOGO DE TRAGÉDIA SAMURAI

Escrito e Desenvolvido por

John Wick

Direitos cedidos para esta edição à
REDBOX EDITORA
Otávio Spagnuolo, 04 - sl 13
Santos/SP 11045-230
Tel.13 3302-3383
redbox@redboxeditora.com.br
www.redboxeditora.com.br



Para Neal

Obrigado, irmão.

... e para qualquer um que se recorde do Dia do Trovão

Dados internacionais de catalogação na publicação
Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

w636b

Wick, John

Blood & Honor / John Wick; tradução de
Alessandro Jean Loro. - Santos : Redbox, 2013.
220 p. : il. color.

ISBN 978-85-65146-04-3

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura.
3. "Roleplaying games". I. Título

CDD - 793.93

CDU - 794.046.2:792.028

Blood & Honor

UM JOGO DE TRAGÉDIA SAMURAI

Escrito por John Wick

1ª Edição Brasileira - fevereiro/2013

Créditos

Versão Original

Arte, Capa e Layout: Jessica Kauspedas;

Edição: Jason Lewis, Mitch Williams e Ben & Emily Woerner;

Condução do Projeto: Jessie Foster;

Consultoria de cultura japonesa: Neal Fischer, Dan Waszkiewicz, Bem Woerner;

Consultoria de Kanji: andy Kitkowski e Daniel Stolp;

Playtest e Feedback: Fabien Badilla, Neal Fischer, Jessie Foster, Jess Heining, Ken Long,

Jessica Kauspedas, Surena Pridgeon, Erik Stant, Kelly Thirkhill, Dan Waszkiewicz, Nick Watts, Ro Wick e Ben Woerner;

Aspectos: Fate system, Fred Hicks e Rod Donoghue.

Versão Brasileira

Edição & Diagramação: Antonio Sá Neto

Direção de Arte & Projeto Gráfico: Dan Ramos

Tradução: Alessandro Jean Loro

Revisão: Elisa Guimarães

Agradecimentos: Felipe PEP Leandro

Blood & Honor © e ™ 2002 de John Wick. Todos os direitos reservados. Usado e publicado em língua portuguesa com permissão do autor. Todos os personagens e situações aqui apresentados são ficcionais, com exceção dos Japoneses. Eles são reais, assim como as pessoas mencionadas ao longo deste livro. Este jogo não seria o mesmo sem eles e por isso merecem toda menção que este autor puder dar. As imagens deste livro são reproduções da Divisão de cópias & Fotografias da Biblioteca do Congresso Norte Americano, arquivadas em "*Japanese Fine Prints and Drawings, pre-1915*".

Redbox Publishing ™ 2012. This is an authorized translation by John Wick. All Rights Reserved.

1ª impressão :: fevereiro de 2013 :: 500 exemplares

Sumário

AVISO AO LEITOR	10
------------------------------	-----------

CLÁ & PERSONAGEM	12
-----------------------------------	-----------

Criando um Clá	12
----------------------	----

Exemplo de Clá	23
----------------------	----

Criando um Personagem	25
-----------------------------	----

Exemplo de Personagem	33
-----------------------------	----

RISCOS	36
---------------------	-----------

Prioridade	36
------------------	----

Riscos Disputados	41
-------------------------	----

Riscos Cooperativos	44
---------------------------	----

ASPECTOS	46
-----------------------	-----------

Marcadores	47
------------------	----

Marcadores de Daimyo	49
----------------------------	----

HONRA & GLÓRIA	50
---------------------------------	-----------

Beleza	50
--------------	----

Coragem	51
---------------	----

Astúcia	51
---------------	----

Proeza	52
--------------	----

Força	53
-------------	----

Sabedoria	54
-----------------	----

A Reserva de Honra	54
--------------------------	----

Dados Bônus	55
-------------------	----

Adicionando Detalhes	55
----------------------------	----

Adicionando Honra à Reserva	55
Removendo Honra da Reserva	56
Seppuku	56
Ao Final do Jogo	56
Glória & Reputações	57

VIOLÊNCIA 60

Ferimentos	60
Ataque	61
Duelo	64
A Regra de Yowamushi	66
Armas de fogo	67
Surpresa	67
Em guarda	67
Massacre	67

MAGIA & RELIGIÃO 70

Xintoísmo	71
Kami	71
Onmyodo	74
Budismo	74
Usando a Magia	75

ESTAÇÕES 82

A Passagem do Tempo	82
Ações de Estação	83
Províncias	83
A Estação	83
Ações	84

Espadas	89
Koku	91
Espionagem	95
Fim do Ano	98
De Etapa a Etapa	100
Um Exemplo	101

GUERRA 102

O Nível de Guerra	102
Aumentando a Tensão	103
Declarando Guerra	104
Cálculos	104
Entrando em Guerra	106
Final do Período	107
Vencendo a Guerra	109

O JOGADOR 110

Bushido	112
Castas	113
O Diabo e os Detalhes	115
O Herói Oriental	118
Etiqueta (Somente o Importante)	121
Makoto (Sinceridade)	123
As Regras da Casa	124
O Jogo de “Cortar Gargantas”	125
Controle da Narrativa	126
Fale Com o Narrador	128
Falha Intencional	129
O Método Morley-Wick de Jogo	131

Mulheres	140
Musha Shugyo	140
Uma Nota Final	141

O NARRADOR 142

O Mágico	145
PdMs	149
Filmes	156
Os Sete Daimyos	163
Usando a Autoridade	166
Temas Apocalípticos	166
A Yakuza	168
Jogue Sujo	169

ESTILOS DE COMBATE 175

O Sistema	175
---------------------	-----

PERGUNTAS & RESPOSTAS 178

GLOSSÁRIO DE TERMOS EM JAPONÊS 182

ÍNDICE REMISSIVO 184

FICHA DE CLÁ 186

FICHA DE PERSONAGEM 187

FICHA DE AÇÕES DE ESTAÇÃO 188

Aviso ao Leitor

Eu sou um grande fã de samurais. Adoro os conceitos de honra, lealdade e o conflito de emoções humanas em condições extremas. Graça sob pressão.

Há muito tempo, criei um jogo sobre samurais - você deve ter ouvido falar nele; este jogo é um pouco diferente. Aquele é um jogo de fantasia samurai. Este é um jogo de tragédia samurai, tanto histórico quanto fantástico.

Agora, antes de irmos adiante, preciso deixar algo bem claro. **Este não é um livro de História**, também não é um livro de referência, existem muitos livros disponíveis se você quiser saber mais sobre o Japão, até mesmo alguns bons livros de RPG, procure por *Gurps: Japan*, por exemplo. *Sengoku* também. E, é claro, se você está procurando por algo realmente fantástico, dê uma olhada naquele *Legend of the Five Rings* de que todos falam.

A proposta deste livro é fornecer regras para jogos no Japão Antigo, não é um ensaio detalhado sobre a cultura, os costumes e a história dos samurais. Eu não sou historiador, nem antropólogo, sou um *game designer*. No final deste livro, lhe darei uma tonelada de referências para que você possa aprender mais sobre os samurais e seu mundo, esses recursos serão muito mais confiáveis do que um amador como eu.

Também tomei algumas liberdades com o Japão “histórico” e peço desculpas a todos os puristas. Fiz isso para criar um jogo mais acessível ao público Ocidental e — francamente — para amenizar um pouco os aspectos mais cruéis do Japão Feudal. Não estou criticando a cultura nipônica em si: eu posso encontrar um monte de crueldade na Europa Feudal também. (E, quando tive a chance, fiz o mesmo com a Europa Restaurada¹, excluindo os aspectos mais cruéis da história de meus próprios antepassados.) Apesar de minhas mudanças, espero que os leitores percebam que minha versão do Japão Antigo possui sua autenticidade, mesmo que eu tenha sacrificado um pouco de sua precisão histórica.

Este é um jogo sobre Clãs rivais. Na literatura samurai, os heróis são frágeis, sempre a dois passos da morte, perdem a vida servindo ao Clã. Cada decisão que um samurai toma é por seu Clã. Para refletir essa atitude, você perceberá que os Personagens deste jogo são como suas contrapartes literárias: frágeis. Não entre em uma luta a menos que você saiba que consegue vencer. Além disso, as mecânicas refletem o sentimento de que cada Personagem é uma parte de um esquema muito

1 A Europa Restaurada foi um período histórico que sucedeu a queda do império Austro-Húngaro. Surgiram pressões políticas e econômicas por vários países para restaurar o status quo europeu ao prévio à revolução francesa.

maior. A própria identidade é praticamente mesclada com o dever. Não completamente, é claro — e, certamente, menos do que seria se este fosse um jogo histórico —, mas os Jogadores descobrirão que seus Personagens são realmente peças muito pequenas de uma máquina maior. A identidade pessoal de seu Personagem é muito menos importante do que seu papel no Clá. A criação de Personagens não requer tantos momentos de consideração. A criação do Clá, por outro lado, é algo que todo o grupo deveria considerar cuidadosamente.

Por fim, um aviso de amigo.

A literatura samurai é repleta de histórias de homens e mulheres forçados a escolher entre o amor e o dever, o dever e a honra, a honra e a honestidade. São escolhas como essas que você encontrará neste jogo. Se você prefere um jogo em que seu Personagem sempre toma a decisão correta, sempre amplia suas habilidades, sempre surge cheirando a rosas...

JOGUE FORA ESTE LIVRO AGORA E COMPRE OUTRA COISA!

Não diga que não lhe avisei. Aliás, é o meu nome que está na capa. Você deveria saber com o que está se metendo.

Hai sensu!

JW

Clã & Personagem

Como eu disse na Introdução, este é um jogo sobre Clãs rivais. Ao contrário da maioria dos RPGs, em **Blood & Honor** seu Personagem é menos importante do que a família dele. Na verdade, seu samurai deveria sempre enterrar seus interesses e desejos pessoais sob a bandeira do dever.

Samurais vêm e vão, os Clãs permanecem.

Por isso, em **Blood & Honor**, criar um Clã é a primeira tarefa dos Jogadores. Criar seus próprios Personagens é um passo secundário. Você ainda interpretará um Personagem — muitos, na verdade — mas sua preocupação principal deveria ser criar seu Clã.

Há dois modos de criar um Clã:

1. Seu grupo pode se unir e criar um único Clã, de que todos os Personagens farão parte.
2. Seu grupo pode se dividir em vários Clãs, criando os Personagens para cada um.
3. Seja qual for o modo escolhido, as regras são as mesmas. Se os Jogadores escolherem um mesmo Clã, eles terão mais recursos para deixá-lo mais poderoso. Se escolherem criar seus próprios Clãs, cada Clã individual será mais fraco.



Criando um Clã

Antes de criar seu próprio Personagem, primeiro você deve criar o Clã a que ele pertence. Ao criar um Clã, você define a filosofia básica e os bônus disponíveis a todos os membros desse Clã.

- Primeiro, quem é o Daimyo de seu Clá?
- Segundo, quais Virtudes seu Clá venera?
- Terceiro, quais Estabelecimentos seu Clá tem à disposição?
- Quarto, quais Aspectos seu Clá possui?
- Quinto, qual o Meibutsu de que sua Província se orgulha?
- Sexto, qual é o Nome e a Heráldica de seu Clá?
- Sétimo, o que é fato sobre seu Clá?

Vejam os cada um desses passos, um por um.

Passo 1: Escolha um Daimyo

Primeiro, você precisa escolher um Daimyo: o Senhor do Clá.

Seu Daimyo começa como um Daimyo menor. Conforme ele cresce em poder e força, suas habilidades também aumentam. No começo do jogo, seu Daimyo estará no nível 1. O Nível de seu Daimyo é igual ao número de Províncias que ele comanda. Veja *Guerra* para mais informações sobre como conquistar Províncias.

Escolha um dos Daimyos abaixo. Cada Daimyo possui uma Vantagem e uma Desvantagem. Além disso, o caráter de seu Daimyo influencia fortemente seu Clá. Um Daimyo Ambicioso será reconhecido por sua expansão inescrupulosa. Um Daimyo Engenhoso será visto como um estranho. Cada um possui suas próprias excentricidades e benefícios.

AMBICIOSO

Enquanto cada samurai possui ao menos metade de seu coração devotada à ambição, seu Daimyo *Ambicioso* a tem em todo o seu coração. Ele está disposto a sacrificar tudo e todos para conquistar mais terras, mais títulos, mais prestígio.

A Vantagem de possuir um Daimyo Ambicioso é que ele ganha uma Ação de Estação adicional a cada Estação.

A Desvantagem é que seus samurais receberão o Marcador “Ambicioso”, tornando-os menos confiáveis. Veja *Aspectos* para mais informações.

ENGENHOSSO

O Daimyo *Engenhoso* utiliza as novas invenções e não fica preso à tradição.

A Vantagem de um Daimyo Engenhoso é que todo o equipamento fornecido aos seus samurais é considerado um *Equipamento de Boa Qualidade* (veja Estações).

A Desvantagem é que ele será visto como um não-tradicionalista: um espinho que precisa ser arrancado. Todos os seus samurais possuirão o Marcador “Não-Tradicionalista”, que poderá ser Marcado por outro samurai em situações sociais. Veja *Aspectos* para mais informações.

CRUEL

O Daimyo *Cruel* não tolera tolices. Ele se enfurece tão rápido quanto julga, por isso é temido em suas terras... assim como seus samurais.

A Vantagem de possuir um Daimyo Cruel é que todos os seus samurais recebem dois Dados Bônus em qualquer Risco que envolva intimidação.

A Desvantagem é que todos também recebem o Marcador “Cruel” em situações sociais. Veja *Aspectos* para mais informações.

ASTUTO

O Daimyo *Astuto* possui muitos espíões e utiliza Espionagem para se informar sobre seus rivais e aliados.

A Vantagem de um Daimyo Astuto é que você ganha uma ação de Espionagem bônus a cada Estação (veja *Estações*).

A Desvantagem é que todos os seus samurais possuirão o Marcador “Não Confiável”, que poderá ser Marcado por outros Personagens. Veja *Aspectos* para mais informações.

AUDACIOSO

O Daimyo Audacioso assume riscos e valoriza os samurais que fazem o mesmo. Ele é imprevisível, letal e mortal.

A Vantagem de possuir um Daimyo Audacioso é que você ganha dois Dados Bônus toda a vez que assumir um Risco que poderia ser-lhe fatal.

A Desvantagem é que o Narrador removerá quatro marcadores de Honra (ao invés de três) da Reserva de Honra toda a vez que você recusar esse tipo de Risco.

BONDOSO

O Daimyo Bondoso trata seu povo com igualdade. Ele é conhecido por seu coração generoso e reflete por um tempo quando precisa tomar decisões importantes.

A Vantagem de possuir um Daimyo Bondoso é que você ganha dois Dados Bônus em qualquer situação social que envolva confiança.

A Desvantagem é que todos os seus samurais ganharão o Marcador “Confiável”. Veja *Aspectos* para mais informações.

LOUCO

O Daimyo Louco é simplesmente isso: um completo insano. Mas, ele também é tão poderoso que ninguém consegue tirá-lo do trono.

Tanto a Vantagem quanto a Desvantagem do Daimyo Louco são aleatórias: o Narrador lança um dado e determina qual o tipo de Daimyo ele será até o final de cada Estação.

O Daimyo Louco

Role um dado de seis lados para descobrir qual tipo de Daimyo o Daimyo Louco será nesta Estação.

- 1 Ambicioso
- 2 Engenhoso
- 3 Cruel
- 4 Astuto
- 5 Audacioso
- 6 Bondoso



Passo 2: Virtudes

Cada Clá venera uma das seis Virtudes. Seu Clá valoriza uma delas acima de todas as outras. Qual? Novamente, sua escolha terá grande influência nos Personagens de seu Clá. Escolha uma destas como a Virtude favorita de seu Clá.

BELEZA

Beleza é a habilidade de comunicar-se com os outros. Pode ser por meio da poesia, da retórica, do teatro ou mesmo da jardinagem.

Beleza é a Virtude mais importante porque sem ela você não conseguirá comunicar suas ideias aos outros.

CORAGEM

Coragem é a habilidade de dizer “Não”. A habilidade de dizer não à tentação, ao medo, à dor, a qualquer coisa. Coragem é a Virtude mais importante porque sem ela, seu Personagem não será capaz de resistir a nenhuma tentação.

ASTÚCIA

Astúcia é a habilidade de perceber o plano dentro do plano dentro do plano. Astúcia é a Virtude mais importante porque sem ela você não será capaz de antecipar os planos de seus inimigos.

PROEZA

Proeza é a habilidade de usar armas. Proeza é a Virtude mais importante porque sem ela você não será capaz de se defender contra ataques marciais.

FORÇA

Força engloba tudo o que for relacionado a ações físicas: erguer, empurrar, puxar e até mesmo destreza manual, velocidade e agilidade. Força é a Virtude mais importante porque sem ela você não será capaz de nadar, escalar ou pular em situações de perigo.

SABEDORIA

Sabedoria é saber discernir o que é falso e o que é verdadeiro no mundo.

Sabedoria é a Virtude mais importante porque sem ela você não conseguirá precisar fatos de boatos.

Passo 3: Estabelecimentos

Cada Daimyo domina uma Província. Nesta Província, há Estabelecimentos que representam sua riqueza e Vassalos que representam seus seguidores leais.

Cada Jogador que pertence a um Clá pode escolher um Estabelecimento e adicioná-lo às terras de seu Daimyo. Você descobrirá como usar esses Estabeleci-

mentos mais tarde, no capítulo Estações, mas, para sua conveniência, eis uma lista de Estabelecimentos para você escolher.

Assim como tudo, Estabelecimentos possuem níveis. Todos os Estabelecimentos iniciais são de nível um e só podem ser melhorados por meio de Ações da Estação.

FERREIRO

Os homens extraem do solo ferro e outros metais. Os ferreiros os forjam em armas mortais. A qualidade das armas de seu Clá depende do Ferreiro.

TEMPLO BUDISTA

Um lugar para o samurai refletir e mergulhar na mais profunda essência de sua alma.

DOJO

Onde seus samurais ampliam suas habilidades de Guerra.

CASA DE JOGOS

Onde seus samurais perdem dinheiro.

CASERNA

Uma Caserna permite-lhe possuir ashigaru (infantaria) em sua Província. Cada nível de Caserna fornece um nível de ashigaru.

CASA DE GEISHAS

Um lugar de arte e beleza.

PLANTAÇÃO DE ARROZ

Onde os camponeses labutam para gerar a verdadeira pedra fundamental da economia.

FÁBRICA DE SAQUÊ

Coragem líquida. Literalmente.

SANTUÁRIO XINTOÍSTA

Um lugar para honrar seus Ancestrais.

Mas eu quero ser um Ronin!

Então... você quer ser um homem onda (ronin, “homem onda”, era o nome dado aos samurais sem Daimyo, ou seja, que “ficavam à deriva na sociedade”), há? Ok. Eis as regras.

Crie um Personagem. Você não ganha Pontos de Clá. Todo o seu equipamento é considerado de má qualidade. Você não tem cavalos, não tem comida, não tem nada.

Oh, e os samurais o tratarão como lixo porque você é um covarde. Você não teve coragem de suicidar-se quando seu Daimyo morreu.

Em termos modernos, interpretar um ronin é como interpretar um sem teto na América atual. Sim, você pode ser acolhido por um Clá como um braço armado, mas eles o colocarão na pior parte da tropa e torcerão para que você morra logo.

Você terá que fazer bicos para ganhar comida — lembra daquele samurai cortando lenha em *Os Sete Samurais*? — e será desprezado em qualquer lugar que for.

Essas são as regras. Divirta-se.

Estabelecimentos Maiores

Alguns Jogadores podem querer começar o jogo com um Estabelecimento de nível mais alto. Se eles preferirem trocar seus Estabelecimentos para aumentar o nível de um único, não me oponho a isso de forma alguma. É claro que, suas terras terão uma variedade menor de recursos vitais, mas aceitar conscientemente uma limitação é o que torna os jogos interessantes.

ESTÁBULOS

Onde cavaleiros criam e cuidam de cavalos.

ESCOLA DE SUMÔ

Se você quer que seus samurais sejam mais fortes, escolha uma Escola de Sumô.

Passo 4: Escolha os Aspectos

Cada Clá recebe quatro Aspectos que definirão seus Personagens. Um Aspecto é como uma habilidade, mas um pouco mais genérico. É como um clichê com mecânicas de jogo, por exemplo, seu Clá possui o Aspecto *Nenhum de Nós é Tão Forte Quanto Todos nós Juntos*, descrito abaixo.

NENHUM DE NÓS É TÃO FORTE QUANTO TODOS NÓS JUNTOS

Invocar: Seu Clá é conhecido pelo trabalho em equipe. Receba três dados quando estiver ajudando outro membro de seu Clá a atingir um objetivo desejado por vocês dois.

Compelir: Você realmente acredita que homens devem trabalhar juntos para alcançar seus objetivos e vai fazê-lo sempre que preciso, não importando o risco que possa correr.

Esse Aspecto, como vimos, dá a seu Personagem três Dados Bônus toda a vez que assumir um Risco apropriado-lhe. Por outro lado, ele também possui um *Compelir* que o obriga a agir do modo como seu Clá considera mais honrado. Quando você deparar-se com a oportunidade de ajudar outro companheiro de Clá, o Narrador colocará um Ponto de Honra na reserva. Se você ignorar a oportunidade, não ganhará esse Ponto. Veja mais sobre isso no capítulo *Aspectos*.

Cada Clá possui *quatro Aspectos* que o definem. E todos possuem um em comum: aquele que acabamos de ver. Em outras palavras, todos os Clás possuem o Aspecto *Nenhum de Nós é Tão...* Você pode escolher mais três Aspectos na lista abaixo. Eles definirão os Personagens de seu Clá.

Vá em frente, e escolha *mais três Aspectos* que definam seu Clá. Quando for criar um samurai deste Clá, escolha dois dentre estes Aspectos para ele.

UMA COMPANHIA AGRADÁVEL É TÃO BOA QUANTO UM CAVALO

Invocar: Seu Clá é conhecido pela sagacidade de seus samurais. Receba três Dados Bônus quando usar humor em uma situação delicada.

Compelir: Às vezes, o tolo esquece que é apenas um tolo. Algumas vezes, você ultrapassa os limites, causando situações que não teriam acontecido se você mantivesse a boca fechada.

NEM TODAS MULHERES CASADAS SÃO ESPOSAS

Invocar: As mulheres de seu Clá são lindas, astutas e mortais. Os homens são impetuosos, perigosos e ardilosos. Receba três dados para qualquer Risco envolvendo sedução (seja seu Personagem homem ou mulher).

Compelir: Um conquistador sempre é seduzido pela conquista. Você às vezes sucumbe a investidas similares.

A MELHOR ESPADA PERMANECE NA BAINHA

Invocar: Há a espada que traz a vida e há a espada que traz a morte. Um espadachim busca o ponto em que apenas a ameaça de violência é o bastante para manter a paz. Receba três Dados Bônus quando tentar intimidar alguém com a ameaça de violência.

Compelir: Você realmente acredita na paz e na harmonia. Você só brandirá sua arma se outro samurai o fizer primeiro.

O CAÇADOR DE VEADOS NÃO LIGA PARA LEBRES

Invocar: Este Aspecto concede-lhe três Dados Bônus para Riscos envolvendo caça e sobrevivência nos ermos.

Compelir: Os samurais de seu Clá são conhecidos por serem excelentes caçadores, mas não dominam as sutilezas da corte.

CAVE DUAS COVAS

Invocar: Quando planejar uma vingança, sempre cave duas covas. Os samurais de seu Clá são famosos por serem implacáveis quando se trata de vingança. Receba três Dados Bônus toda a vez que você confrontar diretamente uma questão de vingança.

Compelir: Infelizmente, seus samurais também possuem sangue bastante quente e cometem julgamentos precipitados, raramente dando ouvidos à razão quando ofendidos.

MESMO O LADRÃO PRECISA APRENDER SEU OFÍCIO

Invocar: Os samurais de seu Clá são reconhecidos por seus trabalhos como ferreiros, alfaiates, etc. Receba três Dados para Riscos envolvendo trabalhos manuais.

Compelir: Seu Clá também é conhecido por seu tratamento justo aos camponeses e à classe comerciante. Você demonstra-lhes compaixão e boa vontade.

PRIMEIRO O HOMEM TOMA UMA BEBIDA

Invocar: ... depois a bebida toma uma bebida, por fim, a bebida toma o homem. Seu Clá é famoso pelos excessos de seus samurais. Receba três dados em qualquer Risco quando estiver bêbado.

Compelir: Um homem bêbado falará qualquer coisa, fará qualquer coisa. Seja cuidadoso. Bebedeiras nem sempre são perdoadas.

A NÉVOA NÃO PODE SER DISPERSA COM UM LEQUE

Invocar: Seu Clá é excepcionalmente bom em enganar os outros. Receba três dados sempre que tentar mentir.

Compelir: A mentira é como qualquer outra fonte de poder: altamente viciante. Você deve mentir sempre que tiver a oportunidade.

SE MEU CACHORRO SOUBESSE MEUS PLANOS

Invocar: ... ele também estaria morto. Seu Clá é incrível na arte de descobrir e guardar segredos. Receba três dados para qualquer Risco envolvendo a obtenção ou ocultação de segredos.

Compelir: Você ama segredos e costuma desviar de seu caminho só para descobri-los.



SE UM HOMEM LHE LOUVA

Invocar: ... mil outros repetirão o louvor. Os samurais de seu Clá sabem perfeitamente como chamar a atenção. Receba três dados para qualquer ação, feita diante de uma multidão, que traga honra e glória ao seu Clá.

Compelir: Você é um caçador de glória. Você não para de falar sobre si mesmo e sempre deve ser o centro das atenções.

O RISO É O SOLUÇO DO TOLO

Invocar: Seus samurais são mortalmente sérios. Sempre. Receba três Dados Bônus para resistir a qualquer tentativa de mudar sua opinião, uma vez que você já tenha decidido o que fazer.

Compelir: Você é rude, bruto e não liga para a etiqueta.

UMA PALAVRA PODE AQUECER O INVERNO

Invocar: Seu Clá é conhecido por sua eloquência. Receba três dados enquanto estiver discursando ou realizando uma apresentação em público.

Compelir: Você costuma falar além do necessário.

DEZ HOMENS, DEZ CORES

Invocar: Seu Clá compreende a necessidade de compaixão. Quando tentar convencer alguém que você simpatiza com sua causa, receba três dados.

Compelir: Você realmente acredita na compaixão e simpatizará com os necessitados.

A MONTANHA NUNCA CAI

Invocar: Receba três Dados Bônus para resistir à dor física ou circunstâncias árduas.

Compelir: Você é rude, bruto e não liga para a etiqueta.

O PREGO E O MARTELO

Invocar: “O prego mais saliente é o primeiro a ser martelado”. Seu Clá conhece os procedimentos apropriados e as regras de etiqueta para tudo. Receba três Dados Bônus para qualquer Risco envolvendo costumes.

Compelir: Você deve fazer as coisas do jeito certo. Qualquer outro modo é vergonhoso e desonroso.

ESPERAR PELA SORTE É ESPERAR PELA MORTE

Invocar: Os samurais de seu Clá não hesitam. Receba três Dados Bônus para qualquer Risco que seja impetuoso, impertinente e espontâneo.

Compelir: Você precisa agir sem pensar, entrar de cabeça na situação sem conhecimento ou colocará a si próprio em perigo.

Passo 5: Meibutsu (uma coisinha!)

Cada Província no Japão Antigo orgulhava-se da melhor... alguma coisa. O melhor saquê, os melhores quimonos, as melhores katanas, a melhor *alguma coisa*. O povo viaja de Província em Província procurando um *meibutsu*: o orgulho da Província.

Sua Província é conhecida por um item em particular. Ninguém encontrará um item melhor deste mesmo tipo em nenhum outro lugar do Japão Antigo. Qual o item que sua Província produz melhor que todas as outras?

Passo 6: Nome e Heráldica

Agora, defina o nome e a heráldica de seu Clá. É importante escolher um Nome que signifique algo. Se o significado do Nome de seu Clá for apropriado em um Risco, você ganhará dois Dados Bônus para ele.

Meibutsu Tradicionais

PREFEITURA DE AICHI

Nagoya: Kishimen, Tebasaki, Miso

Aomori: Maças

Chiba: Amendoim

Ehime: Mikan, Iyokan

Matsuyama: Torta, Botchan dango

Fukui: Caranguejo

PREFEITURA DE FUKUOKA

Hakata: Motsunabe, Mentaiko, Torimon

Gifu: pesca com cormorão

Hiroshima: Okonomiyaki

Hokkaidō: Caranguejo, Ikura, Ouriço-do-mar

PREFEITURA DE HYŌGO

Kobe: Kobe Fugetsudo (Waffle)

Kagawa: Sanuki udon

PREFEITURA DE KYOTO

Kyoto: Yatsunashi, cerâmicas Kiyomizuyaki.

Nishijin: tecidos

Uji: chá verde

KYŪSHŪ

Arita, Imari: porcelana, cerâmicas

Nagano: Shinshu Soba

Nagasaki: Champon, Kakuni

Niigata: Arroz

Okayama: Kibi dango, uvas, pêssego

Okinawa: Awamori, Chanpuru

Osaka: Takoyaki, Okonomiyaki

PREFEITURA DE SAGA

Arita: Arita (porcelana)

Shizuoka: Chá verde

Tottori: Peras, Caranguejo

Yamagata: Cerejas

Shimonoseki: Fugu

Yamanashi: Uvas

Passo 7: Fatos

Por fim, cada Jogador deverá declarar algum fato sobre o Clã a que pertence. Você pode falar o que quiser, desde que isso não contradiga outro fato já estabelecido. Você poderia dizer que a esposa do Daimyo não é confiável ou que o povo da Província é conhecido por sua integridade. Poderia dizer que o sensei do dojo é cego, que as geishas da cidade mais próxima são generosas em seus favores ou que há um ronin errante vingando as atrocidades perpetradas contra os camponeses. Ainda que aranhas fantasmas assombram uma floresta local ou que um velho homem sábio vive em uma montanha próxima, dando conselhos a quem for digno. Diga o que você quiser sobre a Província e isso será verdade.

Pronto!

Aí está. Eis tudo o que você precisa saber para criar um Clã.

O próximo passo, claro, é criar os samurais, o que será bem mais fácil.

Exemplo de Clã

Temos cinco Jogadores criando um Clã. Eles conversam sobre cada Passo e fazem as seguintes escolhas:



Passo 1: Daimyo

Nossos Jogadores decidem que querem um Daimyo Engenhoso. Eles gostam de estar sempre à frente das coisas e também gostaram do inconveniente de serem vistos como estrangeiros.

Passo 2: Virtudes

Eles decidem que Astúcia complementa a natureza de seu Daimyo. Todos os samurais deste Clá ganham +1 em Astúcia.

Passo 3: Estabelecimentos

Olhando a lista de Estabelecimentos, nossos cinco Jogadores escolhem cinco Estabelecimentos que sentem ser úteis aos Personagens de seu Clá. Eis o que eles escolheram: Nick quer uma *Casa de Geishas*. Ele deseja ser o Espião Mestre do Daimyo (veja abaixo), portanto, ele quer um lugar onde possa ouvir rumores.

Ro quer uma *Casa de Jogos*. Ela confia que isso aumentará a riqueza do Clá porque tem sorte em suas rolagens.

Ken quer um *Dojo*. Ele quer ser o Executor do Daimyo e deseja um lugar para ampliar sua habilidade com a espada.

Kelly escolhe uma *Plantação de Arroz*. Ela sabe que o Clá precisa de uma fonte segura de renda caso Ro não tenha boas rolagens.

Jessica escolhe uma *Fábrica de Saquê*. Ser corajoso é um elemento importante de ser samurai e ela quer ter certeza de que seus samurais sempre terão Coragem... mesmo que ela venha engarrafada.

Passo 4: Aspectos

Todo o Clá começa com o Aspecto *Nenhum De Nós É Tão Forte Quanto Todos Nós Juntos*. Nossos Jogadores definem três outros Aspectos para que seus samurais possam escolher.

Uma Palavra Pode Aquecer o Inverno

Se Meu Cachorro Soubesse Meus Planos

A Névoa Não Pode Ser Dispersa Com Um Leque

Passo 5: Meibutsu

Depois de uma longa discussão, os Jogadores concordam com a ideia de ter chá verde como seu *meibutsu*.

Passo 6: Nome do Clá e Heráldica

Nossos Jogadores escolheram “Hashiba” como Nome do Clá. Grosso modo, isso significa “cavalheiros”. (Geralmente, eu sou muito tolerante com, digamos, o “uso criativo” de nomes japoneses. Se você quiser ser mais rígido quanto a isso, fique a vontade).

Passo 7: Fatos

Nós temos cinco Jogadores, portanto, cada um deles deve declarar algo que seja um fato sobre a Província.

Nick diz, “Muitos de nossos espíões são geishas”.

Ro diz, “Temos rios que são usados como rotas comerciais com outras Províncias”.

Ken diz, “Nossos samurais são conhecidos por serem durões”.

Kelly diz, “A esposa de nosso Daimyo não é confiável”.

Jessica diz, “Temos problemas sasonais com bandidos”.

Criando um Personagem

Uma vez que seu Clá esteja pronto, é hora de criar um Personagem.

Faça isso Passo a Passo.

- Passo 0: Conceito
- Passo 1: Escolha um Nome
- Passo 2: Escolha um Dever
- Passo 3: Escolha as Virtudes
- Passo 4: Escolha os Aspectos
- Passo 5: Honra & Glória
- Passo 6: Escolha uma Vantagem
- Passo 7: Idade

Passo 0: Conceito

Antes de qualquer coisa, reflita sobre seu Personagem por um momento.

Que tipo de Personagem você quer interpretar? Honrado? Traçoeiro? Ambicioso? Pense um pouco sobre isso antes de começar.

Passo 1: Escolha um Nome

O nome de seu Personagem é importante: ele adiciona um dado a todos os Riscos apropriados. Escolha um nome e, depois, defina o significado dele. Se o significado for apropriado para determinado Risco, receba um Dado Bônus para ele.

Passo 2: Escolha seu Giri (Dever)²

Agora, determine sua posição na corte de seu Daimyo. Isto é chamado *giri*, ou “dever”, ou “obrigação”. Este é o papel que você desempenha para o Daimyo. Pode haver mais de um oficial em cada corte. Em outras palavras, um Daimyo pode ter dois *Yojimbo*s ou *Hatamoto*s se ele quiser. Seu Giri fornece três Vantagens.

Todos os samurais começam com o Nível de Giri em um.

- Seu Giri fornece-lhe três Dados Bônus para quaisquer Riscos envolvendo seu dever com o Daimyo. Ou seja, se você é o Yojimbo do Daimyo (o guarda-costas dele) e você estiver protegendo-o de um assassinato, você receberá três Dados Bônus para esse Risco.
- Você também ganha uma Habilidade para usar durante o jogo. Leia a Habilidade específica de seu Giri para mais detalhes.
- Por fim, você ganha um Benefício específico durante o jogo. Geralmente, será um benefício “in-game”, mais interpretativo, não mecânico.

HATAMOTO (GENERAL)

Você é o mestre dos exércitos do Daimyo. Sem você, as forças de seu Daimyo não teriam líder e não poderiam proteger suas terras adequadamente. Você recebe três Dados Bônus quando estiver liderando outros samurais ou inspirando-os a trabalhar juntos.

Habilidade: Você pode realizar uma ação para analisar as circunstâncias de uma cena. Assuma um Risco envolvendo Astúcia + Giri. Se você ganhar a Prioridade, todos os samurais ao seu lado ganharão um dado devido às vantagens que você encontrou. Qualquer Aposta aumenta o número de dados em um por Aposta.

Benefício: Você pode manter um número de Ashigaru (soldados de infantaria) igual ao seu Nível de Giri. Seus Ashigaru não necessitam receber koku e são sempre leais a você, independente de quaisquer outros mecanismos de jogo. Estes são seus homens e seguirão seu comando. Ninguém pode utilizar Apostas ou Riscos para forçá-los a lhe trair. Veja Violência e Guerra para mais informações.

2 Se você adquiriu a versão de luxo do **Blood & Honor** já percebeu que sua caixa contém duas cartas de cada um dos giris aqui apresentados. Use-as para facilitar a memorização das habilidades e benefícios a serem usados durante os seus jogos.

KARO (SENECAL)

Você mantém as terras do Daimyo, suas finanças e seu castelo. Sem você, nada acontece.

Habilidade: Como você é o braço direito do Daimyo, tem a autoridade dele. O Cortesão pode ser a voz do Daimyo, mas, quando ele não está por perto, é você quem está no comando.

Seu Status Social é considerado “Daimyo” quando o Daimyo não está presente. Você pode adicionar um número de Dados Bônus igual ao seu Nível de Giri ou ao Nível do Daimyo, o que for maior, a qualquer situação social.

Benefício: Você possui um séquito de funcionários igual ao seu Nível de Giri que o acompanha onde quer que vá. Sua equipe inclui vários servos que lhe prestam serviços, levam mensagens e efetuam outros deveres menos dignos.

KAISHAKU (EXECUTOR)

Você é a espada pessoal do Daimyo. Quando ele quer alguém morto, recorre a você.

Habilidade: Você porta a Espada do Clã. Por isso, a Espada tem um número de habilidades igual ao seu Nível de Giri. Veja Espadas para mais informações.

Benefício: Sua reputação como o Executor o precede. Se você estiver em uma posição antagonista em relação a outro Personagem, esse Personagem descartará um número de dados igual ao seu Nível de Giri para qualquer Risco contrário a você.

ONIWABAN (MESTRE ESPIÃO)

Você é o espião mestre do Daimyo. Você dirige as Ações de Espionagem e evita que outros consigam informações sobre as estratégias de seu Daimyo.

Habilidade: Você tem uma Rede de Espiões: um número de agentes que coleta informações para você. Seus agentes lhe fornecem fatos sobre cada Personagem que você encontre e, a cada sessão de jogo, você pode declarar um número de “fatos” sobre PdMs igual ao seu Nível de Giri (se seu Nível de Giri for três, então você deve declarar um total de três fatos a cada sessão; não três sobre cada PdM). Você não pode usar esta habilidade em samurais controlados pelos outros Jogadores.

Benefício: Durante o jogo, seus agentes permitem-lhe ouvir ou observar qualquer discussão ou evento em que você não estiver presente. Você pode fazer isto um número de vezes igual ao seu Nível de Giri.

ONMYŌJI (CONSELHEIRO ESPIRITUAL)

Você é o conselheiro espiritual do Daimyo. Você não possui as habilidades marciais de um Yojimbo ou a mente tática e estratégica de um General, mas possui uma compreensão única dos poderes cósmicos que guiam o mundo em seu caminho.

Habilidade: No começo de cada sessão de jogo, você pode fazer uma previsão sobre um Risco que possa acontecer durante ela (baseado em mapas astrais e outros presságios ou sinais). Você pode ser tão genérico ou tão específico quanto queira. Se sua previsão tornar-se realidade, qualquer samurai participando do Risco em questão ganhará um número de dados igual ao seu Nível de Giri.

Benefício: A cada Estação, você pode conceder um número de Bênçãos igual ao seu Nível

de Giri aos Oficiais de seu Daimyo. Veja Magia & Religião para maiores informações.

TAKUMI (CORTESÃO)

Você é o artista particular do Daimyo e seu conselheiro cultural. Cabe a você assegurar que a corte do Daimyo seja elegante e refinada; é você quem cria poemas, peças e obras de arte para celebrar grandes eventos e a história de seu Daimyo e sua família.

Habilidade: Como Cortesão de seu Daimyo, você pode redigir, alterar, editar, reinterpretar ou mudar qualquer coisa dita sobre qualquer samurai para fazê-la soar mais apropriada a situação corrente. Você pode fazer isto um número de vezes por sessão de jogo igual ao seu Nível de Giri.

Benefício: Em toda a sessão de jogo, seus contatos com a corte fornecem-lhe um número de favores igual ao seu Nível de Giri. Um favor representa um benefício que algum outro Personagem deve a você e que precisa ser devolvido até o final do jogo.

YOJIMBO (GUARDA-COSTAS)

Você é o protetor pessoal do Daimyo e está sempre ao seu lado. Se algo acontecer a ele, e você ainda estiver vivo, deverá responder por sua vergonha com a própria vida.

Habilidade: Você pode receber um nível de Ferimento no lugar de outro samurai de seu Clã, evitando que ele seja ferido. Reduza o nível deste Ferimento ao número de seu Nível de Giri.

Benefício: Alguns Soldados estão com você o tempo todo. Você tem um número de fileiras de Soldados igual ao seu Nível de Giri. Estes homens não podem ser subornados ou comprados de você; estes são seus homens e lhe servirão até a morte. Veja Violência e Guerra para maiores informações.

Passo 3: Escolha Virtudes

Agora, você precisa distribuir valores entre as Virtudes. Existem seis Virtudes, mas, infelizmente, você só pode possuir cinco delas. A sexta é sua fraqueza. Você não terá valores nessa Virtude. Nem agora, nem nunca.

Distribua estes valores entre suas Virtudes:

- Uma Virtude com valor 4.
- Duas Virtudes com valor 3.
- Duas Virtudes com valor 2.
- Uma Virtude como uma fraqueza (escreva “F”).

Possuir uma fraqueza significa que você não possui dados para determinada Virtude. Você vai precisar de dados advindos de outro lugar (em Aspectos, Dever, etc.). A fraqueza não significa que você nunca rolará dados em um determinado tipo de Risco; significa que nenhum deles virá daquela Virtude.

Por exemplo, cavalgar é um Risco de Força. Meu samurai tem Força como sua fraqueza, portanto, se ele precisar assumir um Risco de Força para cavalgar, ele não ganhará nenhum dado devido a Virtude Força. No entanto, ele possui o Aspecto “Nascido na Sela”, que lhe concede três dados para cavalgar. Ele não possui nenhum dado devido à Força, mas seu Aspecto lhe concede três dados.

Passo 4: Escolha Aspectos

Escolha duas dos quatro Aspectos escolhidos por seu Clã para definir seus samurais. Todos os samurais recebem a Aspecto *Nenhum de Nós...* gratuitamente, assim, você pode escolher dois Aspectos além desse.

Um adendo, a razão para que a Aspecto *Nenhum de Nós...* tenha sido escolhida como a Aspecto padrão foi porque todos os grupos de playtest a escolheram para seus

Clás. Além disso, 75% dos samurais criados com este sistema escolhem *Nenhum de Nós...* como um de seus Aspectos. Então, eu a transformei em um padrão.

Se você quiser, pode esquecer esta regra, tornando-a uma escolha ao invés de uma obrigação. Afinal de contas, você pagou pelo jogo, pode fazer o que quiser com ele.

Passo 5: Honra & Glória

Seu Personagem começa com dois níveis de Honra. Isso lhe fornece dois Pontos de Honra para a Reserva de Honra. Veja mais sobre Pontos de Honra na seção *Honra & Glória*.

Além disso, seu Personagem começa com um nível de Glória. Ele é um samurai pouco conhecido, sem reputação. Como você tem um nível de Glória, pode escrever uma palavra ou frase na linha próxima ao seu nível de Glória. Essa palavra ou frase representa sua Reputação. Pode ser “guerreiro implacável”, “juízo sábio” ou “imprudente e impulsivo”, o que você quiser.

Passo 6: Vantagens

Você pode escolher uma Vantagem. Escolha na lista abaixo.

ESPADA ANCESTRAL

Você possui uma arma Ancestral, passada de geração para geração em sua família... ou talvez você a tenha roubado. Não importa, é sua. Receba uma Espada Primorosa de nível 1.

Veja Estações para maiores informações sobre Armas Primorosas.

OLHO DE ARQUEIRO

Quando usar um arco, você causa o mesmo dano que causaria com uma katana. Infelizmente, ao usar uma katana, trate-a como uma arma normal. Veja Violência para maiores informações.

VIRTUDE ABENÇOADA

Você pode aumentar uma Virtude de valor 5 para 6, diminuindo outra Virtude em um ponto.

JURAMENTO DE SANGUE

Seu Personagem fez um juramento de sangue. Ele prometeu cumprir uma missão importante e não morrerá até atingir seu objetivo. Literalmente. O que quero dizer é que seu Personagem não pode morrer até encontrar a oportunidade de cumprir seu juramento. No entanto, seu Personagem morrerá se atingir seu objetivo ou se falhar.

Este objetivo não pode ser corriqueiro; precisa ser algo ... épico.

Não há garantias de que seu Personagem será bem sucedido, mas ele não morrerá até encontrar a oportunidade.

ASPECTOS BÔNUS

Seu Personagem tem um Aspecto bônus, algo que o distingue dos demais samurais. Você pode escolher um Aspecto da lista de Aspecto de Clã ou criar a sua própria (com a aprovação do Narrador).

NASCIDO PARA A LÂMINA

Seu Personagem sempre ganha uma Aposto gratuita para todos os Riscos de Proeza.

APREÇO DO DAIMYO

Por razões que apenas você e o Daimyo conhecem, você possui o apreço do Senhor do Clã. Ao final de casa Estação, você sempre recebe uma Ação de Estação em adição a quaisquer outras Ações que o Daimyo possa ter.

CURA RÁPIDA

Seus ferimentos cicatrizam mais rápido que os dos outros samurais. Ao final do dia, você sempre cura um nível de Ferimento, não importando sua atual condição.

PREDESTINADO

Você nasceu para honrar seu dever ao Daimyo. Toda sua vida foi levada para o momento em que você pudesse servi-lo. Você começa o jogo com dois Níveis de Giri ao invés de um.

IRREPREENSÍVEL

Você é reconhecido pelo seu senso de honra e fidelidade. Qualquer ação que você fizer deve ser pela grande glória do Daimyo. Uma vez por sessão de jogo, você pode negar uma perda de Honra.



GRANDALHÃO

Seu Personagem sempre ganha uma Aposta gratuita para qualquer Risco de Força.

SORTUDO

Três vezes por sessão de jogo, quando assumir um Risco, você pode rolar novamente um dado que role 1.

ESTRANGEIRO

Você ganha +1 para uma Virtude que seu Clá não reverencie.

PERCEPTIVO

Seu Personagem sempre ganha uma Aposta gratuita para todos os Riscos de Astúcia.

ANTEPASSADO

Você tem um Antepassado que cuida de você. Uma vez por Estação, você pode solicitar uma Bênção a seu Antepassado.

VELOZ

Você se move com a velocidade da água corrente. Receba dois Dados Bônus para qualquer Risco envolvendo velocidade.

ELEGANTE

Seu Personagem sempre ganha uma Aposta gratuita em todos os Riscos envolvendo Beleza.

BELEZA VERDADEIRA

Enquanto a maioria dos Personagens é dramaticamente bela ou dramaticamente feia, a Beleza de seu Personagem ofusca quase todas as outras.

Receba dois Dados Bônus sempre que estiver conversando com um Personagem que seja atraído sexualmente por você.

INABALÁVEL

Seu Personagem sempre ganha uma Aposta gratuita em todos os Riscos de Coragem.

VISÕES

Você não sabe ao certo o porquê, mas, por alguma razão, você tem visões vagas e enigmáticas. Em certos momentos (um por sessão de jogo), seu Personagem cai ao chão, indefeso e tremendo violentamente. Quando voltar a si, ele poderá declarar um fato sobre um evento futuro (como se tivesse feito uma Aposta— veja Risco para maiores informações).

CAMINHO DA TERRA

Você sempre sabe a direção correta para chegar ao seu destino. Você sabe como chegar a qualquer lugar e nunca precisa assumir nenhum Risco para localizar-se.

BEM EDUCADO

Seu Personagem sempre ganha uma Aposto gratuita para quaisquer Riscos envolvendo Sabedoria.

Passo 7: Idade

Finalmente, determine a Idade inicial de seu Personagem. Não a idade real, mas, o número de Pontos de Idade que seu Personagem possui.

Role um dado de seis lados. Estes serão os Pontos de Idade inicial de seu Personagem. Veja *Estações* para maiores informações.

Exemplo de Personagem

Eu criei este Personagem para se encaixar no o Clá que os outros Jogadores criaram acima. Siga os passos!

Passo 1: Escolha um Nome

O nome de meu samurai será *Hayate*, que significa “escorregadio”. Eu vou escolher uma definição mais fantástica para o nome de Hayate: sempre que ele tentar conversar para escapar de problemas, ele ganha um Dado Bônus.

Passo 2: Escolha um Dever

Como Giri, eu escolhi que Hayate será o Takumi (Cortesão). Seu trabalho será falar pelo Daimyo e evitar dificuldades políticas.

Passo 3: Escolha as Virtudes

O Clá de Hayate fornece para ele +1 para Astúcia. Para distribuir em minhas virtudes, eu tenho os valores 4, 3, 3, 2 e 2. O resultado final ficou assim:

Beleza: 4	Astúcia: 3 (+1)	Força: 2
Coragem: 2	Proeza: F	Sabedoria: 3

Passo 4: Escolha os Aspectos

Dos três Aspectos do Clá (além do Nenhum de Nós é Tão Forte Quanto Todos Nós Juntos), eu preciso escolher mais dois. Aqui estão minhas escolhas:

“Uma Palavra Pode Aquecer o Inverno” e “Se Meu Cachorro Soubesse Meus Planos”

Passo 5: Honra & Glória

Todos os samurais adicionam dois Pontos de Honra à reserva, eu não sou exceção.

Para a Glória, eu devo escolher uma Reputação para Hayate. Eu escolho “Negociador Esperto”. Sempre que estiver em uma negociação, eu ganho um Dado Bônus. Conforme minha Reputação aumentar (por meio de Pontos de Glória), poderei aumentar o meu nível de Reputação e receber mais dados para qualquer Risco envolvendo negociações.

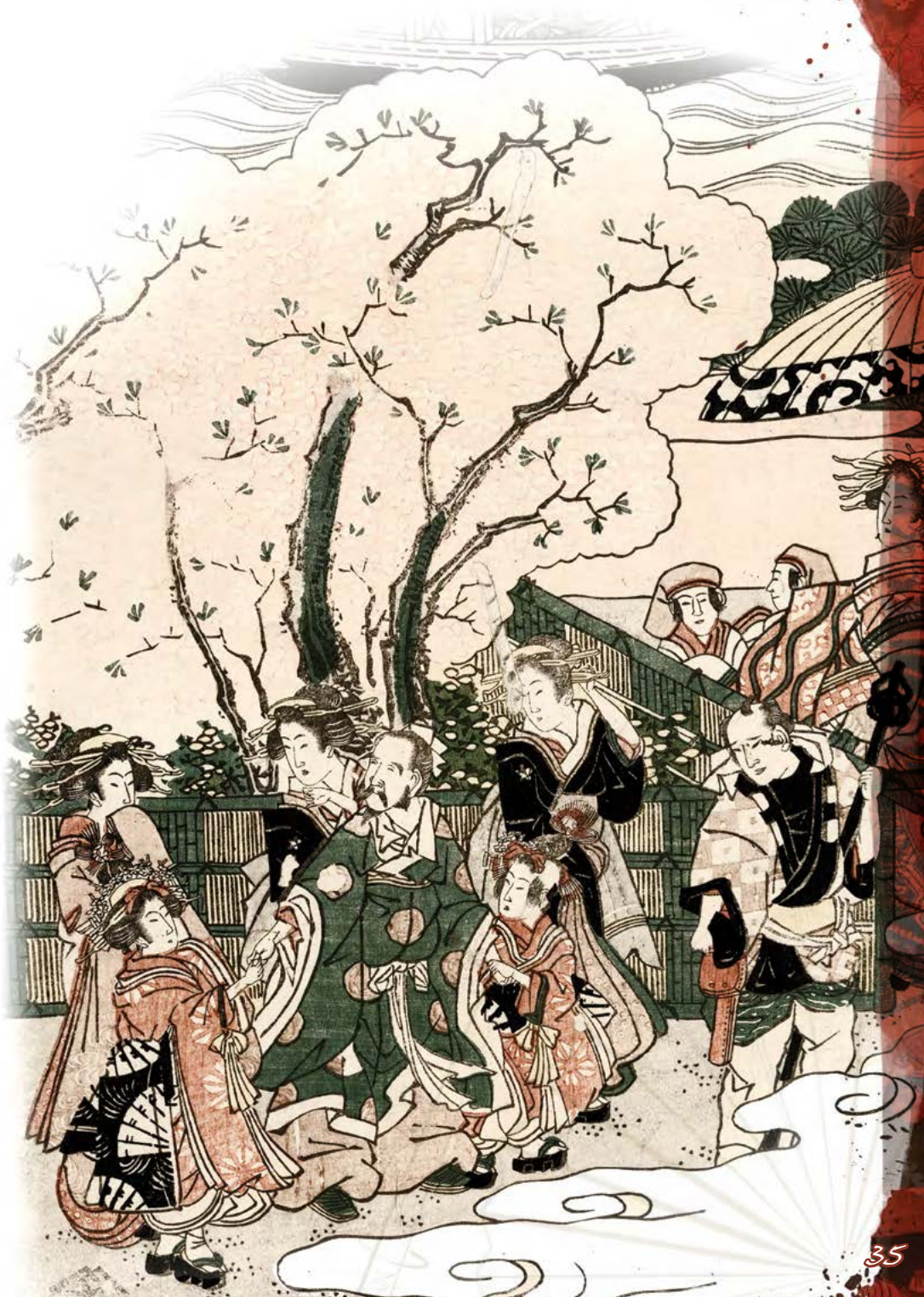
Passo 6: Escolha uma Vantagem

Preciso escolher uma Vantagem. Eu vou escolher Irrepreensível. Deste modo, se em algum momento eu fizer algo que implique em diminuir a Honra do Clá, posso negar essa perda de Honra, mas só posso fazer isso uma vez por sessão de jogo.

Passo 7: Idade

Eu rolei um dado de seis lados e obtive um cinco, ou seja, cinco Pontos de Idade.





Riscos

Neste capítulo, discutiremos todas as regras envolvendo Riscos.

Um Risco é uma ação significativa tomada por um Personagem cujo resultado pode influenciar a narrativa e/ou outros Personagens.

Se a ação não é significativa, provavelmente não é um Risco. Se não afeta nenhum Personagem, provavelmente não é um Risco. Se não afeta a narrativa, provavelmente não é um Risco.

Se um Jogador quiser realizar uma ação que não seja classificada como um Risco, deve narrar o resultado dessa ação.

De outro modo, se um Jogador quiser assumir um Risco, o direito de narrar permanece em aberto. Em outras palavras, se o Jogador fizer uma boa rolagem, ele poderá narrar os resultados de sua ação. Se a rolagem não for boa, então o Narrador a narra.

Prioridade

Rolar dados em **Blood & Honor** não significa obter um sucesso ou uma falha, e sim determinar quem narrará o que acontece.

Quando você quiser que seu Personagem assuma um Risco, rolará um punhado de dados de seis lados. Se a soma dos resultados for igual ou maior do que dez, você ganha a Prioridade, isso significa que deverá dizer o que acontece.

Se a soma dos resultados for nove ou menos, o Narrador ganha a Prioridade, isso significa que ele deverá narrar o que acontece.

Vou repetir:

Se você alcançar ou superar o número alvo, você descreverá como seu Personagem obteve sucesso ou como ele falhou. Se não alcançar, o Narrador o fará.

O Número Alvo

O número alvo para todos os Riscos é dez.

Esse número nunca aumenta ou diminui. É dez.

芳季武者天類

平相國清盛



芳季

Recebendo Dados

Você recebe dados das seguintes fontes:

GIRI

Se o Risco for apropriado ao seu Giri, você receberá um número de dados igual ao seu Nível de Giri.

VIRTUDE

Se uma Virtude for apropriada ao Risco, você receberá um número de dados igual ao valor dessa Virtude. Só poderá invocar uma Virtude por Risco; não ganhará dados de mais do que uma Virtude em um Risco.

NOME

Se o nome do Clã de seu samurai for apropriado ao Risco, você recebe dois dados.

Se o nome de seu samurai for apropriado ao Risco, você ganha um dado.

ASPECTO

Se você possui um Aspecto que é apropriado ao Risco, ganha três dados. Você só pode invocar um Aspecto por Risco; não pode ganhar dados de mais do que um Aspecto em um Risco.

OUTROS

Quatro dados por gastar um Ponto de Honra.

Dados Bônus pela Qualidade do Equipamento.

Dois dados se Marcar um Aspecto do oponente.

Dados Bônus por invocar a Glória.

Riscos Simples

Um Risco simples geralmente envolve um único Personagem. Um samurai tentando lembrar detalhes, tentando erguer algo pesado, escalando um muro; todos esses são bons exemplos de Riscos simples.

Tudo o que você tem a fazer é rolar um número de dados e conseguir um dez. Se conseguir fazer isso, você dirá como seu samurai obteve sucesso ou como falhou. Se rolar nove ou menos, o Narrador diz como ele obteve sucesso ou falhou.

EXEMPLO DE RISCO SIMPLES

Meu Personagem, Obu Tsubaki, foi chamado por seu Daimyo para cumprir uma tarefa. Uma das concubinas favoritas do Daimyo foi assassinada e Tsubaki possui uma boa Reputação na corte por ter um olhar crítico para os detalhes. Meu

Daimyo pediu-me para dar uma olhada na cena do crime para ver se poderia encontrar alguma coisa importante.

Tsubaki entra no quarto e quer encontrar algumas pistas. Esse é meu objetivo.

O Narrador diz, “é um Risco de Astúcia”.

Eu olho na minha ficha de Personagem: Tsubaki tem Astúcia 4, o que me dá quatro dados.

Tsubaki também tem o Aspecto “Se Meu Cachorro Soubesse Meus Planos”. O Narrador concorda que esse é um Aspecto apropriado. Como Aspectos apropriados dão ao Jogador três dados para um Risco, eu recebo mais três dados. Agora, eu tenho um total de sete dados.

Eu jogo os dados: 6, 4, 4, 3, 2, 1, 1. Bem acima de dez. Eu ganho Prioridade, digo ao Narrador: “Encontrei uma pista. Um pouco de veneno nos lábios da garota”.

Apostas

Quando você estiver prestes a assumir um Risco, poderá ter mais dados do que precisa para conseguir um dez. Se esse for o caso, talvez você queira fazer umas Apostas.

Apostas são a verdadeira espinha dorsal do sistema. Elas tornam o jogo divertido.

Geralmente, quando seu Personagem obtém um sucesso, ele tem um nível de Efeito, ou um Efeito. Mas, há um modo de aumentar os Efeitos de seu sucesso. Fazemos isso por meio de Apostas.



Imagine: preste a rolar por um Risco, você observa sua reserva e vê que pode superar esse Risco facilmente, tem sete dados. Usar quatro é seguro. Cinco é quase uma garantia de sucesso. Então, o que fazer com esses dados extras? Você os Aposta.

Separe esses dados e role os demais. Deixar os dados de lado antes da rolagem é o que chamamos de “Apostar dados”. Um dado Apostado não é rolado com os outros dados. Se você superar o Risco, cada dado Apostado adiciona Efeitos ao seu sucesso.

Cada dado adiciona um Efeito.

Se fizer uma Aposta, você ganhará um efeito bônus. Efeitos bônus geralmente fornecem mais Pontos de Honra, mas podem ser usados para tomar o controle da narrativa de uma cena e prover detalhes adicionais.

Sim, isso significa que os Jogadores dizem ao Narrador o que está acontecendo na cena. Apostas dão a todos a oportunidade de ser o Narrador, de estar no controle, de somar a narrativa coletiva.

EXEMPLO DE APOSTAS

Vamos seguir o exemplo abaixo: meu Personagem, Obu Tsubaki, está investigando o assassinato da concubina favorita do Daimyo.

Eu ainda tenho 4 em Astúcia e o Aspecto “Se Meu Cachorro...”, o que me fornece sete dados para rolar.

Como eu só preciso de quatro dados para conseguir um dez, separo três dos meus sete dados para fazer três Apostas.

Eu faço minha rolagem: 6, 4, 4, 1. Consegui atingir um dez facilmente. Isso me dá a Prioridade. Como eu tenho Prioridade, digo, “eu encontro um pouco de veneno nos lábios dela”.

Minhas três Apostas me permitem dizer mais três coisas que Tsubaki encontrou. Eu as descrevo para o Narrador.

Primeira Aposta: “eu também encontro veneno em um pouco de arroz espalhado pelo chão”.

Segunda Aposta: “a fechadura da janela está em perfeitas condições”.

Terceira Aposta: “mas a janela está aberta”.

OUTRO EXEMPLO DE APOSTAS

O Espião Mestre de nosso Daimyo quer saber mais sobre a concubina do Daimyo. Ele pergunta ao Narrador sobre o que ele sabe sobre ela. O Narrador diz, “diga você mesmo. Assuma um Risco de Sabedoria”.

Ele tem Sabedoria 3, o que lhe fornece três dados.

Ele também possui o Aspecto “A Névoa Não Pode Ser Dispersa Com Um Leque”, o que significa que ele conhece segredos.

O Narrador concorda que é um Aspecto adequado.

Ele também é o Espião Mestre, o que significa que ele ganha um número de Dados Bônus igual ao seu nível de Giri. Seu nível de Giri é 1, então, ele ganha um dado bônus.

Ele tem sete dados, faz duas Apostas.

Sua rolagem: 4, 3, 3, 2, 1. Ele conseguiu dez e atinge seu objetivo.

A primeira coisa que ele sabe (porque conseguiu seu objetivo) é que ela era um rabo de saia roubado de outra Província que meu Daimyo havia conquistado.

Primeira Aposta: “e ela era a segunda filha do rival do Daimyo”.

Segunda Aposta: “e ela nunca esteve feliz ali”.

A Regra de Ouro das Apostas

Você não pode usar uma Aposta para contradizer um elemento da cena que já tenha sido previamente estabelecido. Não é possível usar uma Aposta para dizer “Não”. Você só pode usar Apostas para dizer “sim e...” ou “sim, mas...”.

Não pode simplesmente negar a Aposta de outra pessoa. As Apostas são usadas para adicionar elementos a uma cena ou definir elementos não totalmente definidos. Você verá como isso funciona nos exemplos abaixo.

Você também não pode usar uma Aposta para conseguir um Risco gratuito. Qualquer ação que requeira um Risco não pode ser cumprida com uma Aposta. Isso requer um Risco adicional.

Apostas Gratuitas

Às vezes, você receberá uma Aposta gratuita. Isto é uma recompensa que o Narrador dá devido a certa circunstância, um bônus mecânico ou por algum outro motivo.

Apostas gratuitas são justamente isso: não têm custo. Elas não advêm de sua reserva de dados e você não pode movê-las de volta a essa reserva.

Por fim, se você rolar nove ou menos, você perde todas as Apostas, até mesmo as gratuitas.

Riscos Disputados

Um Risco Disputado ocorre quando dois Personagens querem a mesma coisa — mesmo que estejam trabalhando juntos. Ambos os Jogadores rolam simultaneamente e aquele que obtiver o maior valor é o vitorioso. O Jogador que obtiver o menor valor é o derrotado.

Passo 1: Declarando os Dados

Os dois Jogadores anunciam quantos dados podem rolar para o Risco.

Passo 2: Apostas Secretas

Depois, cada Jogador faz suas Apostas secretamente e as revelam ao mesmo tempo.

Passo 3: Determine a Prioridade

Os Jogadores rolam os dados. Aquele que rolar o maior valor é o vitorioso e ganha a Prioridade. Todo e qualquer Jogador e os demais envolvidos no Risco são os derrotados e não têm Prioridade.

O Vitorioso & O Derrotado

O vitorioso tem Prioridade e pode descrever o desenrolar do Risco.

O vitorioso também mantém todas as suas Apostas.

O vitorioso também escolhe quem gastará sua Aposta primeiro (ele próprio ou outro Jogador).

O derrotado não tem Prioridade.

O derrotado mantém metade de suas Apostas, arredondando para cima (no mínimo uma).

Usando as Apostas

O vitorioso decide quem usará sua primeira Aposta (ele pode escolher a si próprio). Depois, as Apostas são utilizadas pela mesa em sentido horário até que todos tenham utilizado uma Aposta.

Se você quiser, você pode escolher passar quando chegar a sua vez de utilizar uma Aposta. Isso lhe permite escutar mais sobre o que está acontecendo, embora também lhe tire a oportunidade de usar sua Aposta primeiro e definir um precedente.

Lembre: Apostas não podem dizer “Não”. Uma Aposta só pode dizer “Sim e ...” ou “Sim, mas ...” ou algum outro modificador positivo.

Menos que 10

Se algum Jogador em um risco disputado, rolar um valor menor do que dez, não ganha nada. Nada de Apostas, nem Prioridade, nada. Não aposte todos os seus

dados esperando manter metade deles caso você perca. Se você não conseguir somar pelo menos dez, você não consegue nada.

Exemplo de Risco Disputado

Meu Personagem, Obu Tsubaki, está questionando outro Personagem sobre seu paradeiro durante o assassinato da concubina. Depois de um intenso interrogatório (interpretação), eu quero saber se o Personagem, Tonuba Asukai, está dizendo a verdade. Asukai quer que eu acredite nele.

Isso exige um Risco Disputado.

Para Tsubaki, eu rolarei Astúcia (envolve discernir verdade de mentira) mais meu Aspecto Investigador. Com isso, consigo sete dados.



Asukai assumirá um Risco de Beleza (envolve comunicação, seja verdade ou mentira). Asukai tem Beleza 3. Ele também possui o Aspecto “Olhos Honestos”, que lhe fornece mais três dados. No total, ele possui seis dados.

Eu digo ao Jogador de Asukai que tenho sete dados e ele me diz que tem seis dados.

Nós dois fizemos nossas Apostas em segredo. Colocamos nossas mãos debaixo da mesa, colocamos nossas Apostas em nossa mão direita e nossos dados na mão esquerda (ou como você preferir). Ao mesmo tempo, nós revelamos nossas Apostas e as colocamos sobre a mesa. Eu farei três Apostas e o Jogador de Asukai fará apenas uma.

Agora é hora da rolagem. Quem conseguir o valor mais alto recebe Prioridade.

Minha rolagem: $4+3+2+1=10$. Uma típica rolagem a la John.

A rolagem dele: $5+4+4+3+2=18$. O Jogador de Asukai é o vitorioso e eu sou o derrotado.

O Jogador de Asukai deve determinar o resultado do Risco. Ele também mantém todas as suas Apostas. Nesse caso, ele fez apenas uma Aposta.

Como eu sou o derrotado, mantenho apenas metade de minhas Apostas, arredondando para cima. Eu fiz três Apostas, então, eu mantenho duas delas (3 dividido por 2 = 1.5, arredondando para cima, temos 2).

O Jogador de Asukai diz: “você acredita em mim”. Depois, ele declara que usará sua primeira Aposta. Ele o faz: “e você também suspeita de outra pessoa”.

Agora, é minha vez de usar minha Aposta. Eu digo, “sim, mas há algo em sua história que eu ainda não percebi”.

O Jogador de Asukai não tem mais Apostas, portanto, eu devo usar minha última. Reflito cuidadosamente sobre como fazer isso ...

Riscos Cooperativos

Se dois ou mais samurais estão trabalhando por um mesmo objetivo, podem assumir um Risco Cooperativo. Esse tipo de Risco permite que todos auxiliem (e adicionem detalhes) de algum modo.

Passo 1: Anunciando os Dados

Todos os Jogadores anunciam de que fontes conseguirão seus dados e anunciam quantos dados eles possuem.

Passo 2: Anunciando as Apostas

Então, todos os Jogadores anunciam quantas Apostas farão.

Passo 3: Prioridade

Todos rolam os dados. Cada Jogador que rolar dez ou mais ganha a Prioridade.

Assim, cada Jogador que rolar dez ou mais deverá declarar algum fato sobre o desfecho do Risco.

O Jogador que rolou o valor mais alto mantém todas as suas Apostas. Os outros mantêm apenas metade de suas Apostas, arredondando para cima.

O Jogador que rolou o valor mais alto também é o primeiro a dizer o que aconteceu no desfecho do Risco. Depois, ele escolhe qual Jogador será o próximo.

Cada Jogador que rolou dez ou mais pode adicionar um Detalhe ao desfecho, adicionando Detalhes adicionais a cada Aposta.

Exemplo de Risco Cooperativo

Dois samurais — Soteki e Kenshin — estão tentando erguer um portão pesado que os separa de seu Daimyo.

Ambos juntam seus dados. Soteki tem Força 3 e Kenshin Força 4.

Como ambos possuem o Aspecto “Nenhum de Nós...”, cada um deles ganha mais três dados. Soteki fica com seis e Kenshin com sete.

Kenshin decide usar um Ponto de Honra da reserva, o que lhe dá mais quatro dados. Agora, Kenshin tem onze dados e Soteki continua com seis.

Os dois Jogadores anunciam suas Apostas. Eles poderiam fazer as Apostas em segredo, mas sentem que é melhor mostrá-las.

O Jogador de Kenshin fará cinco Apostas e o Jogador de Soteki fará duas. Isso significa que o Jogador de Kenshin lançará seis dados e o de Soteki quatro.

O Jogador de Kenshin rola 5, 4, 3, 3, 2, 2. O de Soteki rola 6, 6, 4, 4.

Kenshin rolou um dezenove e Soteki um vinte. Ou seja, mesmo que tenha rolado menos dados, Soteki ganha a Prioridade: ele pode dizer se os dois samurais conseguiram erguer o portão ou não. E também determina quem utilizará sua primeira Aposta.

Como o Jogador de Kenshin não ganhou a Prioridade, ele mantém apenas metade de suas Apostas, arredondando para cima.

Soteki diz: “nós conseguimos erguer o portão ...” e usa sua primeira Aposta: “mas perco minha Força no último minuto, deixando Kenshin erguer o portão sozinho”.

Como Narrador, eu adiciono um Ponto de Honra à reserva.

Humildade (e fazer com que o Personagem do outro Jogador pareça formidável) é uma boa fonte de Pontos de Honra.

Aspectos

Aspectos são traços definidores. As pessoas têm Aspectos, assim como lugares. Até mesmo objetos possuem Aspectos. Para aqueles acostumados com metáforas de jogos de RPG, um Aspecto é como uma “Perícia” ou uma “Habilidade”, mas um pouco mais tridimensional.

Aspectos representam as qualidades de uma pessoa, lugar ou objeto. Por exemplo, se você tem o Aspecto Nenhum de Nós é Tão Forte Quanto Todos Nós Juntos, isso reflete uma qualidade pessoal de seu Personagem. Ele reconhece que a união faz Força. Várias mãos podem fazer mais do que apenas duas. Outros Aspectos refletem qualidades diferentes. Se um samurai possui o Aspecto Se Um Homem Lhe Louva, ele sabe como chamar a atenção para si em praticamente qualquer situação.

Aspectos refletem não apenas conhecimento, mas também perícias. São habilidades com base ampla abertas a um pouco de interpretação. É óbvio que você não pode escolher um Aspecto como “eu sou o máximo”! Isso é simplesmente estúpido. Os Aspectos são acessíveis para os Jogadores usarem, mas um Aspecto não deve ser utilizável em qualquer situação.

Invocar & Compelir

Todo o Aspecto tem dois elementos: um Invocar e um Compelir. Aquele que possui o Aspecto utiliza o Invocar, mas os outros Jogadores podem usar o Compelir (um Jogador também pode Compelir seu próprio Aspecto. Falaremos sobre isso depois).

Você Evoca Aspectos quando seu personagem for assumir um Risco.

Quando você Evoca um Aspecto, seu Personagem ganha três Dados Bônus para um Risco apropriado. Por exemplo, se você quer que seu samurai saiba como se portar durante os complicados protocolos de etiqueta, ele deveria possuir o Aspecto O Prego e o Martelo. Esse Aspecto lhe fornece três Dados Bônus para quaisquer Riscos envolvendo procedimentos e compostura.

Lembre: Invocar um Aspecto lhe garante três Dados Bônus para Riscos apropriados. Você só pode Invocar um Aspecto por Risco, não mais do que isso. Ainda, somente você pode Invocar um de seus Aspectos, você não pode Invocá-los para outra pessoa e ninguém pode fazê-lo em benefício próprio.

Invocar são poderosas ferramentas que lhe permitem conseguir o direito à narrativa ao final do Risco. Contudo, cada Aspecto também tem um Compelir.

Compelir obriga seu Personagem a agir de certo modo. Sempre que seu Personagem agir de acordo com algum Compelir dele, ganha um Ponto de Honra. Você também pode Compelir seu próprio Personagem, obrigando-o a agir de acordo com seu Aspecto e ganhando um Ponto de Honra. Recusar-se a agir de acordo com um Compelir quando a oportunidade aparecer o obriga a retirar três Pontos de Honra da Reserva.

Marcadores

Você pode conceder um Aspecto temporário a outro Personagem, a um lugar ou um objeto. Chamamos esses Aspectos temporários de “Marcadores”.

Quando você fornece a outro Personagem um Marcador, ele funciona como um Aspecto.



Por exemplo, se alguém deixar cair uma lanterna em uma sala repleta de material inflamável, você pode dar a sala o Marcador “Em chamas!”. Outro caso, se um samurai pertence a um Clã com um Daimyo Ambicioso, ele possui o Marcador “Ambicioso”.

Se você tem um Marcador, ele é um Aspecto que você não pode Invocar mas os outros sim. “Marcar” não custa nada; o Personagem só precisa saber que o Marcador existe. Invocar um Marcador (ou somente “Marcar”) garante dois Dados Bônus. Não três, apenas dois.

Por exemplo, meu samurai pertence a um Clã com um Daimyo Engenhoso. Isso me faz possuir o Marcador “Não-Tradicionalista”.

Se outro samurai conhece meu Clã, ele pode usar esse Marcador para ganhar dois Dados Bônus contra mim em qualquer situação em que o fato de eu ser “Não-Tradicionalista” seja uma vantagem para ele.

Do mesmo modo, se uma sala possui o Marcador “Em chamas!”, Personagens que encontrarem um meio de tirar vantagem dessa situação podem Marcar esse Aspecto para ganhar dois Dados Bônus.

Marcadores não contam para o total de Aspectos que podem ser Invocados durante um Risco.

Normalmente, apenas um Aspecto pode ser Invocado. Como seu Personagem está usando um Marcador (ou “Marcando” um Aspecto), ele não está realmente Invocando; está Marcando e isso não conta para o total de Aspectos Invocados durante o Risco.

Ferimentos como Marcadores

O Aspecto mais comum que um Personagem pode Marcar são Ferimentos.

Se você está enfrentando outro Personagem em um Risco físico (Proeza ou Força), você pode Marcar quaisquer e todos Ferimentos que aquele Personagem tenha para ganhar Dados Bônus.

O número de Dados Bônus que você ganha é igual ao total de níveis de Ferimentos.

Por exemplo, se um Personagem tem um Ferimento de nível 1, outro de nível 2 e mais um de nível 3, você pode Marcar os três Ferimentos para um total de seis Dados Bônus. Sempre que um Ferimento de seu Personagem for Marcado, ele receberá um Ponto de Honra para adicionar à Reserva. Um Ponto por Ferimento, não importando de qual nível ele seja.

Marcadores de Daimyo

Cada Clá tem seu próprio Marcador: um Aspecto que apenas os outros podem usar contra você. Eles deverão usar um Ponto de Honra para fazer isso e esse Ponto irá direto para a Reserva de Honra de seu Clá. Afinal, você está seguindo as ordens de seu Daimyo.

Ambicioso

Todos sabem que seu Daimyo fará qualquer coisa para ganhar prestígio e terras. Todos sabem que ele planeja aumentar seu território. Sempre que você estiver em um Risco envolvendo a reputação de seu Daimyo, outro Personagem pode dar um Ponto de Honra para Marcar-lhe como Ambicioso.

Você diz: “Meu Daimyo não planeja invadir suas terras” e assume um Risco de Beleza. No entanto, seu alvo lhe dá um Ponto de Honra e o Marcador Ambicioso. Ele ganha dois dados para resistir ao seu Risco de Beleza.

Não-Tradicionista

Sempre que você citar a dignidade e a honra de seu Clá, outro Personagem pode dar-lhe um Ponto de Honra e o Marcador Não-Tradicionista. Seu Clá é o prego saliente que todos desejam martelar. Tente argumentar sobre as virtudes de seu Clá e alguém Marcará seu Aspecto.

Cruel

Nem mesmo tente demonstrar piedade. Nem mesmo tente demonstrar compaixão. Todos sabem que os samurais de seu Clá são uns bastardos de sangue frio. Se você tentar clamar por piedade ou compaixão, alguém lhe Marcará como Cruel e ganhará dois Dados Bônus para seus argumentos.

Não Confiável

Verdade? O que você sabe sobre verdade? Por que você se preocuparia com verdades? Os samurais de seu Clá são um bando de covardes mentirosos.

Nunca mais me fale sobre a verdade de novo.

Crédulo

Você está suspeitando da promessa do embaixador? Se estiver, certamente assumirá um Risco de Astúcia para verificar se ele está falando a verdade. E, é claro, ele usará um Ponto de Honra e o Marcará como Crédulo, não?

Honra & Glória

Para um samurai, a honra (yo) é tudo. Para você, como Jogador, a honra será a chave do jogo. A honra comanda todas as mecânicas. Ela é a força motriz do jogo. Sem honra, seu samurai não seria nada.

Porém, honra é um conceito difícil. Os samurais escreveram ensaios enormes sobre honra; todos com argumentos pomposos sobre o que exatamente significa ser um samurai. Qual será a melhor vida? Qual será a ação apropriada? O que exatamente a honra significa?

Ao invés de tentar definir a honra de um modo categórico, eu prefiro apreciar a divergência e a discussão. É por isso que, neste jogo, a honra não é uma resposta. Pelo contrário, é uma pergunta. Seu Clã acredita que possui a resposta e seu samurai, por bem ou por mal, confrontará essa resposta em seu próprio caminho.

O que isso significa?

O que significa ser honrado? Dependendo da Virtude escolhida por seu Clã, pode significar muitas coisas. Abaixo estão listados seis pontos de vista sobre honra, com base na Virtude escolhida por seu Clã.

Você pode concordar ou não com essa resposta, mas, se você não se conformar com a definição de honra assumida por seu Clã, você perderá. Sempre. Lembre: tragédia samurai lida sobre conformismo. Não esqueça nunca a lição do prego saliente.

Beleza

É um dever do samurai manter a civilização. Apenas por meio da cultura e da arte a humanidade pode manter sua dignidade. As regras sociais nos fornecem dois benefícios importantes. O primeiro é a lei e o segundo é o refinamento.

A cultura prevê leis que auxiliam a manter o equilíbrio e a ordem.



Toda a criatura neste mundo tem seu lugar e o homem não é uma exceção. Nós temos um compromisso com o universo. Nós temos um lugar nele, temos que cumprir nosso papel. Nós precisamos seguir a estrutura da lei e da ordem. A justiça é o que a humanidade acrescentou ao mundo. Sem homens, não há justiça. E é nosso dever manter a ordem no mundo.

A cultura também provê o requinte. O sublime. A arte transmite verdades poderosas que não poderiam ser expressas apenas com palavras.

A recriação da experiência. Eu não posso descrever-lhe a verdadeira beleza, posso apenas tentar mostrá-la por meio da poesia, da pintura e das demais artes. Essa é uma parte vital e necessária do ser humano.

Como samurai, é seu dever manter a civilização e ajudá-la a se desenvolver. Faça-a melhor. Limpe o mundo da injustiça e leve beleza à vida de tantos quanto puder. Essa é a verdadeira e a mais alta virtude do bushido, o verdadeiro dever de um samurai.

Coragem

Coragem é a habilidade de dizer “Não”. Nenhuma outra criatura no mundo pode fazê-lo, todas agem por instinto. Somente o homem é capaz de pensar racionalmente. Somente o homem é capaz de escolher não arrancar fora sua perna para escapar da armadilha. Coragem é mais do que apenas força de vontade. É o reconhecimento de que algumas coisas neste mundo são mais importantes do que você mesmo.

Dever. Dever é Coragem.

Quando incumbidos de uma tarefa, muitos samurais falam essa palavra como se fosse qualquer outra. Essa palavra não é como as outras, é a única de que um samurai precisa. É o reconhecimento de que sua vida não vale nada se não estiver servindo a um propósito maior.

Como um samurai, é seu dever esquecer seus desejos pessoais e aceitar suas obrigações para com a sociedade. O que você deseja é irrelevante. O Clã sempre vem primeiro. Essa é a mais verdadeira e a mais elevada virtude do bushido, o verdadeiro dever de um samurai.

Astúcia

A Astúcia de um samurai é sua principal arma. Sem a habilidade para discernir a verdade da falsidade, um samurai é inútil. Verdadeiramente guerreia-se contra a arte da enganação, um verdadeiro samurai sabe disso. Ele não é enganado pelas armadilhas da “integridade” ou “honestidade”. Os inimigos do Clã usam as ferra-

mentas da falsidade. Escolher não usá-las só coloca o Clá em perigo e apenas um tolo faria isso.

Um samurai astuto não é um tolo. Ele enterra os tolos.

Nós usaremos a distração e a enganação. Faremos com que nosso oponente pense que somos fracos quando, na verdade, somos fortes. Faremos com que pense que estamos indefesos quando estivermos prontos para atacar. Quando formos pegos desprevenidos, usaremos truques para não deixá-lo tirar proveito de nossa fraqueza. Somente por meio desses métodos serviremos ao nosso Daimyo e nosso Clá.

Como samurai, é seu dever usar a mentira para proteger o Daimyo de traições e maquinações. Nossos inimigos usarão a mesma ferramenta. Nós a usaremos com uma força ainda mais mortífera. Essa é a verdadeira e a mais elevada virtude do bushido, o verdadeiro dever de um samurai.

Proeza

Um samurai é um guerreiro. Seu dever é defender seu Daimyo dos perigos do mundo mesmo que isso signifique dar sua vida. Se um samurai não domina as artes da guerra e da espada, todas as demais habilidades são sem propósito.



Um homem sábio só precisa de um instante neste mundo para compreender que é um mundo violento e luta. Se não soubermos formas de dominá-lo, o mundo nos devorará vivos. Precisamos examinar cuidadosamente as vantagens. Precisamos pesquisar o conflito.

Precisamos estudar a violência. Esse é o verdadeiro idioma do mundo. Viver neste mundo sem dominá-lo é viver como um homem cego, sem compreensão do que está a nossa volta.

A espada é o caminho da verdade. A espada é o caminho da paz. A espada é o caminho da guerra. Aquele que não domina a espada pensa que palavras podem protegê-lo.

Aquele que não domina a espada pensa que os livros podem protegê-lo. Aquele que não domina a espada pensa que a ilusão pode protegê-lo.

O que é mais real que a espada? Nada.

Como um samurai, é seu dever usar a espada para proteger o Daimyo da realidade do mundo. Nossos inimigos usam ferramentas — ferramentas de homens fracos — para roubar aquilo que conquistamos por direito.

Conquistamos com sangue. Essa é a mais verdadeira e mais elevada virtude do bushido, o verdadeiro dever de um samurai.



Força

Um homem que não consegue erguer seu próprio peso ... o que posso esperar dele? Um homem que não consegue nadar. Um homem que não consegue pular. Um homem que não consegue escalar. Um homem que não consegue dominar o próprio corpo. Um homem que não consegue dominar a própria carne. Um homem sem disciplina. Um homem sem Força. Esse homem é inútil para mim.

Seu corpo é sua arma mais preciosa. Sem ele, você é uma arma que só pode ser usada por meu inimigo.

Treine seu corpo. Dê-lhe Força. Um homem corajoso e fraco desperdiça sua Coragem. Um homem

astuto e fraco desperdiça sua Astúcia. Todas as outras Virtudes são desperdiçadas se um homem não consegue dominar o próprio corpo.

Essa é a mais verdadeira e a mais elevada virtude do bushido, o verdadeiro dever de um samurai.

Sabedoria

Se um homem é ignorante, no que ele será bom?

Deixe-me reformular a pergunta: se um homem é ignorante, de que servem suas outras Virtudes?

Se um homem não consegue pensar por si mesmo, se não sabe nada do mundo ao seu redor, se age sem compreensão de suas ações... Ele não é mais do que um animal selvagem que morde e ataca sem razão, sem intenção, sem sentido.

O significado das ações de um homem é tudo o que importa. A verdade de suas ações. Os objetivos de suas ações. De outro modo, ele é como uma tempestade: um raivoso e violento tufão. Destrutivo, mas sem propósito algum.

Conhecendo o significado de nossas ações, damos-lhe propósito. Sem isso, não somos nada. Por isso um homem precisa estudar. Ele precisa estudar história para saber o que veio antes e precisa estudar filosofia para compreender a profundidade de seus atos.

Como um samurai, é seu dever usar o conhecimento para trazer glória ao nome do Daimyo. Nossos inimigos usarão o passado contra nós. Eles usarão conhecimento contra nós. Sem essa poderosa arma, estaremos nus e indefesos contra eles. Essa é a verdadeira e a mais elevada virtude do bushido, o verdadeiro dever de um samurai.

A Reserva de Honra

No centro de sua mesa de jogo, coloque uma tigela. Ela será a Reserva de Honra. Você pode usar os maracadores que quiser para representar os Pontos de Honra. No começo da primeira sessão, preencha a Reserva de Honra com um número de Pontos de Honra igual à soma de todos os Níveis de Honra de todos os samurais presentes.

Antes de assumir um Risco, você pode remover um Ponto de Honra da Reserva. Cada Jogador pode remover um único Ponto de Honra por vez, ou seja, um mesmo Jogador não pode remover mais do que um Ponto para uma única rolagem, por exemplo. Dê esse Ponto ao Narrador. Você usou um Ponto de Honra da Reserva.

Você pode usar os Pontos de Honra de dois modos: para ganhar Dados Bônus ou para adicionar detalhes à história.

Dados Bônus

Quando usar um Ponto de Honra antes de um Risco, você recebe quatro Dados Bônus. Uma vez que você tenha o utilizado, ele desaparece.

Como a maioria dos samurais começa o jogo com 2 Níveis de Honra, cada samurai adicionará dois Pontos de Honra à Reserva.

Adicionando Detalhes

Durante o jogo, qualquer Jogador pode utilizar um Ponto de Honra (removendo-o da Reserva) para adicionar detalhes à história enquanto ela se desenvolve. Encare esses detalhes como Apostas gratuitas. Assim como as Apostas permitem-lhe adicionar detalhes a um Risco, os Pontos de Honra permitem modificar a história da mesma forma. Você pode acrescentar detalhes a um PdM, a um castelo, ao relacionamento com sua família ou ao que você quiser no jogo.

Assim como as Apostas, você não pode usar um Ponto para dizer “Não”. Se eu usei uma Aposta para dizer que o Daimyo é um bêbado tolo, você não pode utilizar um Ponto de Honra para dizer: “Não, ele não é”. Você pode usar esse Ponto para dizer: “Ele é um bêbado tolo, mas só o é porque sua esposa o induz a beber”. Isso nos leva a crer que se o levarmos para longe de sua esposa ele beberá menos. Não é um “Não”, é um “Sim, mas...”.

Adicionando Honra à Reserva

Você pode adicionar Pontos de Honra à Reserva assumindo alguns Riscos específicos. Veja abaixo a lista de Riscos que lhe permitem adicionar um Ponto à Reserva. Cada uma dessas qualificações são cumulativas. Ou seja, se você assumir um Risco que remeta a uma das qualificações, você recebe um Ponto de Honra. Mas, se você assumir um Risco que remeta a mais do que uma qualificação, você receberá múltiplos Pontos de Honra.

Repito, a palavra que usei foi específica. Isto deve ser um Risco. Ações simples são esperadas dos samurais e não fornecem Pontos de Honra. Somente Riscos fornecem Pontos de Honra.

Há várias circunstâncias em que uma ação torna-se merecedora de um Ponto de Honra, mas devem ser momentâneas, poucas e distantes entre si.

- Assumir um Risco que promova os interesses do Clã (e não os seus próprios).
- Assumir um Risco que defenda a honra e a dignidade do Clã.
- Assumir um Risco que coloque seu samurai em perigo ao cumprir outra obrigação. (Samurais são homens de ação e é esperado que vivam vidas perigosas. Apenas ser inconseqüente não é ser honrado).
- Seguir a definição de bushido assumida por seu Clã.

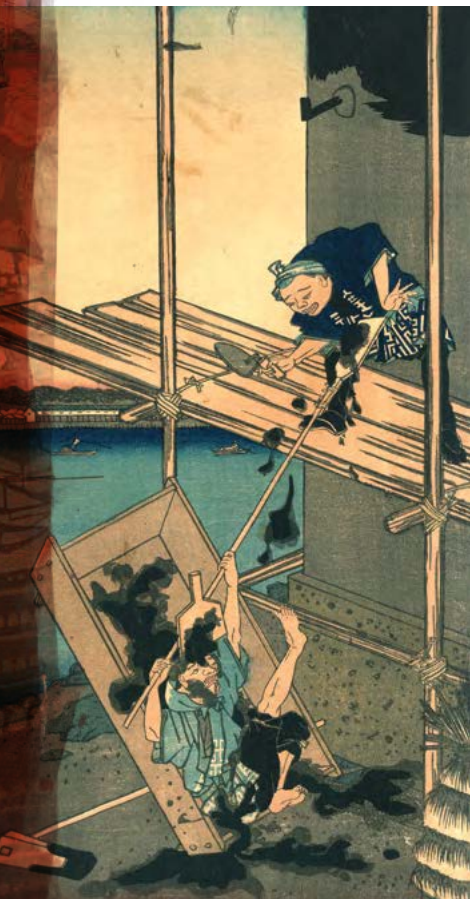
Removendo Honra da Reserva

Quando um samurai realiza uma ação infame, insulta a dignidade do Clá ou de qualquer outra forma envergonha a si mesmo, o Narrador remove três Pontos de Honra da Reserva.

Como Narrador, eu deveria avisar a todos na minha mesa que também removerei Pontos da Reserva devido ao comportamento dos Jogadores. Citar Monty Python, atender seu celular, falar sobre o episódio da noite passada de (coloque o seriado geek da moda aqui), ou qualquer outra forma de retirar a atenção do jogo.

Mau comportamento, perda de Honra.

Perceba que os indivíduos não perdem Pontos de Honra. Eu testei essa ideia por um tempo — cada samurai com seus próprios Pontos de Honra e Níveis, etc. — mas eu desisti rapidamente quando percebi que Honra, como todo o resto neste jogo, é algo compartilhado pelos Jogadores. Você não é importante; o Clá é importante. Assim sendo, fazendo com que a Honra seja um recurso comunitário, adicionando Pontos por comportamento honrado e removendo por comportamento desonrado adicionou um sabor diferente à toda a mecânica.



Seppuku

Seppuku é um ritual suicida de evisceramento. É realizado de maneira altamente formalizada por samurais que desejam restaurar sua dignidade ou a de seu Clá após um ato extremamente vergonhoso. Se um Oficial deseja cometer seppuku, ele pode fazer isso por meio de um Risco envolvendo Coragem + Giri. Se ele receber a Prioridade, recupera quatro Pontos de Honra da Reserva mais um número de Pontos adicionais igual ao número de Apostas que ele fez.

Ao Final do Jogo

Ao final de cada sessão de jogo, o Narrador deve contar o total de Pontos de Honra presentes na Reserva. No começo da próxima sessão, os Jogadores iniciam com o mesmo montante de Honra.

Glória & Reputações

Glória indica o quão conhecido e respeitado é seu samurai. Quanto maior a sua Glória, mais conhecido você é. Assim como Honra, Glória existe em Níveis e Pontos, mas os samurais não utilizam Pontos de Glória. Ao invés disso, eles tentam adquirir Glória por meio de feitos notáveis e promissores.

Reputações

Todo o samurai tem um número de Reputações: coisas pelas quais seu Personagem é conhecido. Pontos de Glória aumentam suas várias Reputações. Sempre que receber um Ponto de Glória por ter feito algo espetacular ou notável, você pode adicioná-lo a uma de suas Reputações.

Você só pode adicionar um Ponto de Glória a uma Reputação apropriada. Se você vencer um duelo, você não pode adicionar um Ponto de Glória a sua Reputação Grande Poeta. Do mesmo modo, ao escrever um belo poema, você não poderia adicionar esse Ponto a sua Reputação Duelista.

Todos os samurais começam o jogo com uma Reputação de nível 1. Cada Reputação possui uma palavra ou frase associada àquele nível de Glória, indicando a Reputação geral pela qual você conquistou tal nível.

Por exemplo, meu Personagem possui a Reputação Negociador Esperto. Essa Reputação começa no nível 1. Se ele ganhar Pontos de Glória adicionais por outras ações notáveis, poderá usar esses Pontos para adicionar novas Reputações.

Recebendo Glória

Seu Personagem recebe Glória de dois modos.

Primeiro, sempre que você assumir um Risco, você poderá converter duas Apostas em um Ponto de Glória. A grandeza de seu ato entrou para a história de sua vida.

Segundo, você pode receber Glória sempre que realizar uma ação notável (a critério do Narrador). Os Jogadores podem sugerir uma recompensa de Glória ao Narrador quando acharem apropriado (na verdade, eu dou um Ponto de Glória a cada Jogador para que eles possam recompensar os outros Jogadores quando acharem que uma ação foi merecedora).

Usando Reputações

Se você estiver prestes a assumir um Risco e um ou mais de seus níveis de Glória for apropriado, você pode adicionar um dado por nível que seja adequado àquele Risco. Em outras palavras, se você tem uma Reputação de nível 1 “Guerrei-

ro Notável” e está prestes a entrar em um duelo, você pode adicionar um dado ao seu total. Se você tem mais do que uma Reputação que seja apropriada ao Risco (três níveis de Glória: “Guerreiro Notável”, por exemplo), você pode ganhar um dado para cada nível apropriado.

Aumentando as Reputações

Sempre que você ganhar Pontos de Glória, você pode adicioná-los a uma Reputação apropriada. Quando uma Reputação atinge dez Pontos de Glória, ela aumenta em um nível.

Limites da Glória

Você só pode possuir um número de Reputações igual ao seu Nível de Giri mais um. Então, um Yojimbo de nível 1 só pode ter duas Reputações. Um Mestre Espião de nível 3 pode ter quatro Reputações.

Ferindo Sua Reputação

Você pode realizar ações que firam a Reputação que você conquistou. Se você fizer, o Narrador pode declarar que sua atual Reputação está manchada e que precisa ser limpa antes que você possa usá-la novamente.

Você não pode utilizar essa Reputação para ganhar Dados Bônus enquanto não tiver agido para repará-la.

Para reparar uma Reputação ferida, você deve conquistar dez Pontos de Glória em ações adequadas a essa Reputação.

Por exemplo, se você foi desafiado para um duelo e recusou, o Narrador pode declarar que sua Reputação de Guerreiro Notável foi ferida.

Para reparar essa Reputação, você deve conquistar dez Pontos de Glória em Riscos adequados a Guerreiro Notável.

Mudando Suas Reputações

Se você alcançou seu limite de Reputações e quer começar uma nova, você deve abandonar uma de suas Reputações. Simplesmente a apague de sua ficha.

Você pode adicionar uma nova Reputação com a aquisição apropriada de Pontos de Glória. Começar uma nova Reputação custa apenas um Ponto de Glória.



Violência

Um samurai vive a um passo da morte. Um passo, é claro, é o tamanho de uma katana. Eu já disse isso muitas vezes, mas sempre torno a repetir.

Quando um cuteleiro testa uma katana, uma katana bem feita, ele o faz em uma pilha de corpos, um em cima do outro. O número de corpos que a katana trespassar é o número marcado em sua lâmina. “Lâmina de quatro homens”. “Lâmina de cinco homens”.

Agora, imagine ser atingido por uma dessas belezinhas. Imagine e se pergunte: “quantos pontos de vida eu perderia?”.

Este capítulo fala sobre violência. Eu não vou usar o tipo de termos que você costuma ver em outros RPGs. Isso porque muitos RPGs afirmam que são sobre narrar histórias, narrar histórias, narrar histórias... mas, quando alguém saca uma espada, o jogo repentinamente muda de “narrar história” para “simulação estratégica autêntica”. O jogo resume tudo a rolagens de dados arbitrarias, minúcia desnecessária e um infinito folhear de livros.

“Simulação estratégica autêntica” é algo que você não vai encontrar aqui. Ao invés disso, lhe apresentarei uma alternativa.

Geralmente, esse tipo de capítulo é o mais longo em um livro de RPG. Neste livro, será o mais curto.

Há três momentos em que as regras para violência serão necessárias: Ataque, Duelo e Massacre. Discutiremos um por vez, mas, antes, vamos falar sobre Ferimentos.

Ferimentos

Ferimentos ocorrem quando seu Personagem é ferido. Assim como a maioria das coisas neste jogo, os Ferimentos têm níveis.

Um Ferimento de nível 1 é um corte, um hematoma ou uma dor irritante.

Um Ferimento de nível 2 é um pouco mais sério. Um tornozelo ou punho torcido. Um corte acima do olho.

Um Ferimento de nível 3 é um corte profundo, uma fratura superficial. Um Ferimento de nível 3 demanda tempo para ser curado.

Um Ferimento de nível 4 representa algo sério. Um osso quebrado. Um membro perdido. Um olho arrancado da órbita.

Um Ferimento de nível 5 é completamente debilitante. Você não estará de pé tão cedo.

Você pode ter Ferimentos múltiplos. Você pode ter dois Ferimentos de nível 1, um Ferimento de nível 3 e dois Ferimentos de nível 4.

Se você receber um Ferimento de nível 5, seu Personagem cai inconsciente. Ele está indefeso. Qualquer Personagem pode executar uma ação simples para matá-lo enquanto estiver indefeso.

Ferimentos como Marcadores

Eu já falei isso antes, mas este é um bom lugar para falar de novo. Outro Jogador pode Marcar seu Ferimento para ganhar Dados Bônus. Por exemplo, se você tem um Ferimento de nível 3, seu oponente pode Marcá-lo e ganhar três Dados Bônus em qualquer Risco contra você.

Sempre que alguém Marcar um de seus Ferimentos, adicione um Ponto de Honra à Reserva de Honra de seu Clã. Apenas um Ponto de Honra, não importando o nível do Ferimento.

Curando Ferimentos

Ferimentos de nível 1 e 2 são curados na razão de um nível por dia.

Ferimentos de nível 3 e 4 são curados na razão de um nível por Estação.

Ferimentos de nível 5 são curados na razão de um nível por Ano.

Ataque

Um Ataque é uma ação imediata. Um samurai saca sua espada e outro responde. Não é uma ação formal e ritualística como um Duelo; é um samurai sacando sua espada repentinamente e seu alvo respondendo o mais rápido possível.

É assim que a violência começa. Rápido. Quase sem tempo para uma reação. Também é assim que nossos combates começam.

Um combate começa quando alguém grita “Ataque!” e aponta outro Jogador. Sem rolagens de iniciativa. Você grita “Ataque” e ele acontece.

Quando um atacante anuncia um Ataque, ele ganha dois Dados Bônus. A surpresa é uma pequena vantagem. Não é muito, mas o suficiente para dois Dados Bônus.

Se os dois samurais gritarem “Ataque!” ao mesmo tempo, nenhum ganhará Dados Bônus. Não houve surpresa, portanto, não haverá vantagem.



EXEMPLO

Quando o Personagem do Ben e o meu estavam em uma discussão acalorada, o Personagem dele disse algo que o meu Personagem não toleraria. Então, ele decide retalhar o Personagem do Ben. Eu declaro um “Ataque!” e a violência começa.

As primeiras ações em um combate são entre o atacante e o defensor. Ninguém mais pode ajudar, a ação é muito rápida. Os dois samurais sacam suas espadas e (quase sempre) um deles morre. Quando o primeiro Ataque terminar, outro samurai pode anunciar sua intenção de atacar, mas o primeiro ataque e defesa são entre o atacante e o defensor e ninguém mais.

Resultado

Depois que um Ataque é anunciado, os dois oponentes reúnem seus respectivos dados para um Risco Disputado de Proeza. Você conhece os procedimentos: cada Jogador anuncia seus dados, faz suas Apostas em segredo e depois faz a rolagem.

O vitorioso (o Jogador que rolou o maior valor) ganha a Prioridade e pode descrever as consequências do Ataque. O atacante ou o defensor foram bem sucedidos no Ataque? Ambos erraram? O vitorioso decide o resultado, seja ele qual for.

Se você for atingido por uma katana, você morre. Nesse caso, o vitorioso pode ser o defensor e o derrotado o atacante. Sim, isso significa que você pode acabar sacando sua espada contra um oponente mais poderoso e ser morto por ele. Isso acontece o tempo todo em tragédias samurai e eu não vejo por que não deveria acontecer aqui.

EXEMPLO

Ben e eu reunimos nossos dados.

Ben tem oito dados enquanto eu tenho seis. Nós dois fizemos nossas Apostas em segredo, depois as revelamos e rolamos os dados. Ben fez três Apostas e eu fiz duas.

A rolagem de Ben: 5, 5, 2, 2, 1 = 15

Minha rolagem: 6, 4, 3, 1 = 14

Ben ganha a Prioridade, portanto, ele pode narrar o desfecho do Ataque. Ele poderia dizer que eu venci o duelo. Poderia dizer que ele venceu o duelo. Ele poderia dizer que nós dois nos atacamos ao mesmo tempo. O que aconteceu é uma escolha que só depende dele.

Outras Armas

Se você for atingido por qualquer outra arma que não seja uma katana, você ganha um Ferimento de nível 1. Seu oponente pode utilizar Apostas para aumentar o nível do Ferimento, mas somente um número de Apostas igual à Proeza dele.

Usando Apostas

Se você tem um oponente morto e Apostas sobrando, você pode convertê-las em Glória. Duas Apostas fornecem um Ponto de Glória para você adicionar a sua Reputação. Você pode fazer isso mesmo que seu samurai esteja morto.

Usando Honra

Se o seu samurai foi morto, você pode remover um Ponto da Reserva de Honra para transformar sua suposta morte em um Ferimento de nível 5.

Duelo

Um duelo é uma disputa formal e ritualística envolvendo dois samurais.

Os dois ficam frente a frente, mãos nas espadas. Eles encaram-se por um longo tempo. Então, em um ímpeto de violência, as espadas talham a carne. É um evento breve e dramático que acontece o tempo todo na literatura samurai. Eis como lidar com isso em seu jogo.

Passo 1: Desafio

Os dois duelistas reúnem e anunciam seus dados.

Vamos chamá-los de Primeiro Jogador e Segundo Jogador. Para este exemplo, o Primeiro Jogador tem mais dados que o Segundo Jogador.

Passo 2: Foco

O Primeiro Jogador age primeiro nesse estágio.

O Primeiro Jogador faz qualquer quantia de Apostas.

O Segundo Jogador, então, deve dispor de um número igual de Apostas.

Passo 3: Ataque

Depois, ambos rolam seus dados. Aquele que tiver a rolagem mais alta ganha a Prioridade.

Se um duelista não superar um 10, não ganha nada e perde todas as suas Apostas.

O duelista com a Prioridade narra o desfecho do duelo (incluindo “meu oponente morre” ou “eu morro”).

Passo 4: Glória

Em um duelo, você recebe Glória com base nas Apostas de seu oponente. Cada Aposta feita por seu oponente concede-lhe um Ponto de Glória.

Cada duelista ganha uma nova Reputação inspirada no duelo. Escolha um nome bacana para o duelo. “O Duelo Sobre as Rochas” ou “O Duelo da Encruzilhada”, algo desse gênero.

Não há Glória em vencer um oponente quando o combate possui somente um lado. Portanto, se você reduzir seu oponente a menos de dois dados somente fazendo Apostas, você não ganhará Glória por esse duelo.

EXEMPLO

Eu tenho dez dados e meu oponente tem quatro. Eu poderia facilmente fazer quatro Apostas. Meu oponente teria que fazer uma Aposta equivalente, o que lhe deixaria sem nenhum dado.

Se eu fizesse isso e lutasse com esse homem em um duelo, não ganharia Glória.

Por outro lado, se eu fizer Apostas em um número que ele possa conseguir Prioridade (com os dados restantes das Apostas), o duelo pode fornecer Glória para nós dois.

Neste caso, eu faço somente uma Aposta. Lembre: eu tenho dez dados e meu oponente só tem quatro.

Eu ainda estarei rolando nove dados e meu oponente pode conseguir a Prioridade fazendo uma Aposta (sobram-lhe três dados), deixando o total de Glória possível de nosso duelo em dois Pontos de Glória.

Não é muito, mas você não deveria esperar muito. Eu sou um espadachim muito melhor e aceitar um duelo com um samurai de tão pouca habilidade é um sinal de respeito de minha parte.

Precisão Histórica

Se você não leu a introdução, volte lá e faça isso agora. Se você a pulou, aqui está ela novamente.

Se você quer regras para armaduras, ou saber por que um *no-dachi* não causa mais dano do que uma katana, ou até mesmo por que um *wakizashi* não provoca menos, eu tenho uma resposta para você.

Este não é um jogo sobre precisão histórica ou simulação de combates autênticos. Existem muitos outros jogos que fazem isso muito bem - vá jogá-los. Este é um jogo que recria a tragédia samurai. Muitos RPGs se dizem narrativos, mas assim que as espadas deixam as bainhas o jogo de repente se torna um exercício de futilidade, onde os jogadores são forçados a manter o controle de cada detalhe que acontece a cada segundo.

E isto não é o que eu vou fazer por aqui.

Honrando Seu Oponente

Se você tem dez dados e eu tenho seis, você pode usar seis de seus dados para Apostas deixando-me sem chances de vencer o duelo.

Eu não tenho chances de vencer. Nenhuma. Mas, todas as minhas Apostas serão desperdiçadas e não irão para sua Glória. Como eu não posso rolar nenhum dado (você me obrigou a Apostar todos eles), não tenho como conseguir um dez e isso significa que todas as minhas Apostas são perdidas. Você não ganhará Glória por me vencer.

Se você quiser um duelo com mais Glória, permita a seu oponente manter algumas Apostas. Além disso, eu sou o único que receberá Glória desse Duelo. Você não ganha nada porque não deu nada.

Chegamos a um ponto importante. Em muitos duelos, os samurais atacam e os dois concordam “foi um empate”. Há uma compreensão implícita de que um dos dois era o melhor, mas ambos concordam que o duelo foi um empate.

Se você lutar com outro samurai (com armas não letais) e você ganhar a Prioridade, qual é o melhor modo de assegurar que os dois ganharão Glória? Os dois vencem. Foi um empate.

Dois samurais (você e eu) enfrentam-se em um duelo. Um de nós consegue uma rolagem melhor do que o outro. Nós sabemos quem venceu, mas, o vencedor sorri e diz “empate”. Os dois vão embora com Glória.

É assim que a maioria dos duelos deveria funcionar.

Claro, quando o que importa é matar seu oponente, a história é outra.

A Regra de Yowamushi

Yowamushi são todos os Personagens que não são samurais ou qualquer samurai sem nome. Todo o samurai pode matar qualquer yowamushi apenas declarando sua morte.

“Eu o mato”.

Pronto, isso é tudo.

Se há mais de um yowamushi, um samurai pode matar um número deles igual a sua Proeza.

Observadores atentos perceberão que se você escolheu Proeza como uma fraqueza, você não pode utilizar essa regra.



Armas de fogo

Somente um samurai porta armas, lembre-se disso.

As armas de fogo mudaram o Japão Antigo. Introduzi-las em seu jogo mudará sua campanha para sempre. Eis o porquê: se uma bala de qualquer arma de fogo atingir um Personagem, ele morre. Sem esquiva, sem defesas, nem nada. Apenas morte. Não é possível usar Pontos de Honra para amenizar o Ferimento. Nenhuma proteção é concedida pela armadura. Se uma bala de qualquer arma de fogo atingir um Personagem, ele morre.

Somente um samurai pode portar armas. Um camponês pode carregar uma arma de fogo consigo. Lembre-se disso.

Surpresa

Pegar outro Personagem de surpresa provê uma vantagem. Se você conseguir surpreender outro Personagem ou se fizer uma ação inesperada, pegando todos desprevenidos, o Narrador pode declarar que você tem a surpresa como vantagem. Se o seu alvo estiver surpreso, ele não rolará dados no próximo Risco Disputado. Além disso, se você surpreender um oponente e declarar “Ataque!”, ele não pode rolar dados contra você.

Em guarda

Durante o jogo, em qualquer momento, você pode declarar “Em guarda!”. Isso significa que seu samurai está com a mão no cabo de sua katana, pronto para agir. Enquanto estiver em guarda, você não pode ser surpreendido. Ainda, se alguém declarar “Ataque!”, ele não ganhará os dois Dados Bônus por declarar o ataque primeiro.

Claro, isso cria a oportunidade de que algum Jogador diga “estou sempre em guarda!”. Péssima atitude. Não seja esse cara.

Massacre

Então, o que acontece quando três ou mais samurais querem se envolver em um combate? Você tem um Massacre em suas mãos.

(Estas regras são do *Houses of the Blooded*, mas foram modificadas um pouco para se enquadrarem no gênero samurai).

Depois que um Ataque acontece, se outro samurai desejar se envolver na violência, o Narrador invoca as regras de Massacre.

Passo 1: Junte os Dados

Todos os Jogadores que quiserem se envolver juntam seus dados, como se estivessem preparando-se para um Ataque: Proeza + Aspecto + Giri (se apropriado) + outros bônus. Todos anunciam quantos dados possuem.

Se o Massacre acontecer após um Ataque, o vencedor do Ataque recebe dois Dados Bônus para o Massacre.

Passo 2: Declare os Ataques

Ao contar até três, cada Jogador aponta para quem ele quer Atacar. Se algum Jogador quiser Atacar um PdM, ele aponta para o Narrador.

Passo 3: Ataque

Todos fazem suas Apostas (em segredo) e rolam seus dados. O Jogador que rolar a maior soma ganha a iniciativa e a Prioridade. Ele pode declarar seus Ataques primeiro. **Nenhum Jogador perde Apostas por não receber a Prioridade em um Massacre, desde que tenha rolado 10 ou mais. Todos os Jogadores mantêm todas as Apostas feitas.**

Em caso de empate, os Ataques acontecem simultaneamente.

O samurai Atacante assume um Risco Disputado de Proeza contra seu alvo. O vencedor ganha a Prioridade.

Durante um Massacre, um samurai pode Atacar um oponente. Depois, o Jogador que obteve a segunda soma mais alta declara seu Ataque. Isso continua até que todos os samurais envolvidos tenham feito um Ataque. Depois, volte ao primeiro Jogador. Ele pode fazer um Ataque adicional em mais um oponente. Cada Aposta que ele tenha feito permite-lhe Atacar um oponente adicional. Prossiga com os samurais fazendo seus Ataques adicionais, em ordem, até que todos os Ataques adicionais tenham sido feitos.

Depois de todos os Ataques terem sido feitos, se os samurais quiserem continuar com o Massacre, repita o processo.

Uma Nota Sobre Massacre

Aqueles acostumados com Houses of the Blooded sabem que Massacre é mortal. Eu o desenvolvi desse modo. As mecânicas de jogo deveriam influenciar no comportamento do Jogador. Eu quis que os Jogadores evitassem cenas de combate em massa, portanto, desenvolvi o Massacre justamente para isso.

No entanto, uma vez ou outra, ele acontece. Minha segunda consideração foi torná-lo rápido. Eu não queria que o jogo travasse em minúcias.

Combates em filmes de samurai são rápidos como um raio e uma porrada de gente morre (normalmente, pela lâmina de um único samurai). Assim, esse sistema reflete isso.

Você está avisado. Faça o que Musashi e Sun Tzu sugerem: não se envolva em um duelo se não souber que pode vencer.

Ashigarus e Soldados

O General e o Yojimbo possuem vassalos sob seu comando que podem ser usados durante cenas de violência. Ashigarus e Soldados prouêm deveres similares, mas também possuem uma habilidade única que só eles podem fazer.

O efetivo de Ashigarus e Soldados é diretamente relacionado ao Nível de Giri de seu superior. Quanto maior o Nível de Giri, maior seu efetivo. Cada Nível de Giri adiciona uma fileira aos vassalos. Em outras palavras, se o Nível do General é 2, ele comanda duas fileiras de Ashigaru. Do mesmo modo, se o Nível do Yojimbo é 3, ele possui três fileiras de Soldados consigo.

Tanto os Ashigarus quanto os Soldados podem receber Ferimentos no lugar de seus comandantes. Se o General ou o Yojimbo sofrerem um Ferimento, os Ashigarus ou os Soldados podem receber o golpe, salvando seu comandante. Eles podem fazer isso um número de vezes igual ao de suas fileiras. No entanto, fazer isso diminui seu número, deixando o General ou o Yojimbo com menos homens para comandar. Uma tropa com três fileiras de Ashigarus que receba um Ferimento no lugar de seu mestre torna-se uma tropa com duas fileiras. Se eles perderem todas as suas fileiras, seu mestre não possui mais homens para comandar. As fileiras de Ashigarus e Soldados são restauradas ao final da Estação.

Ashigarus e Soldados contam como um samurai durante um Massacre. Eles rolam um número de dados igual à soma da Proeza de seu comandante com o número de suas fileiras.

A habilidade especial dos Ashigarus fornece-lhes bônus durante a Guerra. Leia mais sobre esses bônus no capítulo: Guerra.

Os Soldados, entretanto, podem oferecer sua habilidade a qualquer outro samurai sob o comando de seu Daimyo. Em outras palavras, eles não são limitados a proteger somente o Yojimbo. O próprio Yojimbo pode comandar qual samurai eles devem proteger durante um Massacre.

Os Ashigarus e Soldados não podem usar suas habilidades durante um Duelo.

Os Soldados não podem conceder Dados Bônus durante a Guerra, podem proteger seus superiores (o Yojimbo e seus companheiros) levando Ferimentos, mas não fornecem Dados Bônus.

Magia & Religião

Magia em **Blood & Honor** não é como a magia de outros RPGs. Apesar da grande tentação de tentar encaixar o Budismo e o Xintoísmo em um conjunto de regras, eu escolhi um caminho diferente. A magia japonesa — assim como a magia na maioria das culturas — é uma bagunça de exceções em vez de regras. Em contos e lendas folclóricas, o que a magia pode e não pode fazer depende das necessidades da história.

Além disso, este é um jogo sobre samurais. Samurais temiam a magia e aqueles que a usavam. Era algo que eles não conseguiam controlar, o poder das estrelas e dos planetas, a terra sob seus pés, o poder dos espíritos ao redor deles, o poder dos deuses e do paraíso... Tudo isso estava além do alcance dos samurais.

Na verdade, além do alcance da maioria dos mortais. Um místico na literatura samurai é um recurso narrativo para (de novo) suprir as necessidades da história e não um agente ativo. Os samurais consultavam videntes e oráculos, mas estes não eram protagonistas.

Na maioria dos RPGs, a magia torna-se um tipo de canivete suíço, capaz de fazer qualquer coisa, a qualquer momento. Ou é um recurso de artilharia para

remover capangas do chefe que está no outro lado da cena. Um autêntico jogo sobre samurais não comporta esse tipo de magia.

Sincretismo

Sincretismo é a tentativa de conciliar crenças diferentes ou mesmo contrárias, muitas vezes misturando práticas de várias escolas de pensamento. Em outras palavras, no Japão Antigo as duas religiões predominantes — Xintoísmo e Budismo — eram praticadas com o mesmo respeito e reverência. Mesmo que o pensamento de ambas seja completamente diferente — até mesmo com mitos de criação diferentes — os japoneses não viam problema em conciliá-las.

Estamos falando sobre o inescrutável e imortal Poder do Universo e homens mortais não fazem gambiarras com ele. Por essas razões (entre outras), eu resisti ao impulso de criar “regras de magia” e uma “classe arcana”. Ao invés disso, este capítulo fala sobre as variadas formas do misticismo, magia e feitiços japoneses e como usá-los em sua campanha.

Xintoísmo

Xintoísmo é a prática de reverenciar os espíritos animistas. É uma religião altamente ritualizada, mas nesse período,

também muito desorganizada. O aparecimento e a popularidade de outras religiões (como o Budismo) forçaram os sacerdotes xintoístas a agir em conjunto. O Xintoísmo não tem papas, bispos ou qualquer outra forma de estrutura hierárquica. Um sacerdote local, pregando em uma pequena vila pesqueira, possui tanta autoridade quanto o sacerdote que aconselha o Imperador.

Kami

Os sacerdotes xintoístas comunicam-se com os kamis, os espíritos do Japão. Agora, o que é realmente um kami é algo difícil de explicar. Kamis são espíritos da natureza, espíritos Ancestrais, anjos da guarda e praticamente qualquer outro tipo



de força invisível que você possa imaginar. Cada rio, cada árvore, cada tempestade, o sol, o céu, a terra... todos eles possuem um espírito acompanhante: um kami.

No Japão, uma das atribuições dos sacerdotes xintoístas é se comunicar com os kamis, mentê-los felizes e, caso fiquem irritados ou insatisfeitos, fazê-los felizes de novo. Todos os problemas no Japão advêm de kamis insatisfeitos. Se o mundo invisível estiver infeliz, o mundo visível o sentirá.

Cada kami tem sua própria personalidade. Assim como os deuses dos povos antigos (os gregos, nórdicos, babilônicos), os kamis são vistos como seres imperfeitos incrivelmente poderosos (e pavios-curtos). Se as coisas não estão indo bem em uma vila, o povo apela para que o sacerdote (kannushi) resolva o problema. Ele consulta o kami local, descobre qual é o problema e procura resolvê-lo.

A solução padrão para esses problemas são danças e sacrifícios, embora em um cenário heroico como este, ações mais dramáticas possam ser necessárias para resolvê-los.

Pureza

A pureza é uma característica importante do Xintoísmo. Várias ações podem fazer com que um samurai fique “impuro” (kegare), o que requer um ritual para purificar seu espírito. Dois bons exemplos desse tipo de ação são matar animais para comer e promover o poder pessoal de alguém (politicamente ou de outro modo). Ambas são vistas como ações impuras que exigem um ritual de purificação.

Os samurais evitavam comer carne e deixavam a tarefa de abater animais aos etas. Na verdade, a casta eta era totalmente constituída por profissionais que, pela natureza de suas atividades, seriam considerados impuros:



açougueiros, coureiros, agentes funerários e qualquer outra atividade que requeresse tocar carne morta.

Aliás, qualquer ação que destoe daquilo prescrito pelos costumes ou procedimentos normais poderia ser considerado kegere. Às vezes, a impureza pode ser vista como um tipo de doença contagiosa: se o seu vizinho é impuro, então você será contaminado pela impureza dele. Nesse caso, o Grande Martelo Social do Japão Feudal virá dar cabo desse prego saliente infame.

Santuários

Uma vez impuro, o samurai deve ir a um santuário para realizar o harai, o ritual de purificação. Ao entrar no templo, o samurai deve se aproximar com reverência e respeito. Às vezes, um ritual pessoal deve ser feito. Embora os rituais variem conforme o santuário, a versão típica é semelhante a essa:

O samurai curva-se respeitosamente antes de entrar.

Depois, ele realiza o temizu: lavar suas mãos e boca. Primeiro, lava a mão esquerda, depois, a direita. Segundo, enxágua sua boca e seus pés. A seguir, lava a concha que utilizou e a devolve, toca um sino e deixa uma oferenda. Por fim, faz suas orações, curva-se novamente e bate palmas (geralmente, duas curvaturas e duas palmas).

Talismãs

O Xintoísmo possui diferentes tipos de talismãs que trazem sorte, prosperidade e até mesmo proteção. Há uma

Onde estão os Shugenjas?

Quando eu estava criando o card game de *Legend of the Five Rings*, tornou-se claro que a complexidade da magia japonesa era muito... bom, muito complexa para um CG.

Nós refletimos sobre o problema e chegamos a uma solução simples, criaríamos uma casta dentro de Rokugan que cobriria todos os tipos de misticismo. Sim, isso significa que tivemos que simplificar muito as coisas, mas acreditei que conseguiríamos ir em frente sem sacrificar a autenticidade. Nós reunimos o sacerdote xintoísta, o monge budista e o onmyōji em um mesmo papel.

O problema começou ao tentar encontrar um nome para essa classe de personagem.

Depois de muita pesquisa, afinal eu adotei o mesmo termo usado em *Bushido RPG*: “shugenja”. Não é historicamente precisa, mas já era uma palavra familiar entre muitos Jogadores, então a mantivemos.

Em *Blood & Honor*, um shugenja provavelmente estaria mais associado a um onmyōji. Seus deveres como “conselheiro místico” combinam quase perfeitamente com o papel que o shugenja exerce em Rokugan (e é culturalmente mais correto).

variedade enorme, tantos que é impossível listá-los aqui. Mas, eu lhes darei alguns exemplos abaixo:

Emas são pequenos amuletos de madeira ou bijuterias, com frases sagradas e auspiciosas escritas sobre eles. Um ema traz boa sorte a quem o utilizar e deve ter a palavra gani sobre ele (“desejo”) para funcionar.

Ofudas são talismãs de madeira ou papel que fornecem proteção a uma habitação.

Omamoris são amuletos de proteção pessoal, normalmente feitos de pano, usados para trazer boa sorte. Omamori fornece um tipo específico de sorte: saúde, sorte na pesca, proteção aos viajantes, etc.

Omikujis são papéis com pequenas fortunas escritas ao acaso. O visitante deixa uma oferenda ao santuário e pode pegar um de dentro de uma caixa, recebendo a boa sorte escrita nele.

Onmyōdō

Onmyōdō poderia ser descrito como “alquimia japonesa”, mas isso não estaria totalmente correto. Assim como a alquimia ocidental precedeu a ciência, Onmyōdō foi o precursor de muitas ciências japonesas. Com a implantação do sistema ritsuryō (um “código de leis” de inspiração confuciana), o Onmyōryō (Serviço de Adivinhação) era responsável por koyomi (estudos de calendário), onmyō (adivinhação Yin-Yang), rōkoku (manutenção de calendários), e tenmon (astrologia); tudo para auxiliar o Daimyo e mantê-lo em sua posição.

A permissão do Imperador era necessária para praticar onmyōdō e fazê-lo sem permissão é uma ofensa séria. Praticantes licenciados eram chamados onmyōji. Seus deveres incluíam servir como um conselheiro do oculto, a manutenção do calendário, adivinhação e proteção contra os maus espíritos.

Budismo

“O que pode ser dito sobre o Caminho não é o verdadeiro Caminho”. Então, aqui vou eu tentando fazer uma introdução ao Budismo, em um jogo de RPG. Especificamente, o tipo estranho de Budismo que se desenvolveu no Japão Antigo: Budismo Zen.

Eu ouvi, certa vez, que ensinar alguém sobre o Budismo é muito parecido com ensinar alguém a assar um bolo. Posso dar-lhe a lista de ingredientes, ir comprá-los com você, juntar tudo o que nós precisarmos, misturar tudo, preparar a cobertura com você e até lhe mostrar como pré-aquecer o forno. Mas, uma vez que seja retirado do forno não há como prepará-lo para como será o sabor do bolo.

Isso é Zen.

Zen enfatiza o conhecimento direto ao invés do filosófico ou teórico. É preciso fazer para aprender. Depois disso, tudo está ao seu alcance. Todo o professor de zen lhe dirá que cada discípulo deve ir ao mundo e experimentá-lo para adquirir seus mais profundos significados. Não seja atraído por tentações físicas ou distrações, você precisa ver além do do que o mundo é para aprender seu significado o seu papel nele.

E mesmo dizendo tudo isso, eu distraí-lhe do verdadeiro caminho.

Usando a Magia

Agora, com tudo isso em mente, o que alguém dirá sobre usar “magia japonesa” em um RPG?

Bem, todo o conceito ocidental de “magias” está logo ali. Porém, eu tenho algumas sugestões sobre como usar tudo isso em uma campanha sem invocar (perdoem-me pelo trocadilho) uma classe de personagens conjuradores.

Riscos de Sabedoria

Apesar dessas sugestões, uma coisa permanece verdadeira: a magia nunca é genuína na mão dos Jogadores. O Oficial Onmyōji pode usar sua Sabedoria para dizer verdades sobre a magia, mas ele não é um “usuário de magia”.

Se a aventura incluir uma floresta assombrada, os samurais voltam-se ao onmyōji. O Jogador assume um Risco de Sabedoria e declara o que é fato sobre a floresta. Se uma terrível maldição se abate sobre um castelo, o Jogador assume um Risco de Sabedoria para dizer como a maldição pode ser desfeita.

Amuletos & Talismãs

A magia japonesa é, em grande parte, constituída de amuletos e talismãs de boa sorte que você encontra por toda a parte na Literatura (e ainda hoje, nas ruas da Tóquio moderna).

Samurais podem carregar amuletos da sorte, se desejarem; entretanto, se eles funcionam ou não, é outra questão.

Controvérsia

Um dia desses, eu vou escrever um RPG em que escreverei a sentença: “Personagens Cristãos/ Judeus/ Islâmicos podem orar a seu Deus se eles quiserem; se Ele existe mesmo ou não, é outro assunto”. É perfeitamente aceitável questionar as crenças de pessoas que vivem além do oceano, mas, assim que eu coloquei o Deus do Livro sob observação, subitamente, eu sou controverso e tudo mais.

Amuletos fornecem benefícios aos Personagens... algumas vezes. Todo o amuleto tem sua própria função: boa sorte no amor, boa sorte na batalha, boa sorte na colheita, etc. Um amuleto pode ou não fornecer um benefício.

Cada amuleto provê uma Aposto gratuita em uma única categoria de Risco. O Onmyōji pode prover um número de amuletos a seus companheiros samurais igual ao seu nível. Por exemplo, um Onmyōji de nível 3 pode prover três amuletos a seus companheiros oficiais. Amuletos funcionam em somente uma aventura, depois, precisam ser recarregados. Um samurai pode carregar apenas um amuleto.

Previsões

No começo de cada aventura, o Onmyōji pode fazer um número de previsões igual ao seu nível. As previsões devem ter alguma coisa a ver com um Risco que os Jogadores possam assumir durante o jogo.

Se a previsão virar realidade, os Jogadores envolvidos recebem um número de Dados Bônus para o Risco determinado igual ao nível do Onmyōji.

Meditação Zen

“O arqueiro não atira no alvo, ele atira em si mesmo”

A magia Zen resume-se à meditação. Aqueles treinados nos caminhos da meditação podem superar as distrações do mundo para encontrar a verdade essencial de sua beleza.

Quando um samurai pratica a meditação, acredita ser capaz de escapar das armadilhas do mundo e transcender para a Verdade Luminosa. Com essa Verdade



em seu coração, ele só pode fazer Justiça. Com essa Verdade em seu coração, ele só pode manter o Equilíbrio.

Um monge Zen pode ensinar a arte da meditação a um samurai. Com uma Ação de Estação e um Estabelecimento, Templo Budista, um samurai pode ganhar um Ponto de Meditação.

O samurai pode usar um Ponto de Meditação antes de qualquer rolagem. Fazendo isso, ele transforma aquela rolagem em um dez. É necessário rolar ao menos um dado, mas o Ponto de Meditação transforma aquele único dado em um resultado dez. Use-o antes da rolagem e de declarar as Apostas.

Ancestrais

Os Santuários Xintoístas fornecem uma oportunidade para o samurai comungar com os espíritos de seus Ancestrais. Os Ancestrais podem dar ao samurai conselhos enigmáticos, revelar presságios sinistros, dar bênçãos, ou induzir outros mistérios.

Você pode reverenciar seus Ancestrais em um Santuário Xintoísta (um dos muitos Estabelecimentos que sua Província pode ter). Se o seu Daimyo possui um Santuário Xintoísta, seu samurai pode receber os benefícios ou Bênçãos de seus Ancestrais.

Ele recebe número de Bênçãos a cada Estação igual ao nível do Santuário Xintoísta de sua Província.

Então, se você tem um Santuário de nível 3, os samurais devem dividir três Bênçãos entre eles; cada samurai não recebe as três Bênçãos.

Uma Província pode ter mais que um Santuário, assim, fornecerá múltiplas Bênçãos aos seus samurais.

Abaixo estão listadas várias Bênçãos que um Ancestral pode conceder aos seus fiéis seguidores.

Quando você ora a um Ancestral, ele ou ela (ou seja, o Narrador) concederá-lhe a Bênção que pensa que você precisa e/ou deseja.

Você pode usar uma Bênção apenas uma vez por Estação.

Miko

Uma miko é uma “mulher santuário” que pode se comunicar com os espíritos dos mortos. (Um belo — e aterrorizante — exemplo de uma dessas mulheres pode ser encontrado no filme de Kurasawa, *Rashomon*).

Uma miko pode entrar em transe e deixar que os espíritos dos mortos possuam seu corpo, permitindo que outras pessoas comuniquem-se com seus Ancestrais.

Se as mikos podem ou não realizar esse milagre — ou se elas são apenas charlatãs tirando vantagem de uma população supersticiosa — só depende do Narrador e dos Jogadores.



曲豆園色

泉

EU NÃO TENHO PAIS...

“... eu faço do Céu e a Terra os meus pais”.

Evoque esta Bênção para ignorar uma perda de Honra.

EU NÃO TENHO UM LAR...

“... eu faço do Tan T'ien o meu Lar”.

Quando outro samurai Compelir um de seus Aspectos, você pode Invocar esta Bênção e ignorar este Compelir.

EU NÃO TENHO PODERES DIVINOS...

“... eu faço da Honestidade o meu Poder Divino”.

Invoque esta Bênção quando estiver fazendo uma confissão ou revelando alguma coisa. Todos os presentes acreditarão em sua sinceridade.

EU NÃO TENHO RECURSOS...

“... eu faço da Brandura Meus Recursos”.

Invoque esta Bênção após rolar os dados em um Risco Disputado de Sabedoria. Cancele as Apostas de seu oponente para este Risco. O sucesso ou a falha do Risco não são afetados, mas apenas você mantém as Apostas.

EU NÃO TENHO PODERES MÁGICOS...

“... eu faço da Personalidade o meu Poder Mágico”.

Invoque esta Bênção após ser alvo de qualquer efeito mágico (como uma Bênção), cancelando-o.

EU NÃO TENHO VIDA NEM MORTE...

“... eu faço de A Um a minha Vida e Morte”.

Invoque esta Bênção após rolar os dados em um Risco Disputado de Coragem. Cancele as Apostas de seu oponente para este Risco. O sucesso ou a falha do Risco não são afetados, mas apenas você mantém as Apostas.

EU NÃO TENHO CORPO...

“... eu faço do Estoicismo o meu Corpo”.

Invoque esta Bênção após rolar os dados em um Risco Disputado de Força. Cancele as Apostas de seu oponente neste Risco. O sucesso ou a falha não são afetados, mas apenas você mantém as Apostas.

EU NÃO TENHO OLHOS...

“... eu faço do Relâmpago os meus Olhos”.

Invoque esta Bênção após rolar os dados em um Risco Disputado de Astúcia. Cancele as Apostas de seu oponente neste Risco. O sucesso ou a falha não são afetados, mas apenas você mantém as Apostas.

EU NÃO TENHO OUVIDOS...

“... eu faço da Sensibilidade os meus Ouvidos”.

Invoque esta Bênção depois que outro Personagem conversar com você. Você saberá se ele disse a verdade ou estava mentindo.

EU NÃO TENHO MEMBROS...

“... eu faço da Prontidão meus Membros”.

Invoque esta Bênção depois que outro samurai tenha declarado Surpresa contra você. Você pode cancelar os efeitos da Surpresa.

EU NÃO TENHO LEIS...

“... eu faço da Autoproteção as minhas Leis”

Invoque esta Bênção se você perder em um Risco. Você tanto pode usar sua Aposta primeiro quanto permitir que seu oponente o faça.

EU NÃO TENHO ESTRATÉGIA...

“... eu faço do Direito de Matar e do Direito de Restaurar a Vida a minha Estratégia”.

Invoque esta Bênção enquanto estiver concentrando-se em um alvo (samurai ou um objeto). Em seu próximo Risco contra o alvo, você saberá exatamente qual é a fraqueza dele, mesmo que seja a fraqueza de um argumento. E também ganhará um número de Apostas gratuitas igual ao seu valor de Sabedoria.

Além disso, você pode revelar a fraqueza a outros samurais, mas eles não a compreenderão completamente e só ganharão um número de Apostas igual à metade do seu valor de Sabedoria.

EU NÃO TENHO PLANOS...

“... eu aproveito a Oportunidade para fazer as coisas funcionarem.”.

No momento das Apostas em um Risco Disputado, invoque esta Bênção. Você pode olhar as Apostas de seu oponente antes de fazer as suas próprias. Seu oponente não poderá mudar de Apostas depois que você as viu. Não precisa revelar as suas e também não pode revelar as dele a outro samurai.

EU NÃO TENHO MILAGRES...

“... eu faço das Leis Justas os meus Milagres”.

Invoque esta Bênção após qualquer dado ter sido rolado em um Risco, mas antes da Prioridade ter sido estabelecida. Você pode usar sua Aposta antes de qualquer um.

EU NÃO TENHO PRINCÍPIOS...

“... eu faço da Adaptabilidade a Todas as Circunstâncias os meus Princípios”.

Invoque esta Bênção antes de assumir um Risco. Você pode substituir o valor de sua mais alta Virtude pelo de uma das suas mais baixas. Você não pode substituir sua Fraqueza.

EU NÃO TENHO TÁTICAS...

“... eu faço da Escassez e da Abundância a minha Tática”.

Invoque esta Bênção depois que a Prioridade tenha sido determinada, mas antes que qualquer Aposta seja usada.

Você pode usar duas Apostas seguidas (ao invés de uma por vez). Mas só pode fazer isso uma vez por Risco.

EU NÃO TENHO TALENTO...

“... eu faço de meu Pensamento Rápido o meu Talento”.

Invoque esta Bênção quando estiver Invocando um Aspecto. Você pode Invocar dois Aspectos para este Risco (ao invés de ficar limitado a um).

EU NÃO TENHO AMIGOS...

“... eu faço da minha Mente o minha Amiga”.

Invoque esta Bênção depois que você tenha rolado os dados para um Risco Disputado de Beleza. Cancele as Apostas de seus oponentes. O sucesso ou a falha do Risco não são afetados, mas apenas você mantém as Apostas.

EU NÃO TENHO INIMIGOS...

“... eu faço do Descuido o meu Inimigo”.

Invoque esta Bênção e escolha um samurai. Você deve ser capaz de nomear um Aspecto dele. Ele não poderá invocar aquele Aspecto até a próxima Estação, ainda pode ser Compelido, mas não invocado.

EU NÃO TENHO ARMADURA...

“... eu faço da Benevolência a minha Armadura”.

Após sofrer um Ferimento, invoque esta Bênção. Você pode reduzir o nível deste Ferimento em três.

EU NÃO TENHO CASTELO...

“... eu faço da Mente Impassível o meu Castelo”.

Invoque esta Bênção durante a Declaração de Dados de um Risco Disputado de Proeza, escolha um oponente antes que qualquer Aposta seja feita.

Antes de rolar seu ataque, você pode deduzir o número de dados de sua própria reserva para forçar seu oponente a fazer o mesmo, na razão de um para um.

EU NÃO TENHO ESPADA...

“... eu faço da Mente Focada a minha Espada”.

Invoque esta Bênção depois que você tenha rolado os dados para um Risco Disputado de Proeza. Cancele as Apostas de seus oponentes.

O sucesso ou a falha do Risco não são afetados, mas apenas você mantém as Apostas.

Estações

O tempo é um elemento importante em **Blood & Honor**. Ele avança em um ritmo terrível, nunca hesita, nunca descansa. A passagem do tempo fornece aos Personagens a chance de crescer, de praticar, tornarem-se mais do que são. O tempo também fornece ao Clá a oportunidade de crescer, acumular mais terras, ganhar mais honra e mais glória.

Este capítulo foca nas mecânicas de Estações que você usará para medir a passagem do tempo na campanha. Conforme as Estações passam, tanto os Personagens quanto seu Clá crescerão e mudarão. Você pode fazer com que planos a longo prazo entrem em ação e vê-los se desenvolver com o passar do tempo. Você espionará outros Clás, construirá castelos, contratará vassalos para proteger seu Daimyo, minerará metais para as armas, cultivará as colheitas e preparará belos itens da mais fina arte.

Tudo isso requer tempo. Mais tempo do que dispomos em uma única aventura. Dias, semanas e meses de labuta, trabalho duro, sangue e suor são necessários para cada Ação de Estação. Grandes esforços para grandes feitos. Para representar as estratégias de longo prazo e os delicados movimentos de uma Estação, temos este capítulo.

A Passagem do Tempo

Quando você sentar para jogar **Blood & Honor** pela primeira vez, com todos ao redor da mesa — com as fichas de Personagem, os dados, os refrigerantes e salgadinhos — a Estação começou. Em outras palavras, a primeira aventura abre a primeira Estação. Assumimos que você começará com a Primavera. Lembre: você tem noventa dias antes do fim da Estação. Isso lhe dá tempo suficiente para que muita coisa seja feita.

Eu sugiro que cada “história” (campanha, aventura) dure uma Estação. Uma história, é claro, é um conto ficcional com começo, meio e fim em que os Personagens tomam parte — seja por bem, seja por mal. O capítulo do Narrador traz mais informações sobre a criação de histórias.

Os Personagens não podem participar de mais de uma história por Estação. A manutenção da terra e demais ações comuns demandam atenção. Se os Jogadores passam muito tempo envolvidos com as histórias, o Narrador pode determinar que eles não terão tempo para outras atividades importantes.

Ações de Estação

Ao final de cada Estação, o Daimyo prepara suas Ações de Estação.

O Daimyo possui uma Ação de Estação mais um número bônus de Ações igual ao número de Províncias controladas por ele. Em outras palavras, como um Daimyo iniciante, o Líder de seu Clã controla uma Província. Isso significa que ele possui uma Ação de Estação por ser o Daimyo e uma Ação de Estação porque controla uma Província, totalizando duas. Conforme ele conquistar mais Províncias, ganhará mais Ações da Estação.

Províncias

Cada Daimyo possui sua própria Província. Uma Província é uma porção incerta de terra comandada pelo Daimyo. Algumas Províncias são enormes, enquanto outras são pequenas. Para este sistema, o tamanho real do território não é importante. O fato de seu Daimyo possuir terras estabelece a autoridade e o poder dele.

(Eu gosto do abstrato. Dê espaço aos seus Jogadores para que eles sejam criativos com os detalhes. Se você quiser algo mais preciso, há uma tonelada de outros jogos, com sistemas similares, que lidam com essas especificidades. Use-os.)

Cada Província deve ter um nome. Eu não vou forçá-lo a nomear sua Província, mas se você não o fizer, parecerá um idiota quando alguém do grupo perguntar qual o nome de sua Província e você disser “Ah, hergh, nós não colocamos um nome nela ainda”.

Estabelecimentos

Sua Província possui um número de Estabelecimentos que representam a riqueza acumulada de seu Daimyo. A cada Estação, seus Estabelecimentos fornecem Recursos ou Ações (ou, em alguns casos, as duas coisas). Mantenha os Estabelecimentos de sua Província em mente conforme a Estação for passando.

Uma Província pode possuir até dez Estabelecimentos. Uma vez que você tenha atingido esse total, você deve começar a procurar por novas terras.

A Estação

Primavera, Verão, Outono e Inverno. Em sua primeira sessão de jogo, você inicia na Estação da Primavera. Você jogará uma ou duas aventuras, depois, passará para o Verão. Depois Outono, em seguida o Inverno, até voltar à Primavera. Ciclos, ciclos, ciclos. As Quatro Estações constituem um Ano e ao final do Ano, seu Personagem envelhece.

É assim que as Estações funcionam. O lento e inevitável passar do tempo.

Ações

A cada Estação, seu Daimyo pode efetuar um número de “Ações da Estação”. Ele pode usá-las para as seguintes tarefas.

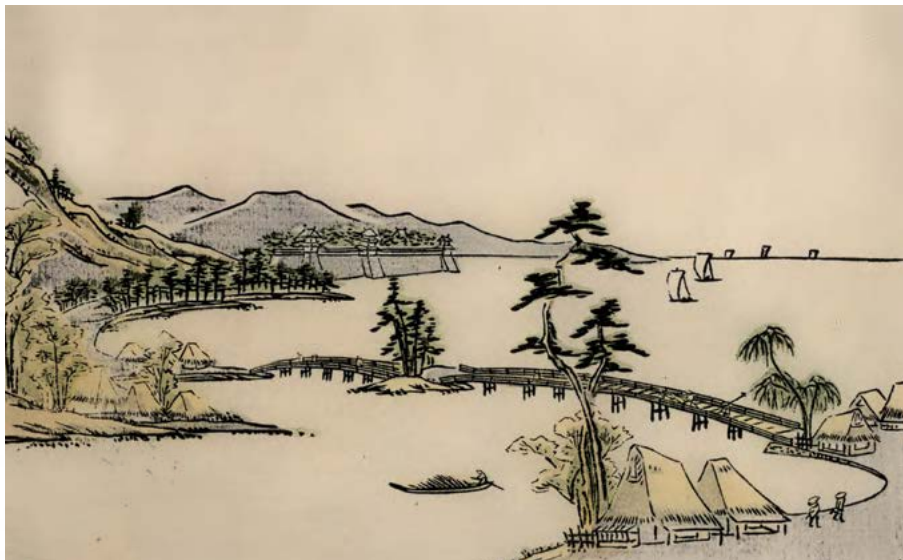
1. Melhoria da Província: faça de sua Província um lugar melhor, construindo estruturas importantes.
2. Criação de Itens: o Daimyo pode direcionar os Recursos da Província para a criação de itens de rara beleza.
3. Treinamento Pessoal: melhore como samurai adicionando mais detalhes a sua ficha de Personagem.
4. Espionagem: seu Daimyo pode espionar as outras Províncias, preparando-se para sua inevitável derrota.

Melhoria da Província

Seu Daimyo pode construir um Estabelecimento em suas terras, fornecendo a seus samurais os Benefícios daquele Estabelecimento quando ele estiver pronto.

Construir um Estabelecimento requer uma Ação de Estação. Uma Província pode possuir no máximo dez Estabelecimentos.

Um Estabelecimento completamente novo começa no nível 1: uma estrutura modesta. Entretanto, com mais Ações da Estação, você pode melhorá-los, elevando seus níveis. Este Estabelecimento não pode ultrapassar o nível três. Melhorá-lo requer uma Ação de Estação.



FERREIRO

Os homens extraem do solo ferro e outros metais e os ferreiros forjam-nos em armas mortais, a qualidade das armas de seu Clá depende do Ferreiro.

Com um Ferreiro, seus samurai serão equipados com katanas e demais armas de Qualidade Normal (veja Equipamento, mais abaixo). A cada Estação, seu Ferreiro pode realizar uma Ação de Estação para fornecer a um de seus samurais uma arma de Qualidade Normal. O nível de seu Ferreiro indica o número de armas e outros equipamentos de Qualidade Normal que ele pode fazer por Estação. Por exemplo, se você tem um Ferreiro de nível 1, com uma Ação de Estação, ele pode fornecer uma katana de Qualidade Normal a um de seus samurais.

Um Ferreiro de nível mais elevado pode produzir equipamentos de melhor qualidade. Cada nível permite-lhe aumentar o nível de qualidade do Equipamento em um. Por exemplo, um Ferreiro de nível 2 pode fazer duas katanas de Boa Qualidade ou uma única de Qualidade Superior. Um Ferreiro de nível 3 pode fazer três katanas de Boa Qualidade ou uma de Qualidade Excelente.

TEMPLO BUDISTA

Se o seu Daimyo mantém um Templo Budista, os samurais dele ganham bônus até igual o nível do Estabelecimento em Apostas que envolvam Sabedoria, a cada Estação. Há apenas uma, duas, ou três Apostas para uso de todos os samurais, portanto, use-as com cuidado.

Um Templo também fornece a seus samurais um número de Pontos de Meditação (veja Magia & Religião) igual ao nível do Estabelecimento.

DOJO

Se o seu Daimyo mantém um Dojo, seus samurais ganham bônus até igual o nível do Estabelecimento em Apostas que envolvam Proeza, a cada Estação. Há apenas uma, duas, ou três Apostas para uso de todos os samurais, portanto, use-as com cuidado.

O Dojo fornece outro Benefício: Ações da Estação gratuitas para o propósito de Treinamento Pessoal, conforme seu nível. Essas não contam para o número máximo de Ações que podem ser usadas para o Treinamento Pessoal (veja Treinamento Pessoal como uma Ação de Estação, mais abaixo).

CASA DE JOGOS

Se o seu Daimyo mantém uma Casa de Jogos, seus samurais ganham bônus até igual o nível do Estabelecimento em Apostas que envolvam

Astúcia, a cada Estação Há apenas uma, duas, ou três Apostas para uso de todos os samurais, portanto, use-as com cuidado.

A Casa de Jogos também provê um koku adicional por Estação... e pode produzir mais se você jogar nela. Cada nível da Casa provê um koku. Se os Jogadores quiserem jogar, poderão ganhar dois kokus adicionais se conseguirem um 5 ou um 6 em um número de dados igual ao nível da Casa de Jogo. Se eles não conseguirem um 5 ou um 6, perderão todos o koku Apostado no jogo.

CASERNA

Uma Caserna permite-lhe arregar tropas em sua Província. Cada nível de Caserna fornece um nível de Ashigaru (veja Guerra para maiores informações).

CASA DE GEISHAS

Se o seu Daimyo mantém uma Casa de Geishas, seus samurais ganham bônus até igual o nível do Estabelecimento em Apostas que envolvam Beleza, a cada Estação. Há apenas uma, duas, ou três Apostas para uso de todos os samurais, portanto, use-as com cuidado.

A Casa de Geishas também provê aos seus samurais um número de rumores igual ao nível do Estabelecimento. Um rumor é uma Aposta baseada em Sabedoria que permite ao samurai declarar alguns fatos nesta Estação. Assim como as Apostas normais, rumores não podem ser utilizados para contradizer fatos já estabelecidos no jogo. Se um samurai quiser, poderá usar uma Aposta da Casa de Geishas para dizer que o Daimyo de um Clã rival é, secretamente, um bêbado, ou um covarde, ou mesmo que ele está morto (e está sendo representado por seu kagemusha³).

PLANTAÇÃO DE ARROZ

Onde os camponeses labutam para garantir a pedra fundamental da economia. A Plantação de Arroz produz arroz, elemento essencial para a economia samurai. Uma Plantação de Arroz produz dois kokus⁴ por nível a cada Estação.

FÁBRICA DE SAQUÊ

Se o seu Daimyo mantém uma Fábrica de Saquê, seus samurais ganham bônus até igual o nível do Estabelecimento em Apostas que envolvam

3 Um cidadão de classe inferior ou criminoso que se passa pelo Daimyo para protegê-lo de armadilhas e assassinato. O nome surgiu a partir de um filme homônimo de Akira Kurosawa.

4 Unidade de medida econômica do Japão Feudal, equivale a 1m³ de arroz. Maiores informações adiante, em "Koku".

Coragem, a cada Estação. Há apenas uma, duas, ou três Apostas para uso de todos os samurais, portanto, use-as com cuidado.

A Fábrica de Saquê também provê um Benefício adicional: fornecer saquê aos Ashigarus (veja Violência para maiores informações) aumenta a moral das tropas, fazendo deles guerreiros mais valentes. Usar uma Ação de Estação para fabricar saquê aumenta em um o nível de qualquer Tropa de Ashigarus.

SANTUÁRIO XINTOÍSTA

Se o seu Daimyo mantém um Santuário Xintoísta, você recebe um número de Bênçãos (veja Religião & Magia) igual ao nível do Estabelecimento. Em outras palavras, se você tem um Santuário de nível 2, seus samurais dividem duas Bênçãos entre si. Uma Província pode abrigar mais do que um Santuário, produzindo mais Bênçãos para seus samurais dividirem.

MANUFATURA DE SEDA

Seda é o tecido da nobreza. No Japão Antigo, havia tantas Manufaturas de Seda que os samurais assoavam seus narizes com lenços de seda e os jogavam fora. A cada Estação, uma Manufatura produz seda suficiente para vestir todos os Oficiais de seu Daimyo... e um pouco mais.

Se o seu Daimyo mantém uma Fiação de Seda, seus samurais ganham bônus até igual o nível do Estabelecimento em Apostas que envolvam Beleza, a cada Estação. Há apenas uma, duas, ou três Apostas para uso de todos os samurais, portanto, use-as com cuidado.

A Manufatura de Seda também provê um número de Presentes a cada Estação igual ao seu nível. Um Presente, quando dado, adiciona em um Risco Social um número de Apostas gratuitas igual ao seu nível. E produz níveis de Presentes iguais ao seu próprio, assim, uma Manufatura de nível 3 pode fazer



três Presentes de nível 1 ou um Presente de nível 3, conforme o Daimyo desejar.

ESTÁBULOS

Onde os cavaleiros criam e cuidam de cavalos. Os cavalos de seu Clã possuem nível igual ao de seus Estábulos, portanto qualquer Risco envolvendo-os recebe um número de Apostas gratuitas igual ao nível do Estabelecimento.

ESCOLA DE SUMÔ

Se o seu Daimyo mantém uma Escola de Sumô, seus samurais ganham bônus até igual o nível do Estabelecimento em Apostas que envolvam Força, a cada Estação. Há apenas uma, duas, ou três Apostas para uso de todos os samurais, portanto, use-as com cuidado.

A Escola de Sumô fornece um Benefício adicional: o samurai poderá ignorar qualquer Ferimento causado por armas que não sejam uma katana. Seus samurais podem fazer isso um número de vezes por Estação igual ao nível da Escola de Sumô.

(Não fique pulando na frente de canhões ou fazendo outros atos estúpidos, abusando do texto literal desta regra e violando o espírito dela. Somente um idiota faria isso. Perca três Pontos de Honra.)

Criação de Itens

Certos Estabelecimentos podem produzir Equipamentos. Isso representa o tempo, o trabalho e os Recursos gastos por sua Província para criar armas e arte que contribuam para os objetivos do seu Clã.

Um Estabelecimento pode fazer um número de Itens igual ao seu nível. Assim, um Estabelecimento de nível 1 pode fazer um único Equipamento. Todos são de Boa Qualidade e fornecem um bônus a qualquer samurai que os usar. Estabelecimentos de nível 2 ou 3 podem produzir Equipamentos de melhor qualidade. Por exemplo, um Estabelecimento de nível 2 pode produzir um Equipamento Qualidade Superior ou dois Equipamentos de Boa Qualidade.

Lembre-se, se sua Província não possui certos Estabelecimentos (como o Ferreiro, por exemplo), todos os Equipamentos de sua Província são apenas de Qualidade Normal. Você precisa ter Estabelecimentos específicos para obter Equipamento de Boa Qualidade, Qualidade Superior ou Qualidade Excelente.

BENEFÍCIOS DA QUALIDADE

Cada Nível de Qualidade acima do Normal fornece um Dado Bônus a quem estiver usando o Equipamento para qualquer Risco apropriado. Um quimono Superior, por exemplo, fornece dois Dados Bônus para Risco de

Beleza, e uma espada Excelente fornece três Dados Bônus para qualquer Risco de Proeza.

Nível 0 (Normal): Nenhum

Nível 1 (Boa): 1 dado

Nível 2 (Superior): 2 dados

Nível 3 (Excelente): 3 dados

Treinamento Pessoal

O Treinamento Pessoal permite-lhe adicionar elementos a sua ficha de Personagem.

Seu Daimyo pode usar uma Ação de Estação para fornecer a seu Personagem um Nível de Giri adicional, ele também pode usá-la para adicionar um Aspecto a sua ficha.

Há um limite de Aspectos que você pode possuir em sua ficha. Só são permitidos três Aspectos mais um número de Aspectos bônus igual a sua Sabedoria. Tem Sabedoria como fraqueza? Sem Aspectos bônus.

O Estabelecimento Dojo pode usar Ações da Estação para Treinamento Pessoal. Veja Dojo, em Estabelecimentos, logo acima.

Espadas

“Se na sua jornada você se deparar com Deus... Deus sairá cortado”.

— Hattori Hanzo, Kill Bill, Volume 1

Dizem que um samurai pode ver a própria alma refletida em sua lâmina. Também dizem que o daisho (a espada longa e a espada curta) eram os dois únicos amigos em que um samurai podia confiar.

Para um samurai, nada é mais sagrado do que suas espadas. Portanto, acho importante incluir uma seção sobre espadas e algumas mecânicas para fazer delas algo mais do que simples Dados Bônus.

Katana e Wakizashi

Um samurai carrega duas espadas: uma katana (uma espada longa) e uma wakizashi (uma espada curta), as duas juntas formam o daisho. A maioria dos daishos são de Qualidade Normal, mas se você quiser um conjunto um pouco melhor, aqui está como consegui-lo.

Criando uma Espada

Somente um Ferreiro pode fazer uma espada.

A Qualidade de uma espada é medida pelos níveis do Ferreiro.

- Um Ferreiro de nível 1 pode fazer uma espada de *Boa Qualidade*, que possui um Benefício.
- Um Ferreiro de nível 2 pode fazer uma espada de *Qualidade Superior*, que possui dois Benefícios.
- Um Ferreiro de nível 3 pode fazer uma espada de *Qualidade Excelente*, que possui três Benefícios.

Qualidade e Benefícios

Cada Nível de Qualidade oferece um Benefício, assim, uma espada de Qualidade Excelente pode conter três Benefícios, ei-los:

LÂMINA

A qualidade da lâmina permite ao samurai efetuar um corte perfeito. Uma espada com o Benefício Lâmina fornece um número Apostas Gratuitas igual ao seu Nível de Qualidade.

AMALDIÇOADA

Algumas espadas lendárias carregam uma Maldição. Se o seu samurai carrega uma espada Amaldiçoada, no começo de cada sessão, o Narrador adiciona um número de Pontos de Honra à Reserva igual ao Nível de Qualidade dela. Eis alguns exemplos de Maldição: você nunca pode dormir duas vezes em uma mesma cama, nunca encontrará seu amor verdadeiro, trairá a quem mais ama, etc. Cada Maldição deve possuir um meio de ser removida.

Um samurai não pode portar nenhuma outra espada se ele carrega uma espada Amaldiçoada, não enquanto a Maldição seja removida, cumprida ou a espada seja destruída.

EMPUNHADURA

A qualidade da Empunhadura determina o controle do samurai sobre sua lâmina. Se você investir na Empunhadura de sua espada, conseguirá um número de Ataques Adicionais igual à Qualidade desse benefício.

LENDA

As espadas podem carregar Lendas também. Uma Lenda é um Benefício advindo da lista de Vantagens vistas no Capítulo 1. Uma espada só pode carregar uma Lenda, não importando sua Qualidade.

REPUTAÇÃO

Uma espada também pode possuir Reputação, advinda daquele que a carrega. Por exemplo, se você tem a Reputação “Grande Duelista,” sua espada também pode possuí-la. Se você tiver a Reputação, “Grande Caçador,” sua espada também pode possuí-la.

A Espada do Clá

O Executor do Clá porta a Espada do Clá. A Espada do Clá tem um número de Benefícios igual ao nível do Executor e seu Daimyo determina quais as Qualidades dela.

Quebrando uma Espada

Uma espada quebra caso o samurai que a está segurando não consiga um 10 em sua rolagem e seu oponente utilize uma Aposta.

Portanto, para quebrar a espada de um oponente, você deve ter a Prioridade, algumas Apostas e seu oponente precisa rolar menos que 10. É preciso gastar um número de Apostas igual ao Nível de Qualidade da espada.

Uma espada Normal custa uma Aposta para ser quebrada, uma Boa custa duas, uma Superior custa três e uma espada Excelente custa quatro Apostas.

Koku

No Japão Antigo, a moeda era o arroz, sem ele tudo desmorona. Assim sendo, o arroz é o recurso mais valorizado.

Um Koku representa uma quantidade de arroz suficiente para alimentar um samurai durante um ano (aproximadamente 278.3 litros ou 73.52 galões). De forma realista, cada Província (ou han) deveria produzir uma média de dez mil Kokus. O maior han do Japão Antigo produzia em média um milhão de Kokus, isso é matemática demais para um RPG, assim, vamos assumir que produzir Koku em dezenas ao invés de milhares é o padrão.

Sua Província produz Koku a cada Estação - se você tiver uma Plantação de Arroz, é claro. Assumiremos que suas terras produzem Koku suficiente para manter tudo funcionando.

O Koku excedente é negociado (de sua Plantação e Casa de Jogos, por exemplo) que você pode usar para adquirir novos Estabelecimentos, Equipamentos, etc.

Oficiais & Koku

Eu presumo que todos os Oficiais são bem pagos, possuem castelos e servos próprios, estando distantes da pobreza. Nas terras do Daimyo, eles não precisam pagar por nada, se precisarem de um cavalo o conseguem nos Estábulos. Se precisarem de uma espada, conseguem uma no Ferreiro. O Daimyo provê tudo o que eles precisam. Porém, Koku adicional provê aos samurais fundos além de suas necessidades. Se a fazenda do Daimyo produz Kokus extras, é dever do Senescal destiná-los aos Oficiais que os mereçam.

Ao Final do Ano, os Oficiais podem utilizar qualquer Koku adicional possuído em qualquer coisa que queiram. Quer um quimono novo e não possui uma Manufatura de Seda? Koku resolve o problema. Quer uma espada nova e seu Ferreiro está ocupado? Koku resolve o problema. O Koku também pode ser utilizado para fazer seus vassalos mais felizes, qualquer quantidade gasta com vassalos (como os Ashigarus do General, os espiões do Espião Mestre ou os guarda-costas particulares em serviço) fornece ao Oficial um bônus de igual valor.

Um Oficial não pode gastar mais Koku do que seu Nível de Giri.

HATAMOTO (GENERAL)

Koku amplia as Tropas do General. Cada gasto aumenta o nível delas em um até o final da Estação.

KARO (SENESCAL)

Koku amplia o séquito do Senescal, adicionando um nível por cada gasto.

KAISHAKU (EXECUTOR)

Koku interessa ainda mais ao Executor, torna-o mais ameaçador individualmente. Cada Koku aumenta o número de dados que ele ganha para intimidação.

ONIWABAN (ESPIÃO MESTRE)

Se um Espião Mestre recebe Koku, pode investir em sua Rede de Espiões, aumentando o número de vezes que ela pode descobrir segredos.

ONMYŌJI (CONSELHEIRO ESPIRITUAL)

Doações aos templos locais e santuários (por meio do Onmyoji) concedem ao Conselheiro Espiritual uma Bênção adicional por Koku gasto.

TAKUMI (CORTESÃO)

Koku fornece ao Cortesão mais contatos, provendo-lhe um favor adicional por unidade gasta.

YOJIMBO (GUARDA-COSTAS)

Koku adicional aumenta a moral dos Soldados do Guarda-Costas, cada unidade gasta aumenta o nível deles em um.



Equipamento & Koku

Se um samurai possui Koku, presumo que ele possui recursos suficientes para pagar qualquer necessidade material. Uma noite na estalagem, uma tigela de arroz, saquê, qualquer coisa de que precisar.

Lembre-se, um Koku é arroz suficiente para alimentar um samurai durante um ano. Apenas um Koku representa todos os gastos dele por todo esse tempo, preocupar-se com os gastos de uma noite na estalagem é besteira.

Se ele precisa de um novo quimono, conseguirá um. Isso não concede-lhe nenhum bônus e é apenas um quimono de qualidade Normal, mas servirá.

Um samurai recebe seu Equipamento de seu Daimyo, não precisa pagar por sua espada, seu cavalo ou sua armadura.

O Daimyo espera que ele lute pela Província, portanto, o provê de Equipamento adequado para que o faça isso.

Geralmente, seu Daimyo lhe provê com Equipamento de qualidade Normal. Isso não lhe concede qualquer bônus ou penalidade, entretanto você pode procurar por um Equipamento melhor... mas, precisará saber onde procurar.

Ferreiros famosos podem conseguir espadas e armaduras Superiores ou mesmo Excelentes, mas, às vezes, são difíceis de serem encontrados (Em outras palavras, um gancho para uma aventura).

A qualidade de seu Equipamento é muito importante. Existem quatro Níveis de Qualidade, listados abaixo.

Equipamento Inferior inclui qualquer coisa encontrada no campo de batalha, deixada de lado ou perdida de qualquer outro modo. Se o seu samurai possui um Equipamento Inferior, recebe o Marcador Mal Equipado. Qualquer outro samurai pode Marcá-lo para ganhar dois Dados Bônus em qualquer Risco apropriado.

Equipamento Normal não fornece nenhum bônus ou penalidade. Um samurai pode comprar Equipamentos Normais se possuir um Koku. Um Koku o mantém por todo um ano e cobre todas as suas despesas.

Equipamento Bom fornece um Dado Bônus a qualquer Risco apropriado e custa um Koku, não importando qual seja.

Equipamento Superior fornece dois Dados Bônus a qualquer Risco apropriado e custa dois Kokus, não importando qual seja.

Equipamento Excelente fornece três Dados Bônus a qualquer Risco apropriado e custa três Kokus, não importando qual seja.

Por fim, todo Equipamento dura um Ano. Depois, eles precisam ser repostos. A única exceção a essa regra são as espadas, elas duram até que sejam quebradas.

Espionagem

Seu Daimyo pode realizar Ações de Espionagem, elas permitem que você espione e sabote outros Daimyos. Quando o Daimyo realiza uma Ação de Espionagem, envia um ou mais espíões para conseguir informações e trazê-las até ele. Ações de Espionagem são perigosas: você pode perder seu espião facilmente se ele for pego ou, ainda pior, ele pode virar-se contra você, tornando-se um traidor dentro de sua casa.

É claro que seu Daimyo só pode realizar Ações de Espionagem se possuir um Oniwaban.

Como as Ações de Espionagem Funcionam

Diferente dos demais elementos deste jogo, eu recomendo fortemente que todas as rolagens de Espionagem sejam feitas em segredo. Isso adiciona mistério ao jogo. Minha Ação foi bem-sucedida? Se você não pode ver a rolagem, não sabe. Se você não tiver ideia alguma de qual foi seu resultado, também não terá ideia alguma se foi um sucesso.

A cada Estação, seu Daimyo pode utilizar uma ou mais de suas Ações da Estação para espionar. Ele ganha um número de Ações de Espionagem igual ao Nível de Giri de seu Oniwaban.

Se você quiser realizar uma Ação de Espionagem, assuma um Risco Disputado de Astúcia contra seu inimigo, usando a Astúcia do Oniwaban como base. Cada nível da Rede de Espíões adiciona um Dado Bônus à Ação de Espionagem.

Para representar as Ações de Espionagem, utilizaremos “os cinco espíões” de A Arte da Guerra, de Sun Tzu. Cada Ação é representada por um diferente tipo de espião que realiza diferentes tipos de Ações, e consegue diferentes tipos de informação. Por exemplo, meu Daimyo quer gastar todas as suas três Ações da Estação com Espionagem. Ele escolhe duas dessas Ações para o Espião Nativo e a terceira para o Espião Dispensável. Outro exemplo, o Daimyo decide incumbir uma Ação de Espionagem a um Espião Ativo, outra a um Espião Nativo e a terceira a um Espião Duplo.

Os Cinco Espíões estão listados abaixo, bem como, quais Ações de Espionagem cada um pode ser incumbido.

Os Cinco Espíões

“Quando todos os cinco estão trabalhando simultaneamente e nenhum conhece o método de trabalho dos outros, são denominados “A Divina Mistura”, passando a representar um tesouro do soberano”.

— Sun Tzu, A Arte da Guerra

Para este sistema de Espionagem, usaremos “Os Cinco Espiões” de Sun Tzu.

Cada vez que você utilizar uma Ação de Espionagem, usará um desses Cinco Espiões. A informação que você conseguirá depende de qual Espião será usado.

Espiões Nativos: Membros locais de sua própria Província sendo empregados para manter segredos e inteligência, incluindo fazendeiros, comerciantes, samurais e outros. É importante que os espiões permaneçam ignorantes da existência dos demais. Nenhum espião deve saber quem também é um espião.

Espiões Locais: Faça uso dos Oficiais de seu inimigo.

Espiões Duplos: Espiões inimigos que foram capturados e agora estão trabalhando ao nosso lado ao invés de seus antigos mestres.

Espiões Dispensáveis: Espiões que enviamos a nosso inimigo com o propósito de serem capturados e espalhar informações falsas.

Espiões Sobreviventes: Espiões que se infiltram no território inimigo e nos trazem informações.

Cada espião realiza um tipo de Ação de Espionagem, fornecendo ao Daimyo informações diferentes. Vejamos como usar cada um dos diferentes espiões.

Espiões Locais

Espiões Locais fornecem-nos informações de nossas próprias terras, que talvez não conseguíssemos de outro modo. Eles também nos fornecem contra-inteligência: um fator importante para manter nossos próprios segredos.

O número de Espiões Locais que possuímos ativos, em tempo integral, em nossa Província determina o Nível de Segurança que um espião inimigo precisa vencer para conseguir informações sobre nossas terras. Para cada Espião Local presente em nossas terras, podemos rolar três dados contra qualquer tentativa de infiltração por parte de espiões estrangeiros.

Espiões Locais podem fazer Apostas para conseguir efeitos adicionais. Por exemplo, se pegarmos um espião inimigo em nossas terras, podemos convertê-lo em um Espião Duplo que nos dará informações sobre nosso inimigo. O número de Estações que ele permanecerá nas terras de nosso inimigo (antes que seja descoberto e executado) é igual ao número de Apostas que fizemos no começo da Estação.

Espiões Internos

Usamos os Espiões Internos para conseguir informações sobre os Daimyos e seus Oficiais. Espiões Internos são nossos “agentes infiltrados”. Eles são Oficiais cujas promoções foram esquecidas, amantes gananciosas, esposas e maridos ciumentos e guarda-costas ambiciosos.

AÇÃO DE ESPIONAGEM

Você pode usar Espiões Internos para saber mais sobre o mais confiável samurai de seu inimigo — por meio da ficha de Personagem deles. Se um Espião Interno obtiver sucesso, pode nos declarar um número de fatos sobre as fichas de Personagem de nosso inimigo; e se receber a Prioridade, pode nos contar um fato sobre a ficha de um inimigo. Cada Aposta nos fornece outro pedaço de informação.

Espiões Duplos

Se um Espião falha em escapar de nossa Segurança, nós podemos convertê-lo para nosso lado e permitir que ele retorne ao nosso inimigo com informações falsas.

Se ganharmos Prioridade contra uma Ação de Espionagem inimiga, podemos optar por converter aquele espião, fazendo-o trabalhar para nós. Esse espião pode voltar ao território de seu mestre com informações falsas e, uma vez lá, pode nos enviar informações sobre nosso inimigo. O número de Estações que ele permanecerá nas terras de nosso inimigo (antes que seja descoberto e executado) é igual ao número de Apostas que fizemos no começo da Estação.

Espiões Dispensáveis

Espiões Dispensáveis são enviados ao território inimigo para serem capturados. Espiões Dispensáveis não sabem que estão sendo enviados com esse propósito — sua ignorância é o que garante sua autenticidade. Eles nunca ganham a Prioridade e sempre são capturados pela Segurança do inimigo. Uma vez capturados, nosso inimigo pode tentar convertê-los, se ele o fizer, nossos Espiões Dispensáveis só fornecerão informações erradas. Se ele quiser saber qual Virtude é nossa Fraqueza, o espião dará uma informação falsa. Se ele quiser conhecer um de nossos Aspectos, o espião dará uma informação falsa. Se ele quiser saber qual o tamanho de nossos exércitos, o espião dará uma informação falsa.

Assim como Espião Duplo, ele será eventualmente executado (ele só é útil até um número de Apostas feito pelos Espiões Nativos).

Espiões Locais

Perceba que eu tomei a liberdade de mudar um dos Espiões do Mestre Tzu: o Espião Local. Ao invés de empregar os fazendeiros e comerciantes de seu inimigo, eu transformei os seus próprios na base de sua segurança. Isso fornece meio de contra-inteligência e segurança nas terras do Daimyo, uma mecânica essencial que eu não poderia deixar de lado. Minhas desculpas ao espírito do Mestre Tzu e espero que ele e seus admiradores — nos quais eu me incluo — possam me perdoar.

Espiões Ativos

Espiões Ativos são aqueles que você envia ao território inimigo para coletar informações.

Quando você envia Espiões Ativos, eles rolam três dados para cada espião que você enviar. Assim, quanto mais Espiões você enviar, maior a probabilidade de você ganhar a Prioridade.

Se você ganhar Prioridade, ganhará informações sobre seu inimigo.

Se Espiões Ativos forem capturados, podem ser convertidos pelo seu inimigo em Espiões Duplos.

AÇÃO DE ESPIONAGEM

Espiões Ativos podem realizar dois tipos de Ações de Espionagem.

Informação: você pode coletar informações sobre as terras de seu inimigo. Se ganhar Prioridade, você descobre algo sobre os Estabelecimentos de seu inimigo, sua produção ou sobre suas Ações da Estação.

Sabotagem: você pode sabotar a construção de um Estabelecimento ou qualquer Ação de Estação. É preciso declarar quais Ações dos samurais você deseja sabotar. O Narrador determinará (aleatoriamente, por meio de dados ou de sorteio) qual Ação foi sabotada.

Últimas Palavras sobre Espionagem

Como eu disse antes, eu recomendo fortemente que as Ações de Espionagem sejam roladadas em segredo. Fazer com que todas as rolagens sejam abertas e apenas a Espionagem seja um segredo (o Narrador pode fazer as rolagens atrás de uma divisória ou de qualquer outro modo) as transforma em algo único. Ou, se você preferir, você pode fazê-las em aberto, usando a Prioridade, como em qualquer rolagem no jogo. A escolha é sua.

Fim do Ano

Outra data importante: o Fim do Ano.

E, claro, como você deve saber, o Inverno é um saco. Os Invernos no Japão não são amenos... São frios e terríveis. Ah, mas a Primavera chegará em breve.

Em breve...

No Inverno, os samurais aproveitam o Final do Ano para olhar para trás e ver suas vitórias e suas derrotas. Mas, ainda mais importante, cada um deles dá mais um passo em direção à morte inevitável.

Idade

Em sua ficha de Personagem, você encontrará um espaço para Idade. Quando você criou seu Personagem, foi instruído a rolar 1d6 e escrever o resultado nesse espaço. Agora, é o Final de Ano. É hora de aumentar esse total.

Ao Final do Ano, cada samurai rola 1d6 e adiciona o valor aos seus Pontos de Idade. Quando seu samurai chegar aos 60 Pontos de Idade ou mais, seu Personagem avança para a próxima Etapa de sua vida.

Da Primavera ao Verão, do Verão ao Outono, do Outono ao Inverno, do Inverno... à Morte.

Ao atingir 60 ou mais, apague esse total. Você não terá nenhum Ponto de Idade. Ao final do próximo Ano, role 1d6 e adicione o resultado a esses Pontos.

Sexo & Filhos

Ok, como estamos falando de planos de longo prazo, precisamos falar sobre filhos.

Qualquer encontro sexual entre um Personagem feminino e um masculino apresenta a possibilidade de gravidez ao final da Estação.

Cada Jogador envolvido rola um dado. Se os dois rolarem um 1-2, 3-4, ou 5-6, a mulher engravidou.

Ou seja, a gravidez ocorre se os dois Jogadores rolarem um 1 ou 2; ou se os dois Jogadores rolarem um 3 ou 4; ou se os dois Jogadores rolarem um 5 ou 6. Isso significa que, a cada relação sexual, há uma chance de gravidez de 33%.

A gravidez dura três Estações. Ao final da terceira Estação, o bebê nasce e a mãe adiciona um dado de Pontos de Idade a sua ficha de Personagem. Com dezesseis anos, uma criança pode entrar no jogo como um Personagem (PdM ou PdJ). Faça as rolagens normais para a Idade como um adulto, como visto na sessão acima.

Estragos

Ao Final do Ano, quaisquer Recursos que você não tenha utilizado são perdidos. Eles foram usados para reparar estruturas danificadas durante o Inverno rigoroso, usados como tributos, foram roubados ou estragaram. Seja como for, foram perdidos.

Todos os Equipamentos dos samurais também foram perdidos. Cavalos, quimons e tudo o mais. Apenas as espadas resistem através dos anos.

De Etapa a Etapa

Quando seu Personagem passa da Primavera ao Verão, ou do Verão ao Outono, ou do Outono ao Inverno, ele pode sofrer algumas mudanças. Ele pode mudar seu Nome, mudar seus Aspectos ou mesmo mudar suas Virtudes.

Abaixo estão listadas todas as mudanças que seu Personagem pode sofrer quando passa de uma Etapa para outra.

Nome

Você pode, se quiser, mudar seu Nome Público. Mude quem você é. Mude seu destino. Escolha um novo caminho.

Aspectos

Quando você passa para uma nova Etapa, você também ganha novos Aspectos.

Da Primavera ao Verão: ganhe dois Aspectos

Do Verão ao Outono: ganhe um novo Aspecto e um Aspecto de Inverno.

Do Outono ao Inverno: ganhe um novo Aspecto e dois Aspectos de Inverno.

Aspectos de Inverno

Um Aspecto de Inverno possui apenas um Compelir, sem qualquer Invocar.

Deve ser um Aspecto como “Perna Ruim”, ou “Olho Cego”, ou “Mãos Trêmulas”. Quando seu Personagem passa para o Outono, você ganha um Aspecto de Inverno. Quando seu Personagem passa para o Inverno, você ganha mais dois.

Virtudes

Quando seu Personagem passa para uma nova Etapa, pode trocar suas Virtudes. Por exemplo, conforme seu Personagem envelhece, ele pode trocar sua Sabedoria por sua Força ou talvez sua Proeza por sua Astúcia.

Você pode trocar suas Virtudes como quiser, mas, lembre-se, você sempre terá uma Fraqueza.

Morte

Etapa de Inverno. Você atingiu 60 Pontos de Idade ao Final do Ano. Hora de seu Personagem deixar esse mundo.

Um Exemplo

É o começo de uma nova Estação e o Daimyo ganha duas Ações da Estação (ele só possui uma Província sob seu controle e ganha uma Ação gratuita).

Cada um de seus Oficiais possui planos para as Ações da Estação de seu Daimyo.

Como Narrador, eu poderia dizer que convencer o Daimyo é um Risco de Beleza. Beleza + Nível de Giri me parece adequado.

Quem rolar o maior resultado convence o Daimyo a usar a Ação de Estação que seu Oficial escolheu.

O Daimyo (um PdM controlado pelo Narrador) decide que ele aumentará o Nível do Espião Mestre e construirá uma Casa de Geishas nesta Estação.

Os planos começam no início da Estação. Depois, o Daimyo avisa seus Oficiais sobre problemas com bandidos no sul de sua Província.

Os Oficiais vão até a vila em questão, descobrem que eram goblins ao invés de bandidos, resolvem o problema e voltam ao castelo do Daimyo.

Ao final da aventura, os planos que foram colocados em prática no início da Estação estarão prontos.

O treinamento do Espião Mestre fornece-lhe um Nível adicional e a Casa de Geishas foi construída.

Agora, é o começo de uma nova Estação.

Os Jogadores interpretam uma reunião com o Daimyo ou assumem Riscos de Beleza (do jeito que você quiser; eu, pessoalmente, prefiro interpretação ao invés de rolagem de dados) e argumentam sobre como o Daimyo deveria gastar suas Ações nesta Estação.



Guerra

A Guerra é uma parte importante da tragédia samurai. Em praticamente todos os contos, os Personagens estão em Guerra, vão à Guerra ou sofrem com as cicatrizes deixadas por ela. O sistema deste capítulo mostra-lhe como lidar com a Guerra de um modo mais narrativo do que tático. Sim, haverá táticas em jogo, mas, mais importante do que isso, o sistema permite aos Jogadores e ao Narrador narrar a história do conflito. Também há um elemento aleatório no sistema (que os Jogadores podem modificar), garantindo um sentimento de perigo real e de desespero em meio a combates épicos.

O Nível de Guerra

Seu Daimyo não vive no vácuo. Ele tem vizinhos. Vivendo em uma ilha pequena, com pouquíssimos Recursos, cada vizinho representa uma oportunidade de expansão, suas terras são ricas e produtivas e, você poderia tomá-las e transformá-las em suas. Claro, seu vizinho está pensando exatamente a mesma coisa sobre as terras de seu Daimyo.

A Guerra é inevitável. Ela vai acontecer. É só uma questão de tempo.

Para representar esse fato, cada um de seus vizinhos possui um Nível de Guerra, representando o quão próximo você está de declarar Guerra contra ele. Quanto menor o Nível, menores são as chances de vocês entrarem em Guerra. Quanto maior o Nível, maiores as chances de vocês entrarem em Guerra.

Você só possui um Nível de Guerra com vizinhos que você encontrou e interagiu durante a campanha. Se você não tem contato com samurais da Província de Bizen, você não tem qualquer Nível de Guerra com aquele Daimyo.

Guerra Antes do 10

Pergunta: É possível declarar Guerra antes que o Nível de Guerra chegue a 10?

Resposta: Claro que pode. Atingir o Nível chegar a 10, significa que a Guerra é inevitável.

Aumentando a Tensão

Uma vez que tenha estabelecido contato com samurais de outra Província, você automaticamente recebe um Nível de Guerra com ela. A cada Estação, esse Nível de Guerra aumenta em um, a menos que você realize Ações diretas para evitar que isso aconteça. Você também pode realizar Ações para diminuir o Nível de Guerra entre você e outra

Província... Mas, os samurais dessa Província precisam fazer o mesmo — aumentando ou diminuindo o Nível de Guerra.

Durante o jogo, quando você interagir com samurais de outras Províncias, suas Ações podem (ou não) aumentar seu Nível de Guerra com a Província em questão. Abaixo estão listados todos os meios de aumentar ou diminuir o Nível de Guerra com outra Província.

Duelos

Um Duelo com um samurai de outra Província pode tanto aumentar quanto diminuir seu Nível de Guerra com essa Província. Se um samurai morrer em um Duelo (veja Violência), o Nível de Guerra aumenta igual ao Giri do samurai morto. Se nenhum samurai morrer, o Nível de Guerra diminui em um.

Falha em Ações de Espionagem

Se uma Província envia um Espião a outra Província e ele falha em sua missão, o Nível de Guerra entre essas duas Províncias aumenta em um.

Presentes

Se você enviar um Presente a outra Província, o Nível de Guerra entre as duas Províncias diminui o mesmo que o Nível do Presente.

Presentes podem incluir Recursos. Se você enviar Recursos, diminua o Nível de Guerra igual ao número de Recursos enviados.

Insultos

Se você insultar a Honra de outro Clã, o Nível de Guerra aumenta em um.

Assassinato

Se um samurai de outra Província for assassinado em sua Província, o Nível de Guerra aumenta na mesma proporção que Nível de Giri dele.

Outras Ações

Durante a campanha, um samurai pode cometer uma ofensa que justifique um aumento do Nível de Guerra. Você conhece esses Jogadores malas, sempre fazendo coisas que eu e você nunca havíamos pensado...

Declarando Guerra

Se o Nível de Guerra entre duas Províncias chegar a 10, a Guerra é inevitável. Ela acontecerá na próxima Estação. A Guerra é uma Ação de Estação. Ela será a única Ação de Estação que um Daimyo e seus Oficiais poderão realizar. Todos os Recursos e esforços serão dedicados à Guerra. Portanto, se você declarar Guerra, não pode realizar nenhuma outra Ação de Estação.

Cálculos

Quando determinamos o início de uma Guerra, precisamos calcular as Vantagens que cada lado possui. Para isso, precisamos dar uma olhada em A Arte da Guerra de Sun Tzu. A sabedoria dele dirá o que devemos fazer.

Vencer um dos cálculos significa que você ganhou Pontos de Vantagem. Quem possuir o maior número de Pontos de Vantagem ao final dos cálculos será o provável vitorioso. Entretanto, alguns fatores podem entrar em cena depois que os cálculos forem feitos...



PRIMEIRO CÁLCULO: O MORAL ELEVADO

Qual governo está mais apto a declarar uma causa moral e ganhar a cooperação entusiasmada de toda a população?

O Cortesão de cada Daimyo assume um Risco de Beleza (pode ser necessário os Jogadores fazerem discursos, a escolha é sua).

Quem ganhar a Prioridade adiciona suas Apostas como Vantagens. O perdedor adiciona apenas metade de suas Apostas, arredondando para cima.

O SEGUNDO CÁLCULO: OS GENERAIS

Quem possui os generais mais capazes?

Determine o Nível de Giri dos Generais. Cada General recebe um número de Pontos de Vantagem igual ao seu Nível.

O TERCEIRO CÁLCULO: O CÉU E A TERRA

Quem pode tirar Vantagem dos Benefícios do Céu e da Terra?



Agora, o Omniyoji de cada Daimyo assume um Risco de Sabedoria (Aspectos e outros Benefícios podem ser utilizados). Aquele que ganhar a Prioridade adiciona suas Apostas como Vantagem. O perdedor adiciona apenas metade de suas Apostas, arredondando para cima.

O QUARTO CÁLCULO: AS ORDENS

Quais ordens serão cumpridas com mais sucesso?

Cada General assume um Risco de Astúcia. Aquele que ganhar a Prioridade adiciona suas Apostas como Vantagem. O perdedor adiciona apenas metade de suas Apostas, arredondando para cima.

Estabelecimentos adicionam Coragem durante a Guerra?

Resposta: Sim. Cada Estabelecimento influencia sua Virtude apropriada durante a Guerra.

O QUINTO CÁLCULO: A CORAGEM

Quem possui o exército mais forte?

Adicione o total de Níveis de Ashigaru para cada lado. Cada Nível de Ashigaru corresponde a um Ponto de Vantagem.

Os Soldados do Yojimbo não entram neste Cálculo.

O SEXTO CÁLCULO: O TRAINAMENTO

Qual tropa tem melhor treinamento?

Todos os Oficiais assumem um Risco de Proeza (como de costume, o número alvo é 10). Aquele que ganhar a Prioridade adiciona suas Apostas como Vantagens. O perdedor adiciona apenas metade de suas Apostas, arredondando para cima.

O SÉTIMO CÁLCULO: A MORAL

Qual Exército possui as Premiações mais justas e as Punições mais severas?

Todos os Oficiais assumem um Risco de Coragem (como de costume, o número alvo é 10). Aquele que ganhar a Prioridade adiciona suas Apostas como Vantagens. O perdedor adiciona apenas metade de suas Apostas, arredondando para cima.

Entrando em Guerra

Assim que as Vantagens forem calculadas, é hora da Guerra.



A Guerra ocorre em Períodos. Cada Período dura uma Estação.

Durante o Período, cada lado usa suas Vantagens para causar baixas.

Cada Jogador anota suas ordens em segredo e as entrega para o Narrador. O dano causado pelas Vantagens é revelado de uma única vez.

Uma Vantagem pode fazer com que o Ashigaru de seu oponente perca um Nível. Se um Ashigaru tiver seu Nível reduzido a zero, ele é destruído.

Ou, se você preferir, pode usar uma Vantagem para causar danos à Província de seu oponente.

Você pode reduzir o Nível de qualquer Estabelecimento em um para cada Vantagem usada.

Se um Estabelecimento tiver seu Nível reduzido a zero, ele é destruído. Você também pode usar Vantagens para causar Ferimentos aos samurais mais importantes e aos PdMs do lado do oponente.

Cada Vantagem equivale a um Ferimento de Nível 1. Depois, você pode usar Vantagens para agravar esses Ferimentos.

Tanto os Ashigarus quanto os Soldados podem usar suas Habilidades para proteger os Oficiais dos Ferimentos. Eles perdem um Nível fazendo isso.



Final do Período

Ao final de cada Período, qualquer lado pode se render. Rendições devem ser negociadas.

Se um dos lados não estiver feliz com as negociações, a Guerra pode continuar por outro Período e outra Estação.

Quando todos os dados estiverem contados, recalcule as Vantagens de cada lado e comece um novo Período.

Lembre-se, nenhuma outra Ação de Estação pode ser realizada além da Guerra enquanto esta ocorrer.



“Putz! Guerra é um saco!”

Ela custa-lhe Ações da Estação.

Ela custa-lhe Recursos.

Ela custa-lhe Ashigarus.

Ela custa-lhe Oficiais.

Ela custa-lhe Estabelecimentos.

A Guerra é um saco.

Pondere-a com cuidado.



Vencendo a Guerra

A Guerra pode acabar de dois modos.

Primeiro, um lado pode se render. Se eles o fizerem, o vencedor da Guerra determina o que acontece com o perdedor. O Daimyo e seus Oficiais colocam-se nas mãos do vencedor - ou todos eles podem cometer seppuku, a escolha é deles. Negociações deveriam ser interpretadas, é claro.

Segundo, um lado pode perder sua força armada (todos os Oficiais e Tropas). Quando a Guerra acaba, o vencedor declara-se dono da Província do perdedor.

O Jogador

Este capítulo é para você, Jogador. Falaremos sobre como jogar o jogo. Você já conhece as regras (se você leu o resto do livro, é claro), mas, agora, falaremos sobre como usar essas regras para que você aproveite mais o jogo.

Este capítulo contém conselhos específicos sobre o sistema de **Blood & Honor**, mas também explica como usar coisas como suas Virtudes, Aspectos e Apostas para realmente extrair o máximo que o sistema tem a oferecer.



Este também é um capítulo sobre como resolver problemas para ter certeza de que seu jogo funcione. Devido as mais diversas razões, é difícil manter um grupo de jogo unido. Os compromissos da vida real, o trabalho, a família e aquele maldito e tentador vilão chamado MMORPG têm nos afastado de nosso primeiro e verdadeiro amor.

Já é difícil manter um grupo unido, não deveríamos sabotar nossos próprios esforços. Portanto, esta sessão é para você, Jogador. Como manter seu jogo regular, excitante e divertido. E livre daqueles dramas de Jogadores malucos.

Aqueles acostumados ao Houses of the Blooded irão reconhecer muitos destes conselhos. Sim, eu me plagiei. Mas, há uma monte de novos conselhos que você nunca viu, portanto, Jogadores velhos e novos, divirtam-se!

Comunicação é a Chave

Muitas vezes em convenções, festas e lojas, eu ouço o mesmo tipo de conversa dos Jogadores. Perguntam-me sempre as mesmas coisas e eu geralmente dou as mesmas respostas. Entre todas essas perguntas, uma aparece mais do que as outras:

“Por que os jogos sempre saem do rumo?”

Bem, para resolver esse problema, eu geralmente faço a mesma pergunta: “o grupo está se comunicando?”. A resposta típica é “Não”.

Portanto, para resolver 90% dos problemas dos jogos, estou dando-lhe um monte de conselhos que parecem simples, mas, na verdade, são realmente complexos. Comunicação é algo difícil, mas, se você usá-la corretamente, conseguirá manter seu jogo funcionando. Lembre-se disso será útil mais tarde.

Um Tipo Diferente de Honra

Blood & Honor é um pouco diferente dos RPGs tradicionais. Com esse sistema, os Jogadores têm mais controle sobre a narrativa, assumindo o controle e criando eles mesmos a história. Eu já participei de sessões inteiras em que, como Narrador, não disse uma palavra. Os dados foram rolados, os Riscos assumidos, as pistas descobertas, algumas vidas foram perdidas... e eu não disse uma palavra.

Isso acontece porque os Jogadores têm muito poder neste Jogo. Tanto poder quanto o Mestre de Jogo, se eles quiserem isso. Mas, por que eu faria uma besteira dessas?

Porque eu confio em vocês.

A maioria dos RPGs é desenvolvida levando em conta trapaceiros, babacas e Jogadores apeloês. Os designers colocam guardas em certos lugares para evitar que essas pessoas abusem de qualquer furo nas regras. Afinal, isto é um RPG. Existem furos nas regras. Então, ao invés de impor tantos limites aos Jogadores ao ponto de eles ficarem sem ar, fiz o oposto. Coloquei todo o Poder diretamente em suas mãos. De novo, você vai perguntar: por que eu faria uma coisa dessas?

Por que eu confio em vocês.

Eu confio que vocês compreendem que se assegurar de que todos estejam se divertindo não é tarefa só do Narrador. É uma tarefa de todos.

Toda a vez que eu me coloco do outro lado da divisória, como um Jogador, eu inevitavelmente me pego fazendo o papel de Narrador de Bolso. Ou seja, eu coloco os outros Jogadores em situações que exijam que eles falem sobre seus Personagens. Coloco-me em uma posição de modo que os outros Personagens ganhem atenção e faço o que puder para transformar aquele momento em algo divertido.

O Narrador de Bolso. Tenha certeza de que os outros estão se divertindo. É claro que eu gosto de ter meu momento de atenção também, assim como todo

mundo, mas, espero que gastando um tempo extra com os outros Jogadores, eles farão o mesmo comigo.

Por que?

Porque se assegurar de que todos estejam se divertindo é uma tarefa de todos.

Por fim...

Claro, você pode pegar estas regras e extrapolá-las.

Encontre o melhor modo de fazer seu Personagem ser melhor do que todos os outros. Entupa a sessão com seu ego e acabe com todo o jogo. Você pode fazê-lo. Ninguém vai tentar te deter realmente. Afinal, os outros Jogadores são seus amigos e não querem ferir seus sentimentos.

Porém, veja, eu não sou seu amigo. E realmente não dou a mínima para seus sentimentos, então vou falar por eles: se você vai arruinar a diversão de todos, vá procurar outro jogo. Somos todos adultos aqui, então, vamos jogar como somos.

Ok, agora que nos livramos dele, que o show comece!

Bushido

Eis o coração disso, tudo aqui. Bushido. O caminho do guerreiro. Um conjunto de regras para nobres guerreiros.

Assim como a Europa Feudal possuía a cavalaria como um tipo de código moral para seus cavaleiros, o Japão possuía o bushido. O bushido é um código ético auto-prescrito, escrito e refinado pelos próprios samurais. Porém, o bushido possui uma diferencia essencial de sua contraparte Ocidental, enquanto a cavalaria deriva seu código da religião, o bushido o deriva da filosofia.

No passado, a classe guerreira do Japão havia conquistado tudo e tinha seu lugar acima das “pessoas inferiores”. Sem Guerras para lutar, os guerreiros tornaram-se introspectivos, procurando vencer seus demônios internos ao invés de inimigos externos. Isso levou a um código de conduta que definiria o Japão até a era moderna.

O Bushido é visto pelos seus praticantes como um resultado prático de milênios de Guerra. É o modo mais eficiente e adequado para um samurai agir. Um samurai que ignore o bushido busca enfraquecer seu próprio sucesso no mundo, assim como o sucesso de sua família e de seu Clã. Aqueles que não seguem seus preceitos não são apenas imorais, são tolos.

Isso não quer dizer que os praticantes do bushido não reconheçam a necessidade de inovação. Ao contrário, uma das Virtudes mais importantes do bushido é a harmonia com a verdade. Conforme o conhecimento do mundo se expande, o

que nós sabemos sobre o mundo também. Se um samurai tentar se sobressair sem conhecer o mundo a sua volta, sua ignorância o punirá, mais cedo ou mais tarde.

Embora muitos tenham feito tentativas valiosas para codificar o bushido, essa ainda é uma tarefa difícil. O bushido é uma filosofia, um processo vivo de pensamento, percepção e ação. O melhor que eu posso fazer é listar as “Sete Virtudes” do bushido, mais aceitas pelos estudiosos, são mais típicas, mas não exclusivas e muitos discordarão. Entretanto bushido é um argumento, não é uma resposta, mas uma pergunta. “O que o dever exige de um samurai?” Esse é o questionamento do bushido. Muitos acreditam que as Sete Virtudes são a resposta.

Como o seu samurai interpreta essas Virtudes diz muito sobre como ele vê o bushido. Os samurais discutem sobre o bushido o tempo todo. Nenhum samurai possui uma postura padrão sobre esse assunto.

Eu não direi nenhuma outra palavra delas próprias palavras. Sem definições. A ambiguidade leva ao questionamento e o questionamento leva a verdade. Seguir os passos de outro só o levará até onde o outro já esteve. Você precisa fazer seu próprio caminho.

Justiça (Gi)

Coragem (Yu)

Benevolência (Jin)

Respeito (Rei)

Honestidade (Makoto)

Honra (Yo)

Lealdade (Chugo)

Perguntas Para Seu Personagem

Qual é a verdadeira definição de bushido?

Qual Virtude é a mais importante?

O que as Virtudes significam?

Castas

O Japão Antigo é uma terra dividida. Divida por Clás, divida por castas. É formado por três castas: os samurais (a casta guerreira), o clero (aqueles que rezavam) e os plebeus (aqueles que trabalhavam).

Os samurais estão no topo, os plebeus estão na base e o clero está... ao lado. Também havia uma “subcasta” entre os plebeus, chamada hinin, ou as “não-pessoas”. Falaremos sobre eles depois.

Samurais

Como um samurai, você é temido e respeitado. Respeitado pelos membros de sua casta e temido pelos demais. Você pertence à única casta que podia usar armas e também tem a permissão de matar quem estiver abaixo de você. Não é um crime sério, mas é uma ação que poderá ter consequências, dependendo do Daimyo local.

Como samurai, você equivale a um cavaleiro europeu: possui terras, título e muito dinheiro em mãos. Você nunca precisa pagar nada, tudo o que estiver em suas terras pertence a você, de qualquer forma.

Seu dever é proteger as terras e a dinastia de seu Clá. Todo o resto é ego. Apenas o seu Clá importa. Desde muito jovem, você foi treinado para ser um guerreiro. Mesmo que seu Giri (seu dever) seja ser um Cortesão ou um Espião, todos os samurais são treinados nas artes marciais. É dever do samurai lutar e morrer por seu Clá sem pensar em sua integridade ou segurança. Esses valores foram marcados à fogo em sua alma desde que você nasceu. É seu dever e destino e nada mais importa.

Plebeus

Os plebeus também servem ao Clá, mas o fazem de forma diferente. Os heimin (“meio-pessoas”) são fazendeiros, pescadores e comerciantes. Eles não possuem direito legal em relação aos samurais, mas podem apelar por justiça para eles, caso sejam ofendidos por outro plebeu. Dentro da casta, os fazendeiros são considerados os mais importantes. Eles produzem arroz e, sem arroz, o Japão Antigo sucumbiria.

Há uma subcasta entre os plebeus: os hinin, ou “não-pessoas”. São aqueles cujas profissões os tornam intocáveis - a palavra altamente preconceituosa usada nessa época era eta, que significa “repleto de sujeira”; atualmente, essa palavra é considerada ofensiva, como “nigger” ou “wetback” na gíria norte-americana. Qualquer profissão que lide com a exposição à carne ou sangue é considerada hinin. Agentes funerários, coureiros e torturadores estão todos nessa categoria.



Clero

Monges budistas e clérigos xintoístas entram nessa estranha categoria. Eles não são samurais, mas também não são plebeus, estão em uma região com fronteiras nebulosas, difíceis de serem percebidas. Não há regras precisas, apenas algumas orientações.

Como homens santos não são samurais, eles não merecem o respeito que os samurais recebem. Por outro lado, têm acesso a forças estranhas, o que também exige certo respeito. Os plebeus demonstram respeito aos homens santos porque são supersticiosos e porque têm medo. Os samurais demonstram-lhes respeito pelos mesmos motivos, mas nunca admitiriam isso.

Sem dúvidas, ferir um homem do clero traz má sorte. Matar um, então, nem se fala.

Clérigos e monges mantêm seu lugar na sociedade, ainda que não fique claro que lugar é esse.

Perguntas Para Seu Personagem

A organização social do Japão Antigo quase sempre exigia uma atitude cruel para com os plebeus. Como conciliar isso com a Virtude da Benevolência, presente no bushido?

O bushido só é adotado pelos samurais porque somente eles possuem a força de vontade e o caráter para adotar esse tipo exigente de filosofia. Isso significa que os plebeus são uma espécie de ser humano inferior aos samurais? Eles são pessoas inferiores?

Os filósofos do Japão Antigo falavam de uma ordem celestial das coisas. Todas as coisas surgem em seu devido lugar. Isso significa que os homens da classe hinin nunca terão a coragem de um samurai?

O Diabo e os Detalhes

Jogadores são obcecados por detalhes. Eles fazem uma pergunta genérica, você dá uma resposta genérica. Eles fazem uma pergunta mais específica, você dá uma resposta mais específica. Então, eles começam com perguntas cada vez menores, daquelas que cabem no seu bolso.

Eis um exemplo verdadeiro de uma conversa que eu tive há muitos anos com um fã de outro RPG sobre samurais.

Pergunta: Quanto custa um cavalo no Japão Antigo?

Resposta: Você não precisa pagar nada, você é um samurai, seu Daimyo consegue tudo para você.

Pergunta: Sim, mas, deve ter algum custo.

Resposta: Se precisar de um cavalo, vá aos Estábulos de seu Daimyo e pegue-o.

Pergunta: Sim, mas, deve ter algum custo. Tudo tem algum custo. Se eu quiser comprar um cavalo em uma vila, quanto koku teria que gastar?

Resposta: AHHHHHH! Quanto custa um carro? Dê-me o valor exato, sem faltar nenhum centavo. Cada carro tem um preço exato, certo? Sem pechincha, sem negociação, nada baseado em seu crédito.

Pergunta: Sim, mas, deve ter algum custo base.

Resposta: ADFOIAHPOIHWVPAHDSPOGHASPOVNPANV PAUR-GPOHRGPOH!!!!

Não se atenha a detalhes. Afinal, as Apostas definem os Detalhes, lembra?

Como eu disse antes, há vários modos de abusar das regras, assim como em qualquer outro RPG. Este jogo não é uma exceção. A diferença é que eu não gastei meu tempo criando novas regras para me safar desses problemas.

Entenda, eu não acredito que um bom design de jogo seja baseado em consertar os furos. Ao invés disso, um bom design de jogo foca em torná-lo divertido, certificando-se que cada elemento do jogo forneça aos Jogadores outra ferramenta.

Por que você acha que o custo de um cavalo é algo tão vago? A economia simplesmente não funciona! Não funciona! Grandes furos. A cultura samurai está cheia deles. Perguntas que não são fáceis de ser respondidas (e nem deveriam). Sem verdades absolutas quanto sim ou não, certo ou errado, bem ou mal.

Nossa própria cultura é um grande exemplo. Pegue um tema importante da sociedade moderna e dê-me uma resposta precisa. Aborto. Imigração ilegal. Impostos. Economia. Pena de morte. Casamento gay. Ah, claro, essas questões são simples e claras, o problema é que as pessoas do outro lado do debate são ignorantes e não compreendem as implicações.

Viram como é simples? É fácil transformar o problema em algo simples e unilateral. Mas, francamente, não é. Não é simples, nem claro, nem fácil. É difícil, obscuro, desagradável e as pessoas estão dispostas a lutar por isso. Cada lado está convencido que eles são os mocinhos e seus opositores são a verdadeira essência do mal.

* * *

Agora, me desculpe por um momento. Eu tenho que falar de um tópico que aparentemente foge ao assunto mas, ao final, fará sentido. Eu prometo.

Eu tenho uma porção de amigos envolvidos com recriação histórica. Sabem, aqueles caras que estudam a Guerra Civil Americana, a Renascença ou a Roma Antiga e escrevem vastos trabalhos sobre o assunto, recriam autênticos costumes, constroem estruturas elaboradas, essa coisa toda. É impressionante, seu conhecimento é imenso e são pessoas divertidas para se conversar. Entretanto, nunca assista



Roma com eles. Só o que eles fazem é reclamar que está tudo errado. O mesmo acontece com os fãs de Duna, assistindo ao filme ou às mini-séries, tudo o que fazem é reclamar.

Em alguns casos, meus amigos estão certos. Imprecisões, anacronismos, essas coisas acontecem por vários motivos. Mas, às vezes, isso acontece porque meus amigos e a pessoa que fez a pesquisa para a série apoiam-se em autoridades diferentes.

Eu ouvi dizerem que as capas estão erradas. Ok, talvez houvesse estilos diferentes de capas, afinal, não há vários estilos de camisetas? Não há apenas um modelo de calças jeans, calças sociais ou mesmo de calças cáqui. Por que deveria haver somente um modelo de toga? Claro, nós só descobrimos um – talvez dois – modelos de toga, mas, isso não quer dizer que só havia um modelo de toga em toda a Roma Antiga, certo?

* * *

O ponto chave deste tópico é esse: nós sabemos muito pouco sobre os samurais. Não temos mapas, ou ilustrações, pouquíssimos documentos escritos. O que nós reunimos aqui é só um pouco do que sabemos. Há muito mais a ser descoberto. As universidades possuem documentos que ainda precisam ser traduzidos (e eu nunca vou por minhas mãos neles) e, honestamente, eu inventei um pouquinho.

Eu sei, eu sei. É uma confissão inacreditável, mas é verdade. Eu inventei algumas coisinhas. Agora, antes que você pergunte o que - não, eu não vou contar. Af-

nal, a menos que você seja um estudioso do assunto, não notará a diferença entre fatos, teorias e ficção. O que eu estou tentando dizer é que não há realmente um cânone, nenhuma autoridade real no assunto. Este é um jogo de invenção, então, invente. Adicione detalhes. Eu tenho minhas próprias ideias sobre os samurais, mas elas não devem influenciar você mais do que você quiser.

Como os japoneses reagem em determinada situação? Como qualquer um reage em determinada situação? Casa um de nós reagiria do seu próprio modo. Nenhuma cultura é uma coleção de cópias de carbono, cada indivíduo é único. Cada um responde de seu modo, dadas circunstâncias, conforme sua própria personalidade, suas próprias experiências.

Invente. Invente o mundo. Invente o Japão Antigo.

O Herói Oriental

Para muitos fãs americanos e europeus, muitos temas e eventos da literatura samurai podem ser um tanto confusos. O comportamento dos personagens não combina com alguns valores ocidentais, como o individualismo e a liberdade. Isso porque nosso herói – o herói ocidental – é uma manifestação desses valores. Esperamos que nossos heróis trilhem seu próprio caminho, sigam seu próprio código de ética e lutem contra o sistema. No entanto, o herói oriental é um pouco diferente – ele reflete os valores de outra cultura. Para melhor simularmos a literatura samurai, deveríamos dar uma olhada no herói oriental e como seus valores diferem de sua contraparte ocidental.

Como dito acima, os valores Ocidentais são focados em liberdade e determinação. Nosso herói define seu papel no mundo. Ele cai na estrada e traça seu próprio caminho, não confia nos outros – embora ele possa encontrar outros indivíduos com grande determinação que o auxiliarão porque um reconhece o poder do outro — e, eventualmente, torna-se um rei por seu mérito próprio.

A aventura do herói ocidental começa com uma sensação de desconforto. Alguma coisa está errada. O herói ocidental cai na estrada – desbravando o desconhecido – para encontrar uma cura para esse desconforto. A aventura transforma-o nessa cura; ele torna-se aquilo que o mundo ao redor dele precisa. Por meio dessa transformação, ele cura tanto a si mesmo quanto ao mundo. A jornada do herói oriental é muito semelhante — na verdade, você pode até encontrar os mesmos desafios — mas o foco é diferente. O herói ocidental recebe sua cura por meio da determinação, mas ele cura a si mesmo (e ao mundo) subjugando seu ego. Em outras palavras, ele abandona seus desejos em nome do dever que deve cumprir. A bravura do herói ocidental o leva a fazer o que é certo, não importando o que o mundo queira que ele faça. O mundo está doente e precisa ser curado. A bravura do herói oriental o leva a fazer o que é certo, não importando seus anseios pessoais. Ele deve sacrificar seus desejos em nome de uma causa maior. Citando um famoso

filósofo vulcano: “as necessidades de muitos sobrepõem as necessidades de poucos (ou de um)”.

O herói ocidental sente um chamado à aventura, mas este é geralmente interno: o seu desejo de consertar o que está errado que o move. O chamado à aventura do herói oriental é externo: o mundo o incumbiu de um dever, apenas ele pode cumprir tal tarefa e ninguém mais. O mundo concedeu-lhe uma posição e ele precisa aceitá-la ou a engrenagem do mundo o destruirá. Quanto mais ele refutar seu dever, mais dura será a punição dada pelo mundo. Desejos e medos aparecerão para tentar e humilhar o herói. Ele sucumbirá a esses medos algumas vezes, mas certamente os superará e continuará sua jornada.

Embora essas diferenças pareçam triviais, elas são verdadeiras muralhas entre o Oriente e o Ocidente. O Ocidente vê o indivíduo como um herói solitário, que precisa confrontar o mundo e definir sua própria existência com base em seus próprios termos; o Oriente vê o indivíduo como alguém que precisa aceitar seu lugar no mundo. Aos olhos orientais, o herói ocidental é egoísta e individualista. Ele só pensa em si mesmo e não se preocupa com os outros. Aos olhos ocidentais, o herói oriental é um “pau-mandado” que aceita seu destino e segue o curso do mundo, um resignado sem questionamentos que faz tudo o que lhe for mandado. Mas, no Japão Antigo, o herói é quem um dever a cumprir no mundo. Quanto mais ele negar seu papel, mais o mundo virará seu inimigo, forçando-o a cumprir seu dever.



Seu personagem é um herói oriental. Ele tem um dever a cumprir e uma autoridade a quem servir. A sociedade exige dele certas maneiras de ação e reação. Quando ele não os segue, demonstra que não se encaixa e, como diriam os mais velhos: “o martelo logo colocará esse prego saliente em seu lugar”. Quando seu samurai presenciar outros samurais colocando suas próprias ambições acima da responsabilidade social, ele deve agir de acordo. Na verdade, a aversão completa é uma resposta adequada, ainda que reações mais fortes quase sempre sejam toleradas e permitidas no Japão Antigo. Reações mais fortes são destinadas às ofensas mais hediondas (veja sinceridade, mais abaixo).

Claro que isso não significa que os valores do herói oriental e do herói ocidental não aparecem na cultura um do outro. No Ocidente, a ideia de dever ressoa pela literatura. O filme “O Resgate do Soldado Ryan” é um bom exemplo dos valores do herói oriental: um grupo de homens que estão fazendo aquilo que foram mandados e a coragem necessária para fazê-lo. Do mesmo modo, no Japão, os filmes de Akira Kurosawa tecem vários comentários pesados sobre os valores individualistas americanos.

Essa é a diferença fundamental entre o herói ocidental e o herói oriental. Para observar exatamente como esses personagens agem, eu sugiro uma sessão dupla de cinema retrô com “Yojimbo”, de Akira Kurosawa, e “Por Um Punhado de Dólares”, de Sergio Leone. Falarei sobre os dois filmes depois, no apêndice deste livro.

Por fim, as virtudes de um herói oriental são expressas pelo comportamento dos Personagens. Como esses Personagens respondem a deveres conflitantes e expectativas é o que causa conflito; e conflito é que nos dá histórias. Falarei um pouco mais sobre isso no capítulo Narrador.

Por enquanto, vejamos o que é esperado de seu samurai. Atenção! Estamos prestes a adentrar o complicadíssimo e elaborado mundo dos costumes japoneses...



Perguntas Para Seu Personagem

Qual é seu papel dentro do grande plano? Qual é seu destino final?

Qual é a punição adequada àqueles que colocam o ego acima de seu Giri?

Etiqueta (Somente o Importante)

Alguns autores têm gasto milhões de páginas para falar sobre a etiqueta e os costumes do Japão Antigo. Eu não farei isso. Vou me concentrar em uma filosofia que uso quando jogo no Japão Antigo (e outros reinos fantásticos que tentam emulá-lo): somente nas regras de etiqueta que realmente importam.

No cenário do Japão Antigo, você poderia gastar uma sessão de jogo inteira sendo obcecado pelos modos. Na verdade, eu poderia escrever algumas dúzias de páginas apenas para as regras de etiqueta envolvendo as reverências - somente sobre as reverências!. Não farei isso. Eu os encorajarei a focar nas regras de etiqueta que comunicam alguma coisa ao Narrador e aos outros Jogadores. Deixem-me explicar.

O uso da etiqueta deveria comunicar algo aos outros Jogadores. A etiqueta só é importante se um Personagem criar uma exceção a ela; assim, ele estará comunicando algo aos Jogadores e à narrativa. Por exemplo, podemos dizer que os samurais



reverenciam-se e cumprimentam-se segundo manda a etiqueta. Mas e quando seu samurai encontra um estranho na rua? Todos vocês são samurais e logo ali está um velho monge. Todo mundo cumprimenta o monge e age de acordo com o ritual da reverência, mas meu samurai curva-se mais do que os outros. Por que ele fez isso? Eu estou comunicando aos outros: “eu reconheço este homem e nós temos uma história”. Que tipo de história? Talvez o velho monge fosse o professor de meu samurai. Ou, talvez, eles fossem amigos antes da entrada dele no monastério. Ou quem sabe ele seja um membro da família? Uma infinidade de possibilidades me vem à mente. O simples ato de curvar-se um pouco mais e por um pouco mais de tempo comunica algo aos outros Jogadores e adiciona profundidade à história.

Durante os Playtestes, um grupo de oficiais tinha um Daimyo particularmente difícil. Eles olharam para a lista e ficaram insatisfeitos com as opções. Eu perguntei-lhes o que eles queriam e concluíram que queriam um “Daimyo Inescrutável”. Eles queriam um Daimyo que sempre estivesse um passo a frente deles. Em certo momento, o Daimyo ofereceu-lhes presentes. Mas, havia todo um ritual para aceitar presentes no Japão Antigo: quem recebesse um presente, deveria recusá-lo três vezes para dar ao presenteador uma oportunidade de comprovar sua sinceridade. Os Jogadores iniciaram esse procedimento, porém, quando declararam sua primeira recusa, o Daimyo disse, em um tom severo, “aceitem meu presente... e não questionem minha sinceridade novamente”. Os Personagens ficaram em uma saia justa. A etiqueta exigia que eles recusassem de novo, mas o Daimyo acabara de dar uma ordem direta para que a etiqueta fosse quebrada. Mais uma vez, a etiqueta adicionou drama à cena, ao invés de ser apenas perda de tempo.

O modo como você segura seu leque enquanto fala significa muito. Faça uso disso. Mostre seu Personagem agitando o leque dramaticamente. Isso adiciona sabor ao seu Personagem e transforma o que seria apenas um diálogo rápido em algo muito mais excitante.

O modo como você segura sua espada enquanto fala significa muito. Faça uso disso. Quando um samurai entra em uma sala com outro samurai, o que ele faz com sua espada diz alguma coisa. Se ele retira sua espada de seu obi e a coloca ao seu lado direito, isso significa que ele não se sente em perigo. A espada é difícil de alcançar e desembainhar ao seu lado direito: serão precisos vários movimentos para conseguir fazê-lo. Assim sendo, ou você confia no outro samurai na sala, ou não se sente ameaçado por ele. Por outro lado, deixar sua espada ao seu lado esquerdo — aonde será fácil alcançá-la — diz algo da sua opinião sobre o samurai na sala. Esse simples movimento — largar a espada — diz muito sobre o que você pensa.

No Japão Antigo, se dois samurais passarem um pelo outro e suas espadas se tocarem, suas armas foram envergonhadas e um Duelo é necessário para limpar essa vergonha. Um samurai que leva sua espada junto ao corpo está dizendo “eu não quero me envolver em nenhum Duelo”. Do mesmo modo, um samurai que leve

sua espada perpendicularmente ao seu corpo está declarando aos demais para que saiam de seu caminho ou encarem uma luta.

A katana geralmente é levada com sua lâmina curvada em direção ao solo, mas, se um samurai sentir-se ofendido, ele pode levá-la com a lâmina para cima. Isso facilita sacar e cortar um oponente, uma vez que o saque e o ataque serão um único movimento. De novo, um ato silencioso diz muito sobre o estado de espírito de seu Personagem aos demais Jogadores.

Quase sempre, as exceções definirão seu Personagem. Quando o seu samurai quebrar a tradição, ele estará dizendo algo. Jess Heinig gosta de dizer que muitos dos meus jogos forçam os Jogadores a escolher entre a escolha adequada e a escolha correta. A etiqueta no Japão Antigo está cheia desses tipos de minas terrestres e armadilhas. Seu samurai encontrará muitas dessas escolhas. Como ele decide é mais frequentemente um teste de caráter do que uma expressão de etiqueta.

Perguntas Para Seu Personagem

Quais sinais não verbais você usará para se comunicar com os outros?

Um plebeu esbarra acidentalmente em sua espada e imediatamente se atira de joelhos e implora por perdão. Como você responderá a essa situação?

Makoto (Sinceridade)

Embora a palavra makoto seja muitas vezes traduzida como “sinceridade,” na verdade isso não significa literalmente sinceridade. Makoto é uma virtude altamente valorizada no Japão Antigo e um conceito difícil de conceber pela maioria das mentes ocidentais. Para um ocidental, como eu, sinceridade significa honestidade e integridade, mas, para o povo do Japão Antigo, isso significa algo muito mais importante. Falar usando makoto significa eliminar seu ego e assegurar que a harmonia será preservada. Também implica que o indivíduo deve lutar para manter a honra e a dignidade de todos os envolvidos.

Makoto é um conceito complicado e simplificá-lo para “sinceridade” não faz jus. Makoto enfatiza a harmonia - uma busca pela solução mais harmoniosa.

Dois samurais apresentam duas soluções para um problema. A primeira solução é franca e apresenta os fatos de modo claro e preciso. Esses fatos, se vierem a tona, farão com que muitos percam sua honra e dignidade, além de renderem um grande trabalho para limpar e deixar tudo certo novamente. A segunda solução releva certos fatos, apresenta outros de um modo mais obscuro, mas salva da vergonha uma porção de pessoas e permite a todos voltarem para suas casas sem nem pensar no problema novamente. No Japão Antigo, a segunda solução tem makoto. Um samurai fará tudo o que puder para garantir que os problemas sejam resolvidos de modo elegante, limpo e sem qualquer confusão.

Perguntas Para Seu Personagem

Como o seu samurai vê o conceito de makoto? Lembre-se, não é um conceito trivial no Japão Antigo: é como o Japão Antigo funciona.

Não dar importância a isso significa que você não se importa com um pilar de sua cultura. Se você não dá importância a isso, qual o preço que terá que pagar por fazê-lo?

*As Regras da Casa*⁵

Meu amigo Matt tem uma regra. Quando ele joga um board game — ou qualquer jogo, tanto faz — assume-se que os Jogadores o estão jogando entre amigos. Ou seja, se eu cometer um erro, posso perguntar “jogo amistoso?” e, se todos concordarem, posso refazer meu movimento ou jogada.

A atitude de um jogo amistoso é essa: amistosa. Todos na mesa são amigos. Estamos aprendendo como o jogo funciona, testando coisas diferentes, nos divertindo - um jogo amistoso. Estamos jogando com o objetivo de nos divertir. Vencer, sim, mas divertir-se fazendo isso.

Porém, se em qualquer momento eu perguntar “jogo amistoso?” e alguém responder “não”, as regras mudam. Agora, estamos todos jogando para ganhar. A diferença entre um jogo amistoso e um não-amistoso é simples: são dois objetivos diferentes.

Jogo amistoso: jogar com seus amigos é divertido.

Jogo No Duro: vencer é divertido.

Os dois objetivos são verdadeiros, os dois coexistem, um completamente oposto ao outro (obrigado R.A.W.)

Antes de começar a jogar, pergunte: “Jogo Amistoso ou Jogo Duro?”

O Jogo Amistoso

A traição em um jogo amistoso é diferente e, por várias razões, mais difícil. Em um jogo amistoso, a traição está ali, em cima da mesa.

Como já dito: sem anotações, sem encontros secretos, nada disso. Todos anunciam suas Virtudes, Aspectos e tudo o mais. Nós confiamos uns nos outros para conspirar contra nossos inimigos e entre nós porque queremos um jogo grande e dramático, cheio de intrigas, romance e vingança.

5 Nota de Tradução: esta seção aparece como “The Colville Rule” no original, retomando o conceito de Colville, uma reserva indígena americana que possuía suas próprias regras, independentes da Constituição Americana.

Desconfiamos que nosso maior inimigo (um dos samurais do outro Jogador) nos trairá, mas, como o Jogador sabe da traição (sem encontros secretos, lembre-se), ele pode se jogar nisso. Conhece as circunstâncias, sabe sobre o veneno no vinho, sabe que, quando bebê-lo, seu inimigo vai se divertir com ele, chutá-lo e rir, rir, rir... Depois, o deixará morrendo. Então, o servo escondido surgirá do canto mais escuro e o salvará.

No Japão Antigo, as vinganças duram para sempre. Às vezes, até mesmo por gerações. Elas não acabam enquanto não forem resolvidas por espadas e, mesmo depois, os filhos as carregarão para a próxima geração.

O mote do jogo amistoso não é vencer todos os outros. O mote é ilustrar uma grande e trágica vida. Para ser propriamente uma tragédia, seu Personagem deve morrer amargurado ou no pior momento possível... justo quando ele estava prestes a clamar vitória sobre seu pior inimigo, justo quando ela estava prestes a declarar seu amor, justo quando ele estava prestes a admitir seu pior crime... tudo cai por terra.

Esse é o mote do jogo. Tragédia. E estou deixando isso em suas mãos. Se você confia em seus amigos para serem seus inimigos e para o ajudarem a atingir seu objetivo, o jogo amistoso é para você.

O Jogo de "Cortar Gargantas"

Os jogos de "Cortar Gargantas" são normalmente muito curtos. O mote principal é eliminar os outros Jogadores e "vencer" roubando o poder deles. Porém, contos de vingança samurai não são tão simples. Não queremos somente matar o homem que nos ofendeu. Ah, não. Nossa vingança precisa ser completa! Seu inimigo não roubou apenas suas terras. Ele roubou suas terras, seus filhos, seu amor e depois assistiu a você morrer lentamente enquanto comia sua comida, sentado em sua mesa, bebendo seu saquê e rindo na sua cara.

Isso é vingança samurai.

Assim, se você quiser jogar desse modo, sinta-se livre. Apenas compreenda que há grandes chances de ser você quem estará deitado no chão, envenenado e sendo ridicularizado. Em um jogo com seis pessoas, você tem uma chance em seis de vencer. Sua derrota é provável. Compreenda isso e você chegará ao fim tranquilo.

Eu recomendo que você crie um Personagem com que você não se importe. Não fique muito envolvido emocionalmente. Eu sei que isso parece ferir o porquê de gostarmos de RPG, mas funcionará melhor desse modo. Crie um Personagem condenado a morrer.

Agora, eu tenho que admitir... esse não é o tipo de jogo para mim. Eu não gosto dos meus Personagens, eu amo meus Personagens. Eu gasto um monte de tempo e me empenho para garantir um Personagem que eu goste e, depois, gasto ainda mais

tempo e empenho para melhorá-lo ao longo dos meses. Portanto, esse tipo particular de jogo realmente não é para mim, eu não gosto. Mas, outras pessoas gostam. Na verdade, eu conheço algumas pessoas que não jogariam um jogo amistoso, elas não compreendem o mote. Se você joga um jogo, é para ganhar, especialmente esse tipo de jogo. Você joga para vencer ou nem joga.

É disso que estamos falando. Do jogo de cortar gargantas.

Poucas regras mudam.

Primeiro, anotações e encontros secretos estão de volta. Segredo é a chave em um jogo PvP.

Segundo, os Jogadores não anunciam suas Virtudes e Aspectos, apenas anunciam quantos dados podem utilizar. Descobrir as Virtudes (e a Fraqueza), os Aspectos e as devoções do inimigo rapidamente se tornam uma parte vital do jogo.

Terceiro, todos assinam um acordo. Esse acordo dirá o seguinte:

“Este é um jogo de cortar gargantas. Nós concordamos que todos os Personagens, exceto um, provavelmente morrerão. Nós concordamos que é essa a experiência que queremos e que não choraremos, esperneando feito bebezinhos, se por acaso perdermos.

Assim concordamos”.

Com isso em mente, você pode sair armando contra seus amigos como se fossem seus piores inimigos. Boa sorte. E não venha chorar quando você perder.

Controle da Narrativa

Em muitos jogos, o controle da narrativa termina na ponta do nariz de seu Personagem. Você não tem qualquer autoridade, você não controla a narrativa além daquilo que seu próprio Personagem faz. Cada Jogador tem o controle narrativo de seu próprio Personagem e o Narrador tem a autoridade sobre o resto do mundo. Em **Blood & Honor**, isso não é verdade. Todos os Jogadores possuem um pouco do controle da narrativa, um pouco de autoridade autoral. Em outras palavras, todos tem um momento de Mestre.

Se um PdM pergunta-lhe sobre seu background, você tem a autoridade para dizer o que você quiser. O que você disser criará background para seu Personagem, mas também criará fatos sobre o Japão Antigo. Se você falar sobre um cachorro que tinha quando era uma criança, aquele cachorro existiu — e talvez ainda exista. Se falar sobre seu pai, qualquer detalhe que você der envolverá o controle da narrativa. Fale sobre seu tio, sobre o castelo de sua mãe, sobre o assassinato de seu irmão mais velho. Você se tornou o Narrador. Tornou-se o autor do mundo.

Normalmente, na maioria dos RPGs, sua parte de controle termina aqui. Você não pode declarar nenhum fato sobre outro Personagem porque cada Jogador tem

a autoridade final sobre seu próprio Personagem. Neste jogo, isso nem sempre é verdade.

Neste jogo, se você quiser o controle autoral final de seu próprio Personagem, você terá que gastar Honra. Você tem que estar aberto a ideia de que as ideias de outras pessoas sobre seu Personagem podem ser tão válidas quanto às suas.

Agora, você tem que confiar em mim. Eu achei muito difícil me engolir nesse ponto. Eu sou um viciado em controle, agarrado ao conceito de que eu sou a única pessoa que pode dizer algo sobre meu próprio Personagem. Mas, quando eu pensei sobre isso de uma perspectiva diferente, as coisas começaram a mudar.

Eu me perguntei: “e se meu Personagem fosse um PdM? Eu me sentiria do mesmo modo?” Precisei pensar muito sobre isso. Precisei pensar muito sobre como eu tratava meus próprios PdMs.

Os PdMs são a base do meu estilo de jogo próprio, por meio deles que consigo fazer com que os Jogadores deem importância à história. Os Jogadores amam e odeiam meus PdMs. Ninguém dá importância a um jogo porque a mecânica de ataques à distância é legal. Eles dão importância a um jogo porque dão importância a seus Personagens e o melhor meio de conseguir isso é fornecendo outros Personagens para que eles interajam.

Eu sei, isso parece pertencer a sessão do Narrador, e na verdade pertence um pouco, mas, neste jogo — neste jogo — eu estou confiando em vocês, Jogadores, para serem o Narrador por um momento. Mesmo que seja por apenas um momento. E também estou acreditando no conceito de que cada Jogador é também um Narrador de certo modo, isso significa que cada Personagem do jogo — até mesmo os Personagens Jogadores — são PdMs. Você tem o controle da narrativa e você deve estar pronto para usá-lo - de forma responsável.

Antes que o jogo comece, os Jogadores devem se reunir e decidir sobre o quanto de controle autoral desejam. As Apostas afetarão Personagens Jogadores? De que maneira? Encontre uma zona de conforto, um linha em que todos os Jogadores estejam de acordo para dizer “sim”. Se você não estiver confortável com o que está sendo dito, fale. Eu presumo que você está jogando com seus amigos. Não deveria se sentir mal quanto a chamar a atenção e dizer “olha, eu não acho que vou me divertir desse jeito”.

Essa pequena filosofia: todos os Personagens são livres para serem editados — pode ser desafiadora no começo. Não é o modo mais comum de controlar a narrativa, mas, faça o teste. Comece aos poucos e vá ampliando com o tempo. Se não funcionar, mude o modo como os Jogadores conseguem autoridade por meio das Apostas. Não há nenhuma regra que o proíba. Na verdade, toda esta sessão é uma regra que diz que você pode fazer o que quiser.

Fale Com o Narrador

Não canso de repetir isso. Comunicação é a chave para o sucesso de um grupo de RPG.

Se você deseja jogar um tipo particular de jogo, fale com o Narrador. Se você não deseja jogar um tipo particular de jogo, fale com o Narrador. Conheço muitas histórias que acabam com um Jogador deixando um grupo de jogo porque as coisas não estavam do jeito que ele queria. Tudo porque ele não falou com Narrador.

O Narrador é seu amigo. Não de um modo metafórico, mas real. Ele é seu camarada. Você o conhece há tempos. Fale com ele.

Porém, infelizmente, por mais que eu fale, vocês nunca fazem isso a não ser que exista uma regra de algum tipo. Assim, eu forneci ao Narrador uma ferramenta para facilitar a comunicação. Ela está na sessão dedicada a ele neste livro e fornece a você um bônus dentro do jogo quando você a utilizar. No entanto, você não pode ler essa parte do livro, portanto, terá que usar uma tática diferente.: terá que perguntar a ele sobre isso.



Falha Intencional

Uma parte deste sistema que mais choca os Jogadores é o conceito de narrar sua própria falha. Afinal, a rolagem de dados não determina o sucesso ou a falha; ao invés disso, ela nos diz quem irá narrar o sucesso ou a falha. Daí, muitos Jogadores me perguntam “por que eu iria querer dizer que meu Personagem falhou?”: porque a falha é metade da diversão do drama, só isso.

Quando você narrar que seu Personagem falhou, você deverá narrar como ele falhou. Isso significa que você pode falhar intencionalmente.

Deixe-me explicar. Em muitos dramas samurais, quando um Personagem falha, ele o faz de um modo que leva a narrativa adiante. Infelizmente, em RPGs, isso realmente não acontece.

Se um grupo está de um lado de uma porta trancada e não conseguem abri-la, a aventura acaba. Eles podem ir para casa.

O resto da aventura está do outro lado da porta e eles não conseguem abri-la...

Bem, o Mestre pode fazê-los rolar novamente até que eles consigam abri-la. A “porta trancada” nem sempre é uma porta: às vezes, é um PdM que você tem que convencer. Falhe em convencê-lo e a aventura para.

Às vezes, é uma pista que os Personagens precisam encontrar, falhe em encontrá-la e a aventura para. Portas fechadas físicas, sociais ou mentais sempre resultam no mesmo: a aventura para.

Como Jogadores, quando vocês narrarem as falhas de seu Personagem, vocês podem abrir a porta, mas adicionar complicações. Uma adversidade física poderia ser algo como pular de um telhado para outro.

Você rola Força e ganha a Prioridade. Isso significa que você pode dizer como seu Personagem obteve sucesso ou como ele falhou.



Vamos dizer que você decidiu falhar e começa a cair em direção ao chão. Você tem três Apostas e com elas pode dizer...

“Meu Personagem cai em um balcão logo abaixo do telhado” e “a sala em que ele caiu pertence a alguém em quem ele confia,” e “essa pessoa o esconde dos soldados de quem ele fugia”.

Com essas três Apostas, você transformou uma falha em algo maior. Você ainda poderia transformar a parte “alguém em quem ele confia” para “alguém em quem ele não confia” e agora essa pessoa vai escondê-lo... se você pagar o preço certo.

Outro tipo de adversidade é a social: tentar conseguir o que você quer por meio do diálogo ao invés da Violência.

Digamos que você está tentando convencer a esposa (adúltera) do Daimyo a dormir com você para conseguir evidências da infidelidade dela. Você assume um Risco de Beleza e recebe a Prioridade. Você pode obter sucesso ou falhar. Sucesso significa que ela dorme com você. Falha significa que... Ela dorme com você. Mas as Apostas fazem tudo ficar mais interessante. Ela não acredita em você. Você falhou. Mas ela vai com você de qualquer modo, por que ...

“Ela dorme comigo, mas suspeita que eu esteja planejando algo”. Ou, “ela vai comigo porque ela quer me matar durante meu sono”. Ou, “ela dorme comigo porque ela me ama há anos, e sempre esteve esperando por alguma atitude minha para dizer alguma coisa”.

Qualquer uma das três opções complicam as coisas. Se você complicar as coisas, poderá ganhar Pontos de Honra do Narrador. Ele gosta dessas complicações e o recompensará.

Adversidades mentais funcionam do mesmo modo. Encontrar pistas é um tipo comum de Risco de Astúcia. Exatamente quais pistas você encontra é o que faz toda a diferença. As pistas complicam tudo, especialmente quando elas são inconvenientes. Você entra em uma sala em que há um corpo. Você encontra alguma pista? Sim, porque...

“Eu encontro uma pista: é um pedaço do quimono de minha esposa, rasgado na costura”.

“Eu encontro uma pista: uma de minhas wakizashis!”

“Eu encontro uma pista: o filho de meu Daimyo no canto da sala, com lágrimas nos olhos e uma lâmina cheia de sangue em suas mãos”.

“Meu Personagem obteve sucesso ou falhou?” - não é uma pergunta importante.

“Como meu Personagem obteve sucesso ou falhou?” - é o que você deve se perguntar.

O resultado da Ação do Personagem moverá a narrativa adiante? O resultado complicará as coisas? O resultado revelará alguma coisa nova e diferente sobre seu

Personagem? Pergunte-se essas questões quando decidir se as Ações de seu Personagem foram bem sucedidas ou não.

Sucessos e falhas são apenas subprodutos do drama.

O Método Morley-Wick de Jogo

(Quando vou a convenções e lojas de jogos, uma das coisas que eu mais escuto é “eu amei aquele ensaio que você escreveu sobre atuar e jogar”. Foi bem divertido escrevê-lo e ei-lo de novo, reeditado para sua satisfação e divertimento.)

Sheldon era um sapo-boi⁶. Um grande amigo meu. Na verdade, Sheldon é um ator e um músico. Ele ainda é um grande amigo meu. E por ator, eu quero dizer um ator de verdade. Não nossos pseudoatores da comunidade, não, meu colega Sheldon tem talento.

De qualquer forma, Sheldon e eu costumávamos ir a LARPs (isso significa “live action roleplaying” para vocês, seus bárbaros hereges). Vários LARPs. Mas nós tínhamos um problema. Estávamos indo para casa, depois de um LARP particularmente chato, criticando como geralmente fazemos. Eu não lembro qual, mas um de nós disse: “talvez estamos fazendo alguma coisa errada”. Mas, o que poderíamos estar fazendo errado? Nós tínhamos bons Personagens. Personagens com história. História profunda. Bem escritos e fáceis de lidar. Nós estávamos repletos de potencial. Potencial ilimitado. E então, ali estávamos. Entediados até os ossos. Nós havíamos interagido com os outros Jogadores, mas apenas de modo superficial. Não havia nada sobre o que conversar.

E quando olhamos ao nosso redor, nos pareceu que os Jogadores mais bem sucedidos eram aqueles com os Personagens mais rasos. Sério, não havia nada neles. Então, de novo, por que nós estávamos passando por aquele momento miserável enquanto aqueles caras estavam tendo tanto sucesso?

Nosso primeiro pensamento foi que os outros Jogadores estavam jogando errado e nós estávamos jogando certo. Mas estávamos errados, nossa observação nos traiu. Foi necessária uma análise profunda para compreendermos nosso problema. Assim, sentamos no Norm’s (às duas da manhã) e conversamos sobre isso. Sheldon encontrou a solução.

“Nós estávamos jogando errado,” ele me disse.

Eu peguei o catchup e o molho tabasco para meus ovos. “Como assim?”

“Nossos Personagens tinham segredos profundos”.

“Sim,” eu disse.

“Que ninguém além de nós sabia”.

6 NOTA DE TRADUÇÃO: referência à música Joy the World, de Hoyt Axon, que começa com os versos “Jeremiah was a bullfrog, he was good friend of mine”.

Isso me fez parar. “Sim”, eu disse. Lentamente.

Passamos o resto da noite conversando sobre isso. O problema não era com os outros Jogadores. Eles estavam jogando corretamente. O problema era conosco.

Eu penso que Sheldon também apontou o cara que poderia resolver nosso problema. David Mamet.

O diretor/roteirista. Seus livros e ensaios sobre “o método” da atuação realmente inspiraram Sheldon, que, por sua vez, me inspirou. Usando as críticas de Mamet, encontramos a solução para nosso problema.

De Mamet para Sheldon, para mim, para você.

O que está errado?

Então, depois dessa longa introdução, deixe-me explicar o que Sheldon e eu estávamos fazendo errado e qual a relação disso com David Mamet.

“O método” é uma técnica de atuação. Os atores tentam repetir emoções da vida real, trazendo à mente memórias de seu próprio passado, similares às emoções que o Personagem está experimentando. Atores metódicos também criam “ricas paisagens internas”. Isso é, eles criam histórias detalhadas para seus

Personagens. Eles sabem tudo sobre seus Personagens, assim, quando uma circunstância surge sabem como seu Personagem reagiria.



Ricas paisagens internas.

Ao olhar um ator no palco, vê-lo reagir a algo aparentemente inofensivo com um som incompreensível, um olhar misterioso ou qualquer outro gesto enigmático, a audiência não imagina o que isso significa. Obviamente, o ator fez sua pesquisa, teve trabalho, está usando o método. Infelizmente, a audiência não sabe o que isso significa. O ator não está comunicando nada à plateia. Em outras palavras, ele está falhando na proposta fundamental da atuação: comunicação com a audiência.

Como Jogadores, nós temos um problema similar. Nós criamos backgrounds elaborados e detalhados - ricas paisagens internas. Daí, quando começamos a jogar, sessões inteiras se passam sem que os outros jogadores tenham uma única pista sobre esse background. Os Personagens têm segredos. Claro que sim. Isso é bom, mas os autores utilizam meios de fornecer pistas à plateia para que ela compreenda o porquê de um Personagem reagir de certo modo. Precisamos ver aquela rica paisagem interna. Mesmo que a reação seja um mistério, confiamos que em algum lugar nas próximas linhas o autor nos revelará o segredo. Eventualmente, nós compreendemos todos aqueles sons incompreensíveis, olhares misteriosos e outros gestos enigmáticos. Eventualmente.

Mas, em RPGs, mantemos os segredos. Escrevemos ao Narrador anotações confidenciais. Nós o retiramos da mesa para uma reunião sussurrada. Nós mantemos aquele background de 24 páginas somente para nós. Ninguém mais o verá. É nosso e somente nosso. O método. Segredo. Também conhecido como masturbação mental.

Você está, quase literalmente, brincando consigo mesmo. Ninguém mais é convidado. Ninguém mais saberá sobre o passado de seu Personagem. Sobre seu amor perdido. Sobre aquela disputa familiar com seu pai. Aquela conversa secreta que você teve com sua mãe. A rivalidade que você teve com sua irmã na infância. Seu casamento escondido. Aquele segredo que você manteve por vinte anos e nunca contou a ninguém. Todo esse rico background que você está egoisticamente guardando para si nunca será conhecido por nenhum outro Jogador. É seu e somente seu. E você será o único que o apreciará.

Isso está errado. Nós criamos grandes Personagens e ninguém além de nós os conhece. Por que? Por que sentimos que precisamos esconder os segredos de nossos Personagens dos demais Jogadores?

Bem, a maioria dos LARP são PvP (Jogador versus Jogador), portanto, não queremos que os outros conheçam nossos segredos. Presumimos que os outros Jogadores tirarão vantagem das informações sobre nossos Personagens. E, infelizmente, geralmente estamos corretos nesse quesito. Mas, em um RPG de mesa, cercado por nossos amigos e pessoas que confiamos, por que continuamos com o mesmo comportamento?

Reflexo, talvez. Talvez apenas um hábito.

Bem, vamos acabar com esse hábito. Vamos largar a filosofia do “método” de criação de Personagem e de interpretação. Vamos tentar algo diferente.- vamos ter segredos abertos.

Segredos Abertos

Eu preciso ser franco aqui. Muitas destas técnicas não são novas — eu não as inventei — mas, colocando-as todas em um só conjunto, com uma filosofia como guia, acho que formam uma nova abordagem.

Eu o guiarei por elas, passo a passo. Leia-as, adote os passos que você gostar, jogue fora aqueles que você não gostar, crie seus próprios. Afinal, todo este capítulo é sobre modificar as coisas para os gostos do seu grupo. Passo-a -passo.

Background do Personagem

Uma página.

É tudo o que você precisa - uma página. Não tente escrever ou digitar com uma letra pequena.

Uma página!

Eu sei, você tem muito o que dizer sobre seu Personagem. É o que eu chamo “Síndrome de Controle de Personagem”, ou “SCP”. Você pensa que esta é a última vez que terá controle sobre seu Personagem, então, quer colocar o máximo de conteúdo e detalhes que conseguir.

Relaxe. Respire fundo.

Escreva apenas uma página. Na verdade, nem mesmo acabe de preencher a folha. Deixe alguns detalhes abertos. Descreva o que você considerar importante, mas deixe o resto em branco. Vago. Aberto. Vou dizer-lhe porquê: eu estava jogando com um Personagem, certa vez. Um policial mago. Eu realmente não tinha nenhuma ideia sobre seu passado; só fiz dele uma espécie de Colombo arcano. Contudo, acabei em uma história envolvendo uma garota raptada. Algo estalou em minha cabeça. Eu não tinha nenhuma ideia sobre a família de meu policial - esposa, filhos. Nenhuma pista. Eu realmente não tinha pensado nisso, mas, naquele momento — naquele exato momento — eu sabia que ele tinha uma filha. E que a havia perdido. Não sabia como ou por que, eu apenas sabia.

Esse pequeno detalhe, um detalhe que eu não conhecia até começar a jogar, mudou todo o curso do passado e do futuro de meu Personagem. Mudou-o completamente. Ele passou de um Colombo arcano para algo muito mais profundo. E, de várias formas, mais aterrorizante. Tudo porque eu havia deixado um pequeno detalhe aberto e o preenchi durante o jogo.

Daquele momento em diante, aquele pequeno detalhe consumiu o resto do caminho de meu Personagem. Aquele pequeno detalhe trouxe muita informação para as decisões dele. Algo que eu inventei na hora. Se eu já tivesse detalhado a família de meu Personagem, se eu já soubesse tudo sobre ele, eu não estaria pronto para mergulhar naquela história. Não estaria pronto para dizer “eu também perdi uma filha”. E aquele Personagem que não era mais do que um clichê, tornou-se um dos meus Personagens favoritos.

Porque eu não sabia nada sobre seu passado.

Portanto, uma página., é isso que você precisa; e olhe lá. Você não precisa saber todos os detalhes antes de rolar os dados. Alguns detalhes — a maioria, na verdade — você poderá descobrir dias, semanas ou mesmo meses depois da primeira sessão. Você vai esbarrar em alguma coisa que o inspire e completará essas brechas. Fique de olho até mesmo no mais ínfimo detalhe. Afinal, como diz nossa avó: “são as pequenas coisas que fazem uma boa sopa”.

Exposição Externa

Tony é um amigo meu. Ele tem um estilo de jogo que sempre me intrigou. Ele pratica o que eu gosto de chamar de “exposição externa”.

Ele simplesmente não conta a você o que o Personagem dele está fazendo, conta o porquê dele estar fazendo aquilo. Como um autor, ele narra a Ação de seu Personagem, usando os pensamentos internos de seu Personagem como um guia para suas Ações físicas. Por exemplo...

Tony está jogando uma história sobre samurais. Ele é um de muitos samurais que estão visitando o Daimyo durante uma festa de Inverno. Como Narrador, eu pergunto a Tony: “o que você está fazendo?” Esta é a resposta dele:

“Eu me levanto,” ele diz. E ele levanta. “E caminho pela sala. Meus passos são lentos. Minha cabeça, abaixada. Minha mão repousa sobre a guarda da katana, segurando-a. Como se eu não soubesse o que fazer com ela. Quando me aproximo do Daimyo, hesito. Você vê que há algo em meu olhar que lhe diz que não quero fazer o que estou prestes a fazer. E, eu penso sobre a promessa que o Espião Mestre me fez. E na promessa que ela me fez. Depois, eu digo ‘Meu senhor... Eu encontro-me em uma posição em que preciso desafiá-lo para um Duelo.’”

Tony interpreta todos esses detalhes. Ele gesticula como se estivesse com a mão sobre a espada, caminha pela sala devagar, indeciso sobre seu caminhar. E, quando ele fala com você, seu tom reflete a exposição que ele está dando.

A exposição pontua a ação. Ele não apenas lhe fornece dicas externas, como também dicas internas. “Eu penso sobre a promessa ...” Ele lhe fornece mais informação do que deveria. “E a promessa que ela me fez”.

Tony se expõe quando joga. Ele expõe as fraquezas de seu Personagem, não guarda segredos. Por que Tony faz isso?

Porque ele sabe que seus amigos não irão tirar vantagem dele e sabotar sua diversão. Aliás, parte da diversão é conhecer as fraquezas dos outros Personagens. E deixar que os outros Jogadores conheçam as suas. Nós colocamos as Fraquezas em nossas fichas porque nós queremos que elas sejam exploradas. Nós queremos ser feridos, espancados, largados com apenas um sopro de vida. Como poderemos nos levantar se nunca formos derrubados?

Você provavelmente está familiarizado com o termo “Personagem Mary Sue”: Personagens superidealizados, que nunca cometem um erro, nunca hesitam, nunca falham em suas deixas. Você os vê o tempo todo em fanfictions. Você os vê o tempo todo em ficção profissional, também. Você os vê ainda mais em RPGs. Muito mais. Especialmente quando você vai a demonstrações em convenções. Oh, bendita Eris. Flashbacks.

Flashbacks!

Com licença por um momento...

Ok. Estou de volta.

Uma das razões de eu ter desenvolvido este sistema com Fraquezas foi para evitar Personagens Mary Sue.

Agora, se você jogar com seu Personagem grudado ao peito, se você não deixar os outros Jogadores observarem sua Fraqueza, assim como sua Força, ninguém jamais verá aquele grandioso background que você desenvolveu ou ouvirá aquele monólogo interno que geralmente escutamos quando estamos lendo um livro ou assistindo à TV.

Use exposição externa. Você não precisa fazer como Tony faz. Você pode achar seu próprio jeito de fazer isso. Mas, faça. Deixe os outros Jogadores se aproximarem. Deixe-os ver o homem atrás da cortina. Armados com Apostas, eles ficarão mais do que felizes em deixar seu Personagem sobreviver àquele velho e batido clichê chinês sobre “tempos interessantes”.

E você agradecerá por isso.

Use a Moda

Uma boa ferramenta para utilizar a exposição externa é a moda. Bem, o simbolismo samurai, o uso das cores e o estilo são dez vezes mais complicados que o mais elaborado sistema de heráldica de nossa Idade Média. Tão complicado que eu poderia escrever sete livros sobre isso. Ao invés de criar regras elaboradas, vamos tentar algo diferente.

Fantasia-se. Use suas roupas para contar uma história sobre seu Personagem.

Confie em mim, se você conhece bem as regras, você percebeu quão arbitrárias elas realmente são. Então, ao invés disso, vamos só fantasiar. Quando seu Personagem aparecer, descreva as cores que ele está usando, mas, ainda mais importante, descreva o que elas significam. Se você conhece um pouco das regras de moda japonesa, por favor, sinta-se livre para usá-las e até mesmo ensiná-las aos outros Jogadores, mas, por favor —por favor! — não seja um “estilista”.

Não diga aos outros Jogadores que eles estão errados, insista que todos estão fazendo tudo “certo”. Afinal, durante essa era da história do Japão Antigo, as regras de moda mudavam o tempo todo, conforme os caprichos da elite.

“O tom marrom em meu colete e o tom verde em minhas mangas significam: ‘eu estou trabalhando, mas também estou procurando uma companhia para esta noite’”.

“A rosa vermelha que eu uso sobre a faixa azul significa: ‘eu estou procurando ajuda para minha vingança’”.

“A faixa preta em meu vestido cinza significa: ‘eu deveria ter feito mais para protegê-lo’”.



Não Passe Bilhetes na Aula

Muitos Jogadores gostam de passar bilhetes e ter reuniões secretas com o Narrador. Especialmente em um jogo como este, em que todos têm um segredo guardado.

Eis as notícias: acabe com isso.

Não é legal ficar sentado enquanto o Narrador vai até outra sala para conversar a sós com outro Jogador. Para vocês que o fizeram (inclusive nos jogos que eu mesmo narrei), eu aplaudo sua paciência e sua abnegação, mas não faça mais isso. Reuniões secretas devem ocorrer diante dos outros Jogadores. Quer escrever um bilhete? Fale em voz alta.

De novo, somos todos adultos, somos todos amigos, estamos todos querendo nos divertir. E ninguém dará a mínima para sua rica paisagem interna se nunca conseguirem vê-la.

Compartilhe Histórias

Um dos benefícios adicionais em deixar brechas sobre o passado de Personagem é encontrar histórias paralelas com os outros Personagens.

Você procura vingança? Eu também procuro!

Você tem um romance secreto? Eu também tenho um romance secreto!

Você odeia um de seus tios? Eu adoro um de meus tios! Talvez eles sejam a mesma pessoa!

Quanto mais conexões você conseguir com os outros Personagens, melhor. Isso fornece a vocês algo em comum, algo para conversar, algo para lamentar.

Movimente as Histórias dos Outros Personagens.

Isso exige muita confiança. Use por sua conta e risco.

O Narrador é um cara ocupado. Ele tem cinco ou seis Jogadores para se preocupar e, às vezes, simplesmente não tem tempo ou foco para arrebatar todos em todas as sessões.

Às vezes, alguns Jogadores são esquecidos. Triste, mas é verdade. Com esse truquezinho, você nunca mais será esquecido.

Como disse antes, compartilhe seu background com os outros Jogadores. Coloque-o sobre a mesa, deixe todo mundo dar uma espiada.

Procure os pontos problemáticos. Sabe, aqueles pontos que você poderia transformar em problemas se fosse o Narrador. Quando você encontrar uma oportunidade para causar problemas... Cause. Você tem Apostas, você tem Riscos de Sabedoria e Astúcia. Use-os.

Quando os outros descobrem como lhe azucrinar, eles o fazem. E por pior que isso pareça, é muito melhor do que ser esquecido por um Narrador ocupado.

Flashbacks

Eu também permito que outros Jogadores iniciem flashbacks com Pontos de Honra. Se algum Personagem faz algo estranho, reage de um jeito inesperado ou de qualquer outro modo pega os Jogadores desprevenidos (até mesmo o Jogador que controla o Personagem), alguém utiliza um Ponto de Honra e iniciamos um flashback.

Cada Jogador pode usar um Ponto de Honra para participar, interpretando uma parte desse flashback.

O Jogador que motivou a cena pode narrá-la como se fosse o Narrador, ou deixar o Narrador fazer seu trabalho, ou ainda permitir que outro Jogador seja o Narrador por um momento. Nós inventamos uma cena, na hora, com circunstâncias similares à cena que estávamos interpretando, adicionando mais significado a ela e ao próprio Personagem.

Porém, lembre-se da Regra de Ouro: não faça do flashback uma cena mais importante do que a cena atual. Flashbacks adicionam sabor à ação atual. Flashbacks não ofuscam a ação atual.

Claro, você pode narrar uma sessão inteira como um flashback, se a cena for realmente importante.

Eu poderia encontrar um diário perdido de um antepassado distante e experimentar essas páginas por meio de um flashback. Há três graus de diversão aqui:

1. Primeiro grau de diversão: o Narrador conta o que o diário diz. Eh...
2. Segundo grau de diversão: o Narrador realmente cria as páginas do diário e me entrega para que eu leia. Muito bacana...
3. Terceiro grau de diversão: o grupo interpreta os eventos descritos nas páginas, todos descobrindo juntos o que aconteceu. Isso! Demorei semanas para me recuperar disso...

Conclusão

Eis a grande lição. Guardar segredos é divertido. Revelar segredos é divertido. Revelar segredos que você está guardando há meses é muito divertido.

Você não precisa usar todas as técnicas que eu listei acima, nem precisa se preocupar com esse negócio de revelar segredos. Mas, manter tudo só para você não é apenas egoísmo, é estragar a diversão de todos. Inclusive a sua.

Mulheres

No Japão Antigo, as mulheres tinham menos poder que os homens. Certamente havia algumas que possuíam títulos, mas era um mundo essencialmente masculino. As mulheres tinham que ser habilidosas e espertas para ganhar poder. Tinham que ser mais fortes que os homens. No Japão Antigo, um homem recebia tudo. Uma mulher tinha que lutar por tudo, com todas as forças que ela tivesse. Ser uma mulher no Japão Antigo é muito difícil... mas também mais divertido.

Perguntas Para Seu Personagem

Se seu Personagem é uma mulher, o que ela precisou fazer para conquistar sua posição? Isso não era destinado a ela — a maioria das posições dos samurais era destinada aos homens — então, o que ela precisou fazer para conseguir essa posição? Quais sacrifícios ela teve que fazer?

Como uma mulher, sua posição é servir um homem: seu marido, seu irmão, seu pai, etc.

Qual homem você serve acima de todos os outros? Se você quiser dizer “eu sirvo a mim mesma!”, então decida exatamente por qual homem você mostraria mais respeito para fazê-lo pensar que você o serve acima de todos os outros.

Musha Shugyo

Se um samurai decide cumprir o musha shugyo (“a jornada do guerreiro”), ele despede-se da família, de seu Clã e tudo o que o mantém salvo e sai pelo mundo como um ronin, portando nada mais do que sua espada.

O propósito dessa jornada é desenvolver suas habilidades.

Empreender uma jornada dessas não é uma coisa trivial. Embora a maioria dos Daimyos respeite o desejo de um samurai de cumprir o musha



shugyo, fornecendo a ele uma quantidade de tempo específico para seu retorno, outros verão esse pedido como uma fuga do dever.

Qualquer samurai que trilhe a jornada do guerreiro deve fazê-lo sem qualquer menção sobre seu Clã ou status.

Para o resto do mundo, ele é um ronin e nada mais. Ele pode visitar outros Clãs e desafiar outros samurais para ampliar suas habilidades. Ele pode até mesmo entrar para o exército de outro Daimyo (desde que esse Daimyo não o vire contra o Daimyo atual).

Musha Shugyo no Jogo

Se um ou vários samurais desejam cumprir o musha shugyo, eles devem cumprí-lo por meio de uma Ação de Estação. Um samurai só pode realizar o musha shugyo uma vez em sua carreira. Ao final da jornada, ele retorna com seu Nível de Giri aumentado em um, não importando qual nível ele possuía antes de partir.

Perguntas Para Seu Personagem

Seu Personagem saiu em uma jornada do guerreiro? O que aconteceu? Caso contrário, quando ele o fará?

Uma Nota Final

Eu só quero dizer isso mais uma vez: eu confio em você!

Como Narrador, como game designer, como Jogador e, finalmente, como alguém que ama RPGs, eu confio em você.

Eu não criei regras para deter os trapaceiros, os babacas e os valentões cheios de si que arruinam o jogo porque eles estão tão presos ao próprio ego que nem percebem as outras pessoas na mesa.

Não as criei porque confio em você.

Eu confio que você irá ajudar seus companheiros de jogo a fazer com que o tempo juntos ao redor da mesa — não importa qual jogo vocês estejam jogando — seja o mais divertido possível.

Esse sempre é meu objetivo quando eu sento em uma mesa de jogo. Talvez porque eu tenha começado minha carreira de RPGista como Narrador e tenha aprendido cedo que meu trabalho era o mais difícil - cuidar da diversão dos demais.

Eu confio em você para fazer isso também e espero ter mostrado caminhos para que isso aconteça ao longo deste capítulo.

E, com isso em mente, só me resta uma pergunta... jogo amistoso?

O Narrador

Como você pode ter notado pelo título, este capítulo é para o Narrador. Os Jogadores podem lê-lo se quiserem — não há segredos ou spoilers — mas ler este capítulo é muito parecido com aprender como um truque de mágica funciona. E, acredite, aprender como um truque de mágica funciona é muito menos excitante do que assisti-lo feito um boboca sentado na plateia.

Na plateia, tudo parece gracioso. Mágico. Até que você descobre sobre o alçapão no palco, que as cartas estavam marcadas ou o gesto rápido que escondeu o pássaro do campo visual... Acredite, saber como um truque funciona não é tão legal quanto parece.

Afinal, um Narrador é um tipo de mágico. Mágicos criam coisas do nada. Tiram coelhos de cartolas, fazem assistentes gostosas aparecer e desaparecer, encontram sua carta em um baralho de 52. Criam coisas do nada.

Os Personagens que os Jogadores possuem são obras de ficção, mas se o Narrador fizer seu trabalho, ele o convencerá que seu Personagem realmente existe. Extrairá emoções de você com pura ficção. Quando você sentir a espada de seu inimigo rasgando sua carne. Quando você sentir a paixão pela vingança queimando seu coração. Quando você sentir a névoa fria da manhã, pairando sobre as montanhas do Japão Antigo.

Esse é o trabalho do mágico. Criar coisas do nada.

Em um cinema, você vê o herói na tela e sente a dor dele, como se fosse a sua. Assistindo TV, você vê o coração partido da heroína e o sofrimento é real, como se fosse o seu. Lendo um livro, você sente o suspense no peito do detetive, batendo forte, como se fosse o seu. Este é o objetivo fundamental do Narrador: fazer com que os Jogadores sintam o que os Personagens sentem. O que eles veem. O que eles cheiram. Um sinal de perigo. O aroma de um cabelo perfumado. O sabor de um vinho. O prazer de um novo amor. O corte do aço contra a pele

Tudo isso é possível. Coisas do nada.

Magia.

Eu posso ajudá-lo. Escrevi esse capítulo para isso. Mas, se você é um Jogador, qualquer leitura daqui para adiante arruinará o truque. Portanto, pare agora.

Mas, se você é o Narrador, prossiga. Você e eu temos muito trabalho pela frente.

Como Este Capítulo Funciona

Ok, agora que estamos livres dos Jogadores, você e eu podemos falar francamente. E, claro, eu sei e você sabe, que aquele Jogador vai ler este capítulo de qualquer forma. Não se preocupe. Preparei um truque para ele também.

Este capítulo é meio que uma coletânea de conselhos. A narrativa é mais uma arte do que uma ciência, então eu optei por uma abordagem mais informal. Um bate-papo entre você e eu.

Primeiro, falaremos sobre alguns conceitos básicos. Coisas que você poderá aplicar em qualquer jogo de RPG: técnicas de Narrador que talvez você já conheça, ou não; conselhos que eu considero úteis para narrar jogos.

Então, começarei dando-lhe um conselho específico: Como o usar o sistema para sua vantagem.

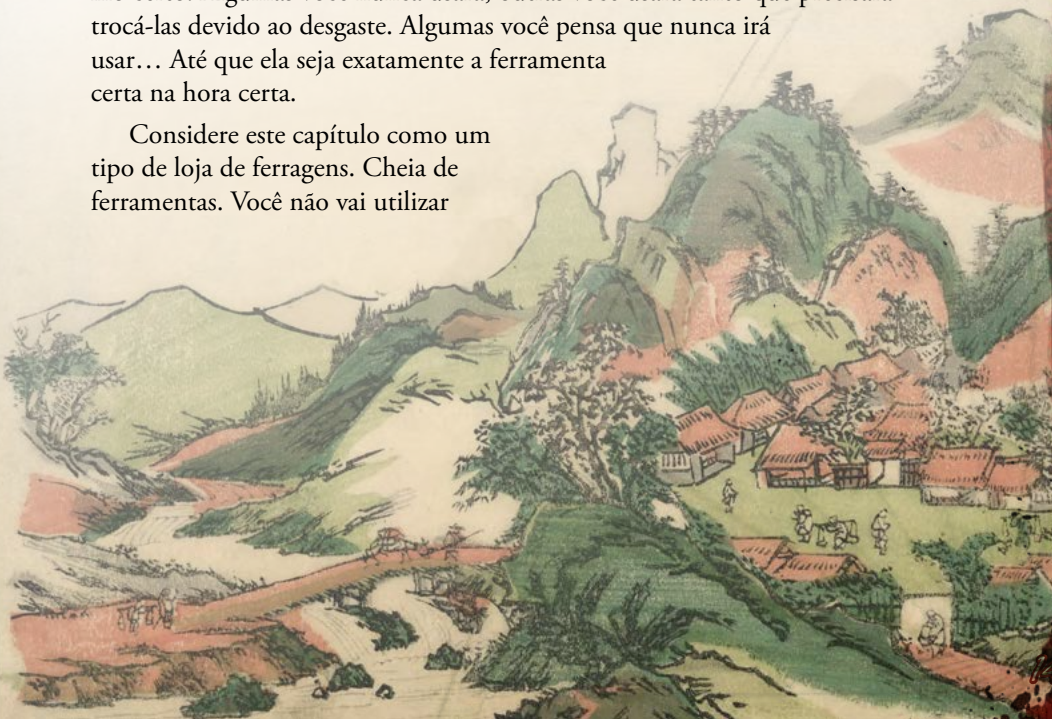
A Caixa de Ferramentas do Narrador

Todo mecânico tem sua caixa de ferramentas. Você não precisa usar todas, somente a ferramenta certa para o trabalho certo. Algumas você nunca usará, algumas você pensa que nunca irá usar... Até que ela seja exatamente a ferramenta certa na hora certa.

Todo o Narrador deveria ter uma caixa de ferramentas.

Você não precisa usar todas elas, somente a ferramenta certa para o trabalho certo. Algumas você nunca usará, outras você usará tanto que precisará trocá-las devido ao desgaste. Algumas você pensa que nunca irá usar... Até que ela seja exatamente a ferramenta certa na hora certa.

Considere este capítulo como um tipo de loja de ferragens. Cheia de ferramentas. Você não vai utilizar





todas elas. Você nem vai precisar usar todas. Siga em frente e caminhe entre os corredores, teste algumas coisas, dê uma boa olhada e encontre o que você quer adicionar a sua caixa de ferramentas.

Aliás, você deveria pegar um caderno e escrever na capa “Caixa de Ferramentas do Narrador”. Comece a escrever. Escreva ideias que tenham vindo do nada, ideias vindas dos livros, blogs e podcasts de outras pessoas, ideias vindas deste livro. Escreva-as. Guarde-as para aquelas sextas em que você joga. Quando um de seus Jogadores apresentar uma oportunidade para usar uma de suas ferramentas, use-a.

O propósito deste capítulo é preencher essa caixa de ferramentas, fornecer-lhe quantos truques e técnicas conseguirmos. Para manter nossos Jogadores atentos, para fazê-los sentir a magia. Conforme prosseguimos, você pode pular alguma ferramenta que não queira utilizar. Não se sinta obrigado a usá-las. Leia cada seção, decida se é adequada a seu grupo e escreva-a em seu caderno ou deixe-a de lado.

Eu narrei **Blood & Honor** para vários grupos diferentes e, para cada grupo, narrei um pouco diferente. Regras diferentes para grupos diferentes, mas o mesmo jogo. Eu ouvi o que cada grupo queria e modifiquei o jogo para adequá-lo a cada um. Isso significa que eu ressaltei algumas regras, simplifiquei outras. Eu até tirei algumas regras e acrescentei outras.

Ouçá seu grupo. Direi isso muitas vezes neste capítulo.

O Mágico

Fiz esta analogia antes: o Narrador é um mágico - cria coisas do nada.

Para realizar seu truque, o mágico precisa seguir certos passos. Primeiro, ele precisa de preparação para saber o que ele fará antes mesmo de entrar no palco; precisa conhecer o truque. Segundo, ele precisa das habilidades apropriadas para fazer o truque parecer convincente; para iludir a plateia que está pronta para ser iludida; para estar apto a vender o truque.

Preparação e Desempenho.

Vejamos um por vez.

Preparação

Reunir suas ilusões requer apenas um pouco de preparação.

Felizmente, a melhor coisa de um truque é que a plateia está fazendo todo o trabalho. Apenas um gesto rápido e a imaginação deles completa e cuida do resto. Como Narrador, você tem as mesmas vantagens. Os Jogadores querem ser entretidos. Querem ser iludidos. Isso significa que você os tem exatamente onde os quer.

Em muitos RPGs, a preparação resume-se a escrever aventuras. Ficar sentado por horas até acabar, criando Personagens, cenários, pontos de virada. Para sua felicidade, **Blood & Honor** não é assim.

A Vingança de Lady Shiko

(Esta aventura originalmente era do Houses of the Blooded. Enquanto testava o Blood & Honor, simplesmente converti os detalhes de “ven” para “samurai”).

Escrever aventuras para **Blood & Honor** é fácil. Com isso, quero dizer fácil mesmo. Eu narrei o jogo para vários grupos. Jogos em convenções, jogos em casa, não importa. Meses de playtest me ensinaram muitas coisas sobre o jogo, mas uma das descobertas de que eu mais lembro foi:

“se você deixar, os Jogadores narrarão o jogo para você.”

Pegue, por exemplo, um jogo em casa que eu narrei para um grupo de playtest. Eu havia esquecido que jogaria e estava numa correria. Não tinha ideia do que fazer. Então, quando o jogo começou, olhei para um dos Jogadores...

“É de manhã cedo e você ainda não se recuperou completamente da festa da noite passada. Uma serva bate no chão e você lhe dá permissão para entrar.

“Senhor,” ela diz, “parece que capturamos uma espiã”.

Eu prossegui e disse ao Jogador três coisas sobre a espiã:

1. Ela tem um longo cabelo castanho.
2. Ela é corajosa (determinando que seu valor mais alto de Virtude é Coragem).
3. Ela não disse nada desde que foi capturada.

Os outros Oficiais rapidamente se reuniram e os servos trouxeram a espiã. Quando ela foi jogada diante deles, um dos jogadores disse: “Eu tenho o Aspecto Conheço Todo Mundo. Eu a conheço?”

Eu respondi: “Não sei. Assuma um Risco de Sabedoria”.

Isso é muito importante. Toda a vez que um Jogador perguntar-lhe sobre o mundo, sobre outro Personagem, sobre um ritual, sobre qualquer coisa, sua resposta deveria ser:

“Não sei. Assuma um Risco de Sabedoria”.

Ele obteve sucesso na rolagem, com três Apostas. Ele determinou o seguinte sobre a espiã:

- Ela é de um Clã inimigo.
- Ela é prima de um dos Oficiais.
- Ela é minha amiga íntima.
- Ela simpatiza com nosso Clã.

Depois, os outros Jogadores começaram a assumir Riscos de Sabedoria e Astúcia, definindo aquela Personagem. Desses Riscos, determinamos:

- Ela estava no castelo para vingar sua irmã.
- E um bebê estava envolvido.
- Um filho bastardo.
- Mas ninguém da mesa era responsável.

Eu prossegui daqui em diante. Quando eles fizeram mais perguntas, ela completou os detalhes. Seu nome era Lady Shiko, uma Espiã Mestre e vizinha.

Ela contou que o Daimyo dos Jogadores havia se aproveitado da irmã dela e, uma Estação depois, as consequências surgiram. Sua irmã morreu durante o parto e ela veio ao castelo em busca de vingança.

Os Jogadores estavam em uma situação difícil. Uma legítima reivindicação de vingança, na casa deles.

A própria “aventura” se escreveu. Na verdade, para ser honesto, a aventura foi escrita pelos Jogadores.

Eles usaram Apostas e Pontos de Honra, determinando os fatos em torno de Lady Shiko e seu passado sórdido. Eles criaram problemas para eles mesmos e eu, claro, retribuí com Pontos de Honra.

Outro exemplo.

Os Oficiais ouviram sobre problemas em uma vila na Província do Daimyo. Algo sobre bandidos. Eu permiti que eles usassem Apostas envolvendo Sabedoria. Eis o que os Jogadores disseram:



- A vila produz arroz e saquê.
- Os habitantes simpatizam com os bandidos.
- Os habitantes estão dando arroz e saquê para que os bandidos vendam no mercado negro.
- Os bandidos estão armando uma emboscada para quando os Oficiais vierem.
- Os bandidos são liderados pelo general de outro Clá.
- Nosso Daimyo destruiu o Clá inimigo e agora comanda suas terras.

Essas foram as Apostas que meus Jogadores criaram. Tudo o que eu disse a eles foi: “está acontecendo um problema em uma vila”. Só isso. Os Jogadores desenvolveram o resto da aventura. Uma emboscada para eles mesmos.



O Que Nós Aprendemos?

Essas duas “aventuras” vieram dos Jogadores. O que o Narrador fez foi determinar as circunstâncias. Nós colocamos a carne na grelha, mas foram os Jogadores que fizeram todo o resto. Os Jogadores criaram as situações. É óbvio que você precisa deixar claro que eles podem fazer isso.

Nas primeiras vezes que você jogar, encoraje os Jogadores a usarem Apostas para descrever o mundo ao redor deles.

Há grandes chances de que eles não saibam o que fazer. O conceito é muito estranho para a maioria dos RPGistas: a fronteira entre Jogador e Narrador sendo ultrapassada.

Esqueça essa fronteira. Destrua-a. Mande-a para o espaço. Esse é o único jeito certo.

Quando os Jogadores perguntarem: “Eu posso fazer isso?”, responda: “Sim!” Entusiasmo. Faça-os saber que eles podem definir o mundo. Faz parte da mecânica do jogo. É uma regra.

Claro, que agora que você tem um monte de Narradores sentados ao redor da mesa, deve adaptar seu próprio estilo de narrar o jogo. Você não pode gravar as coisas em pedra, tem que estar preparado para seguir a correnteza. Não crie planos. Crie possibilidades.

PdMs

Preparar o jogo também inclui ter uma longa lista de PdMs prontos com quem os Jogadores possam interagir. Essa é minha parte favorita do jogo. Eu amo criar Personagens. Tanto que sou um péssimo Jogador. Sempre tenho novas ideias para personagens rondando minha cabeça. Como eu costumo ser o Narrador o tempo todo, exploro todas essas ideias, mas, quando eu sou um Jogador, só posso usar uma por vez.

Como Narrador, você precisa ter uma pilha de Personagens por perto o tempo todo. Heróis, vilões, vítimas, mártires, traidores e traídos. Ter um bom Personagem em mãos faz você parecer preparado. Ter o Personagem certo em mãos faz você parecer um mágico.

Quando estiver criando um Pdm, comece com as Três Coisas. Essas Três Coisas são três fatos sobre o Personagem. Eu normalmente pego-as dessa lista:

1. O Clá do Personagem;
2. A Virtude mais alta do Personagem;
3. Uma característica física marcante;
4. Uma Reputação proeminente;
5. Uma relação com um dos Oficiais;
6. Estado Civil;
7. Ou qualquer outro detalhe que seja importante para o grupo em questão.

Isso fornece aos Jogadores algo para que eles comecem. Se eu tiver uma ideia mais concreta sobre o Personagem, anoto alguma coisa a mais também, mas gosto de deixar minhas opiniões abertas. Às vezes, eu até deixo que os Jogadores se metam nos objetivos dos Personagens. “Ela quer se casar” ou “ela quer planejar o assassinato de seu marido”. Revelar segredos como esses não é realmente revelar segredos.

Quando os Jogadores possuem conhecimento, eles o usam. Às vezes, eles até usam-no para se envolver em tragédias. Isso é bom. Nós premiamos com Pontos de Honra essas situações.

Envolver-se em um romance perigoso ou conspirar com um vilão óbvio é o que faz a história acontecer. Jogadores que evitam perigo e problemas não devem ser recompensados. Jogar assim prejudica a história, os conflitos e a diversão. Dificulta meu trabalho. Mau comportamento? - perca Honra.

Assim, quando criar PdMs, faça-os divertidos. Na verdade, quando chegarmos à próxima sessão, vou mostrar-lhe um pequeno truque que seus Jogadores podem utilizar para se envolver em uma tragédia.

Técnica

Um mágico pode ter toda a preparação necessária e, ainda assim, realizar um truque meia-boca. Isso porque como você apresenta o truque é tão importante quanto o próprio.

Esta sessão fala sobre a Técnica do Narrador. O que você realmente faz durante o jogo. Como se posicionar, como falar, como apresentar a informação. Tudo.

Quando vou a convenções ou lojas especializadas, eu vejo uma porção de Narradores sentados em mesas, escondendo-se atrás de uma divisória, uma fala lenta e monótona escorrendo pelos cantos da boca, enquanto eles mastigam a batata frita e bebem seu refrigerante.

Bom, eu não uso muito este tipo de linguagem, então, preste atenção. Isso é **ruim**. Isso é **errado**. Não é assim que você **envolve seus Jogadores**.

Para evitar isso, eu sugiro o seguinte.

Clima & Ambiente

Uma das coisas mais importantes para se estabelecer logo de início é o clima e o ambiente do Japão Antigo. Bom, talvez alguns grupos não se sintam confortáveis com música no fundo, velas, fantasias ou outras coisas que eu listarei aqui. Tentei fornecer-lhe vários meios para estabelecer um ar genuinamente japonês para seu jogo. Escolha o que você sente que seus Jogadores irão gostar.



Para começar, pense em seus filmes e romances favoritos sobre samurais. O modo como eles aparecem. Pense nos cheiros. Arroz quente. Perfume. O olfato é um poderoso e subestimado sentido. Perfume a sala com velas aromatizadas.

Vá a uma loja de livros usados, consiga alguns livros antigos e deixe-os abertos pela sala. Bíblias velhas e aqueles livros da Reader's Digest são os melhores: eles são grandes e têm um cheiro característico. Nada se compara ao cheiro de livros velhos.

Diminua as luzes, mas não muito. As pessoas precisam ver suas folhas de Personagem. Ilumine a mesa com uma única fonte de luz. Consiga uma daquelas lanternas de papel e coloque-a exatamente no centro da mesa e desligue todas as outras luzes.

Você também pode modificar o clima de sua sala assando pão. É muito fácil e funciona muito bem para dar um ar diferente à sala. Pão recém assado tem um cheiro próprio que evoca emoções específicas. Um clima antigo. Também fornece uma comida exótica aos seus Jogadores.

Aperitivos geralmente são bem baratos, mas nem pense em salgadinhos e molhos. Não, não. Compre queijo e aqueles biscoitos que parecem caseiros. Eles geralmente são tão baratos quanto os salgadinhos e refrigerante — às vezes até mais baratos, dependendo de onde você compra. A mesma coisa, com um clima completamente diferente.

Você também pode conseguir um saquê barato, encontrado na maioria dos supermercados hoje em dia por vinte contos ou menos⁷: o mesmo preço de um jogo de copos plásticos. Encha esses copos com sua bebida favorita (que não seja refrigerante). Ao invés de comer batata frita, consiga um pacote de edamame (você encontra em pacotes para ferver e custam quase o mesmo que as batatas).

Para a música, eu coletei e fiz um CD só com músicas utilizadas no teatro kabuki.

Para manter o clima elaborado que você criou, eu sugiro usar uma vela de história. Veja como funciona.

Um pequeno ritual meu (apropriado para este jogo). A vela de história possui um local especial na sala de jogo. Sempre a vista. Quando eu e meus amigos nos reunimos, conversamos sobre todas as coisas que vimos e fizemos desde a última vez que nos encontramos. Eu dou mais ou menos uns quarenta e cinco minutos para isso. Depois, eu pego a vela de história.

Todos sabem que, assim que eu acender a vela, o jogo começa.

Eu desligo as luzes, pego os fósforos — não use um isqueiro; não há nada como o cheiro do enxofre — e acendo a vela. Eu também procuro colocar uma música apropriada para o tema da noite. Se os Jogadores prestarem atenção, até poderão prever um pouco o que está por vir.

⁷ Refere-se ao preço praticado nos EUA dessa bebida.

Assim que a música acaba, eu faço uma rápida revisão do que aconteceu até o momento. Depois, o jogo começa.

Enquanto a vela permanecer acesa, o jogo continua. Citar Monty Python, perguntar sobre o episódio de Heroes desta semana ou recordar Star Trek são todos maus comportamentos enquanto a vela estiver acesa. Depois, quando o jogo acaba, eu apago a vela, deixando todos na escuridão por algum tempo. Então, acendemos a luz. Eu gosto dos últimos momentos de escuridão. Todos sentados, calados e refletindo por um momento. O silêncio vale muito.

Desempenho

Agora que você deixou a sala de um jeito bacana, vamos arrumar você.

Primeiro, esqueça sua cadeira. Fique em pé. Caminhe. Fale com os Jogadores. Fique atrás deles. Sente-se no chão. Convide-os a fazer o mesmo. Acorde! Mexa-se! Faça seu sangue fluir.

Quando estiver controlando um PdM, represente-o. Se ele manca, manque. Se ele não tem um dos olhos, feche um dos seus. Se ele fala com um som chiado, fale com um som chiado. Cada PdM que você interpretar deve ter uma voz única e diferente. Leve e doce. Sombria e brava. Calma. Alegre. Sedutora. Melancólica. 141

Quando você criar um PdM, escreva três coisas (sim, aquelas Três Coisas) que são fatos sobre o PdM. Crie as características físicas, o estilo da voz, as manias... algo que os Jogadores possam ver.

Então, acorde! Mexa-se! Mostre algo aos Jogadores! Se eles não enxergarem algo, esse algo não existe.

Não Baixe a Cabeça!

Não apenas de modo metafórico. Quando falar com seus Jogadores como um PdM, encare-os. Olhe nos olhos deles. Não olhe para seus sapatos ou para seus queixos. Olhe-os em todo o rosto. Fale com eles como se eles realmente existissem. Fale com eles como se eles fossem os Personagens e, quando um PdM for atingido, humilhado, exaltado ou esquecido... demonstre a eles essa emoção em seus olhos.

Não olhe para seus sapatos. Não olhe para seus dados. Olhe para mim!

Demonstre em seus lábios, em sua voz, em cada parte de seu corpo.

Preste atenção ao modo como você se move. Preste atenção às palavras que você escolhe. Preste atenção a tudo. E olhe-os enquanto você estiver planejando a morte deles. Deixe-os perceber isso em seu olhar.

Não baixe a cabeça!

Olhe para eles. Mostre algo aos Jogadores. Se eles não enxergarem algo, esse algo não existe.

(Meu editor me sugeriu este truque. Se olhar alguém nos olhos deixa-lhe desconfortável, olhe logo abaixo da sobrancelha. Não seja óbvio, apenas tenha certeza de que você está olhando para aquele pequeno pedaço de carne. Isso facilita um pouco as coisas para aqueles de nós com um Nível mais baixo de Coragem.)

Mostre-me, Não Descreva

Se as duas primeiras dicas não lhe servem, esta servirá.

Eu não saberia dizer quantos Narradores eu conheço que me mostram grossos cadernos, cheios de “anotações sobre o mundo”.

“Quanto disso seus jogadores viram?” eu pergunto a eles.

“Quase nada” eles respondem.

Minha resposta é sempre a mesma: “Então, para que serve?”

O objetivo fundamental do Narrador é entreter os Jogadores. Você consegue isso lhes mostrando o mundo. Não descrevendo o mundo. Não descrevendo, mostrando-lhes.

Não conte-lhes sobre um bacaníssimo e obscuro pedaço da cultura japonesa que você leu em algum jornal de arqueologia. Mostre-lhes. Coloque isso na aventura. Mais do que isso, deixe-os fazê-lo.

Faça-os sentir o vento em suas faces. O vento gelado em um dia muito quente. O sol queimando, fazendo sua respiração arder dentro de seu nariz. Mas há o vento, cheirando como o mar, refrescando sua pele.

Faça-os sentir a corte do Daimyo. Os corpos em vestidos elegantes e robes muito quentes para aquela sala, fazendo tudo rescindir a pele e perfume. O suor escorrendo em suas costas. A coceira que você gostaria de coçar, mas não pode. A seda, o cetim e o veludo sobre sua pele. A poltrona muito pequena. O vinho distante, distante. E, lá fora... lá fora a brisa do Outono e o ar livre. Sem o cheiro de suor e jasmim.

Faça-os sentir a festa barulhenta. A música alta da orquestra de câmara, tocando na plataforma suspensa acima do salão. O cheiro de talco nos cabelos e na maquiagem. O cheiro de frango grelhado e vegetais cozidos. O sabor fresco e seco do vinho de ameixas. E o gosto daquele beijo escondido que você roubou naquele corredor escuro quando ninguém estava olhando. O perfume dos cabelos dela que ficou em sua pele. Sentir o suor nas pequenas costas dela. O som de seus sussurros em seu ouvido. Promessas para serem guardadas depois que a poeira baixar.

Faça-os sentir o Inverno. O Inverno tão frio que faz seus dentes doerem. A dormência dolorida de suas orelhas e seu nariz. Você piscando para manter seus

olhos úmidos. Seus ossos doendo. O vento atravessando suas roupas de Inverno, arranhando sua pele. Seus dedos dos pés queimando. Tão frio que queima. Tão frio que queima.

“São as coisas pequenas que fazem a sopa,” minha mãe sempre diz. E eu ainda consigo sentir. Os bifês que ela fritava todas as noites. Os vegetais frescos que ela acabara de comprar, estalando em meus dentes. O caldo, tão quente que queima, mas, tão bom que você nem liga.

Mostre-me.

Improvizando

Às vezes, os Jogadores o pegarão desprevenido. Eles lançarão uma bola curva⁸ que você nem verá chegando e você terá duas escolhas: se abaixar ou rebatê-la para longe.

É isso que separa os homens dos meninos, meu amigo. O verdadeiro teste.

Você consegue improvisar? Consegue adaptar? Consegue superar?

Se você acha que não, deixe-me provar o quão errado você está.

Assim como tudo, o improviso é uma habilidade. Quanto mais você pratica, melhor fica. Mas, eis alguns truques que você pode empregar para ajudá-lo. E não falarei de modo abstrato, mostrarei um exemplo real de um jogo que narrei.

Considere isso:

Em meu primeiro grupo de playtest, um dos Jogadores disse que a esposa do Daimyo era adúltera. Conforme jogávamos, surgiram especulações sobre quem havia traído o Daimyo.

Durante a primeira sessão de jogo, o problema surgiu. Alguém quis assumir um Risco de Sabedoria. Um dos Oficiais — a Espiã Mestre — estava sozinha com o Daimyo, falando para ele sobre as infidelidades da esposa. Ela assumiu um Risco de Sabedoria e começou a utilizar suas Apostas. A primeira Aposta foi usada e uma jovem mulher disse “Ela o traiu comigo”. Depois, outra Aposta: “e nós estávamos planejando matá-lo”.

Lembre-se, ela estava sozinha com o Daimyo naquele momento.

Ela declarou Surpresa. Assumiu um Risco de Proeza. E, justo ali, exatamente na primeira sessão, ela matou o Daimyo.

O que você faria nessa hora?

Peça um tempo de dez minutos. Seus Jogadores entenderão. Eles acabaram de destruir seus planos e você precisa de um segundo para se reorganizar.

⁸ Jogada de baseball difícil de ser rebatida por sua trajetória incomum.

Eu? Eu disse a eles que precisava ir ao banheiro. Uma pausa de cinco minutos. Me tranquei no banheiro, sentei no vaso e comecei a pensar. Cinco minutos no banheiro e eu estava pronto. Claro, as coisas não iriam como o planejado, afinal, eu tinha planejado objetivos e eles não.

Então, eis um exemplo real de improviso. O que eu fiz? Simples. Eu sabia o que meus Jogadores queriam e dei isso a eles.

A Espiã Mestre era o novo Daimyo. Era justo. Eu a fiz encontrar o diário secreto do Daimyo. Sabe, aquele em que ele detalhou todas as suas relações com os outros Daimyos. Ela aprendeu sobre suas tramas e planos e o quão delicada a Província realmente era. Agora, ela tinha que lidar com todos os seus vizinhos que a viam como um novo (e fraco) Daimyo e estavam prontos para marchar assim que a Primavera derretesse a neve dos campos.

Eu disse a ela que o diário a permitiria declarar um fato sobre cada um dos outros Oficiais. Algum tipo de segredo sombrio que eles estavam tentando esconder, mas que o Daimyo já sabia. Disse que não havia nada que eles pudessem fazer para detê-la. Ela era o Daimyo. Ela poderia definir qualquer coisa sobre os demais Personagens. Ela sorriu e começou a reunir segredos sobre cada um deles.

Eu também perguntei a ela que tipo de Daimyo ela seria. Ambicioso? Astuto? Louco? Assim como os demais samurais, todos os Oficiais deveriam lidar com um novo Daimyo agora. Eu também disse abertamente a eles: “você viram o Daimyo ser assassinado e sua posição ser usurpada. Agora vocês sabem que podem fazer isso também...”. É claro que isso também influenciou uma porção de coisas.

Eu ouvi meus Jogadores. Eu sabia o que eles queriam e dei a eles. Alguns queriam mistério. Outros queriam aventura. Outros queriam romance. O covarde queria ser o elemento cômico. Eu dei a eles o que eles queriam e os guiei pelos seus próprios desejos. Neste caso, os Jogadores queriam um jogo duro e não sabiam. Ou eles não sabiam como dizer isso abertamente. Todos queriam competir pelo título de Daimyo. Beleza, então. Eles tiveram o que queriam. Ah, sim, eles tiveram...



Holofote

Venho brincando com um conceito que é a ideia do “holofote”. Esse eu não criei: ouvi tantas pessoas falando sobre, que resolvi brincar um pouco, tentando dar meu tom ao conceito.

A cada sessão, escolha um Jogador. Ele estará sob os Holofotes. (Capitalizando a palavra, ela vira uma regra). Isso significa que aquele Jogador será o foco do jogo. O Narrador e os demais Jogadores trabalharão em conjunto para transformar o samurai daquele Jogador no centro daquela sessão.

Usar o Holofote permite-lhe focar todos os poderes de um único Jogador. Peça aos outros Jogadores para que interpretem PdMs significativos para o Personagem que está sob os Holofotes. Eles auxiliarão o Narrador a fazer daquele momento algo especial. Você assumirá o seu próprio. Você interpretará um PDM importante para o background daquele Jogador.

Deixe seu Holofote sobre um Personagem por Ano. Deixe os Jogadores trabalhando ao redor do foco, auxiliando um ao outro a contar as histórias de seus Personagens.

Misture os Backgrounds

Se você encontrar um elemento em comum entre o background de dois Personagens diferentes, encontre um modo de uni-los. Por exemplo, um samurai possui um tio que ele adora e outro samurai está procurando pelo homem que assassinou sua mãe. Transforme esses dois PdMs no mesmo PDM.

Um samurai está tendo um relacionamento secreto com uma mulher casada e outro samurai suspeita que sua mulher está tendo um caso... adivinhe qual o elemento comum aqui?

Leia os backgrounds de seus Jogadores com atenção. Se você olhar com cuidado, encontrará todos os meios de fazer seus Jogadores adorarem-no. Ou odiarem-no. Há pouca diferença, na verdade.

Filmes

Nesta seção, analisarei meus filmes de samurai favoritos com a intenção de mostrar como incorporar suas intrigas, personagens e situações em seu jogo. A maioria dos fãs do gênero samurai devem ter assistido a muitos desses filmes (senão todos). Se você não assistiu, eu aviso: há spoilers adiante. Claro, se você não assistiu a esses filmes... O que você está esperando?

Uma nota rápida: a maioria desses filmes são do diretor Akira Kurosawa. Isso não quer dizer que ele seja o único a fazer filmes sobre samurais; ele só é meu favo-

rito. Esses são os filmes que me inspiraram a aprender mais sobre os samurais e o Japão em geral. Sobre eles eu posso falar com certo grau de autoridade.

Yojimbo/Sanjuro

Diretor: Akira Kurosawa

Roteiristas: Akira Kurosawa, Ryuzo Kikushima

Este é um conto sobre o dilema de um ronin. Sempre procurando por dinheiro, sempre faminto, sempre implorando, subornando ou coagindo os plebeus para conseguir o que ele quer.

Ele é um pouco mais que um bandido... E, ainda assim, no filme de Kurosawa, a única fonte de moralidade. Ele é o único com um código de honra. Ele mente, engana, mata... E faz tudo isso por “uma chance de fazer algo bom”

Yojimbo é o melhor exemplo do apocalipse samurai. Tudo está ruindo. Nada funciona. Os criminosos comandam tudo e zombam de palavras como honra e dever. Somente quando um samurai adentra neste mundo é que eles são lembrados do poder que essas palavras carregam.

Uma lembrança de como o mundo era. Um mundo melhor, talvez. Mas apenas talvez. Preste muita atenção ao ato que é quase a ruína de Sanjuro: um ato de misericórdia e bondade.

Se ele tivesse permanecido impiedoso, se ele tivesse permanecido imparcial e distante, tudo teria dado certo.

Compaixão é uma fraqueza nesse mundo novo e isso quase o leva a morte. (Sempre que eu mostro esse filme a meus amigos, eles sempre me perguntam sobre o final: por que Sanjuro devolve a arma ao bandido? E por que ele enfrenta o outro lado do gatilho? Porque Sanjuro venceu.

A morte não significa nada. Você também poderia argumentar que, devido a seu nível, ele sabe que a arma não pode ferí-lo. Eu gosto dessa resposta).

Por outro lado, em Yojimbo, nosso ronin se depara com um problema diferente. Ao encontrar nove jovens ronins, nosso herói precisa lidar com o idealismo ingênuo da corte samurai.

Eles não sabem nada. Possuem todas as virtudes que um samurai deveria possuir – lealdade e dever – mas carecem da Astúcia necessária para sobreviver no mundo real. Sozinhos em seus jardins luxuosos, eles não fazem ideia de como as coisas realmente funcionam.

O primeiro conselho que ele dá-lhes, nunca confiar na aparência, é um dos mais difíceis. Talvez eles nunca tenham realmente aprendido essa lição.

AVENTURAS

Lançar seus samurais nesse mundo — um lugar onde suas mais altas virtudes não significam nada — pode ser uma martelada na cara deles. Fora de seus palácios, a yakuza comanda tudo. (Falarei mais sobre ela depois, neste capítulo)

Imagine essa história. O Daimyo envia seus Oficiais para uma vila grande ou uma cidade pequena. Ele quer saber porque os impostos não estão chegando. Os Oficiais chegam e descobrem que a yakuza comanda tudo. Os plebeus não dizem uma palavra: estão com medo dos samurais. Os habitantes confiam na yakuza porque os criminosos os protegem de bandidos e outros perigos. Os samurais nunca estiveram por perto. Nunca fizeram nada. Nada que não fosse coletar impostos.

“A yakuza nos protege”, os plebeus podem dizer. “Onde vocês estão? Em seu castelo, escrevendo poemas e debatendo técnicas de luta com espadas enquanto nós passamos fome. Agora, nós comemos e dormimos bem, protegidos de verdade”.

O que os Oficiais farão? Matarão todos os plebeus? E como fica a Honra aqui?

Ran

Diretor: Akira Kurosawa

Roteiristas: Akira Kurosawa, Hideo Oguni, Masato Ide

De longe, minha adaptação preferida de Rei Lear.

Um olhar sobre a ambição e a honra e porque as duas não podem coexistir. Homens ganhando o que querem porque roubam outros homens.

Como pode haver lealdade em um mundo como esse?



A decisão do Daimyo é claramente errada e o filho leal que aponta isso é banido. Tudo o que acontece depois é resultado dessas duas péssimas decisões.

Veja Lady Kaede, por exemplo. Veja como ela usa seu sexo para conseguir o que ela quer. Ela percebe a fraqueza e a explora. Se ela fosse um Personagem de RPG, nunca precisaria rolar nenhum dado. Tudo o que ela realiza é somente por meio da interpretação.

AVENTURAS

O Daimyo tomou uma decisão errada. Uma decisão evidentemente errada, inspirada pela luxúria por uma geisha ambiciosa. Ela quer ser a esposa do Daimyo e está mexendo os pauzinhos na direção correta para que isso aconteça. O Daimyo ofereceu proteção especial a ela — por meio de seus Oficiais, é claro; e ela está comandando os Oficiais. Finalmente, ela ajeta tudo para a morte da esposa... E ordena que o Oficial mais leal faça isso. Ele sabe que, se desobedecer, a fúria do Daimyo cairá sobre ele. Ele pode até ser banido. Mas, se ele recusar e explicar ao Daimyo que está sendo enganado e que deveria ignorar as palavras de uma geisha ambiciosa... Ele será banido.

Está ferrado, não importa o que ele fizer ...

(Sim, Lady Kaede realmente inspirou uma outra lady bastante famosa (ou infame?) de um outro RPG de samurai. Se você ainda não assistiu a Ran, faça e observe Lady Kaede. Você verá tudo isso lá.)

Os Sete Samurai

Diretor: Akira Kurosawa

Roteiristas: Akira Kurosawa, Shinobu Hashimoto, Hideo Oguni

Embora os personagens que dão nome ao filme não sejam oficialmente um Clã, os sete ronins contratados pelos plebeus para proteger uma vila certamente formam um. Cada um deles possui uma função específica, pelo menos, preenchendo os requisitos descritos neste jogo. Eles podem ser ronins, mas o lar que eles constroem para si — ainda que temporário — é muito mais confortável que a vida nômade que eles deixaram para trás.

Assim como todos os filmes de Kurosawa listados aqui, Os Sete Samurais é um olhar aprofundado no que a honra significa. O Bushido é uma filosofia simplória e, assim como a maioria delas, ignora as questões mais difíceis ou as responde com chavões bonitos. As escolhas mais difíceis da vida não podem ser respondidas com filosofias idealistas.

Às vezes, não há boas escolhas. Apenas escolhas que o assombrarão pelo resto de sua vida.

O jovem samurai que abandona suas lâminas e ajuda os agricultores com suas colheitas também me intriga. Não há cena de casamento. Tão ávido e tão cheio de planos no começo do filme, ele abandona todas suas devoções por amor. Pobre Kambei, os agricultores roubam-lhe até seu devotado discípulo.

Se você for assistir a somente um dos filmes desta lista, escolha este.

AVENTURAS

Há muitas histórias com uma premissa como essa. O meme cinematográfico “reunindo o grupo” inspirou muitos outros (e este é um dos primeiros filmes a usar esse recurso). Um grupo de samurais protegendo uma vila dos bandidos é o tema óbvio, mas há algo oculto nas entrelinhas. Vamos procurar por algo menos... evidente.

O tema mais profundo é a luta de classes. Como Kambei diz no final: “Novamente nós fomos derrotados. Os agricultores venceram, nós não”. As castas inferiores derrubaram a casta dos samurais. Não porque eles estudaram táticas de Guerra, mas porque eles controlavam a economia. Muitos samurais possuíam a visão tão parca que não perceberam isso. Muitos samurais consideravam os plebeus e os comerciantes um meio vulgar (embora necessário) para um fim maior. E, com base nesse descuido, você pode criar todos os tipos de histórias.

A Espada da Maldição

Diretor: Kihachi Okamoto

Roteiristas: Shinobu Hashimoto (roteiro), Kaizan Nakazato (livro)

Um retrato do mal genuíno. Um olhar pesado sobre um homem frio e violento. A Espada da Maldição deve ser um dos filmes mais controversos que eu já vi. A representação do protagonista me faz pensar se há qualquer bondade (ou mesmo sanidade) na mente dele. Se você quer um modelo para antagonista sanguinário para suas histórias, eis uma obra de arte.

Mais uma vez, esse filme ilustra perfeitamente o papel da mulher no Japão Antigo. Ela não é nada sem uma figura masculina para apoiá-la. Após o assassinato de seu irmão — ah, marido — Ohama precisa da ajuda de Tsukune ou precisará raspar o cabelo e ir para um convento.

Enquanto isso, Omatsu se torna uma vítima de seu marido cruel. Os papéis femininos nessas histórias são sempre os de vítimas. Raramente elas mostram qualquer força e, quando o fazem, isso as conduz para sua própria queda.

AVENTURAS

Eu não listei a opção do Daimyo Mau até agora, no Capítulo do Narrador, em que você e eu podemos conversar sobre ele a sós. Eu o escondi aqui

na seção sobre Aventuras de modo que os Jogadores não o encontrem facilmente.

Alguém poderia dizer que Ryunosuke Tsukue seria um Daimyo Louco. Eu discordo. Tsukue é mau. Pura e simplesmente. Um homem que ama a maldade e se deleita com o sofrimento alheio. Esse é o truque mais cruel para usar com seus Jogadores. Dê a eles o Daimyo Mau.

A Vantagem de um Daimyo Mau é que os Personagens ganham Honra quando realizarem ações genuinamente malignas.

A Desvantagem de um Daimyo Mau é justamente o oposto: Personagens perderão Honra da Reserva de Honra quando realizarem ações moralmente corretas.

Rashomon

Diretor: Akira Kurosawa

Roteiristas: Ryunosuke Akutagawa (contos), Akira Kurosawa, Shinobu Hashimoto

Na verdade, não é um filme samurai, mas, para você, como Narrador, é importante.

Para mim, Rashomon sempre foi uma reflexão sobre a natureza do homem. O diretor, Akira Kurosawa, queria que o filme parecesse real. Ele não quis criar um filme do tipo “era uma vez”, mas sim uma história que parecesse o mais autêntica possível. Por que? Porque a história que ele estava prestes a contar era sobre a impossibilidade de discernir a verdade da mentira. Um tema que estamos vendo muitas vezes neste capítulo.

O ser humano é mau e egoísta ou pode superar a mesquinhez e trazer um pouco de bondade ao mundo? Eu acho que essa história prova que as duas afirmações são verdadeiras. O ser humano pode prosperar com a maldade, mas também pode fazer o mesmo com bondade em seu coração.

Preste muita atenção ao que não está sendo dito, não ao que os suspeitos estão contando. Todas as quatro histórias são parecem verdadeiras, mas apenas a do Lethador é imparcial. Ele não estava envolvido; não tem nada a esconder.

A mulher transforma-se em quatro mulheres diferentes: uma para cada um dos contos. A escrita e a atuação quase nos fornecem quatro personagens diferentes que reagem a mesma situação de modos muito diferentes. Qual é o mais próximo da verdade? Isso realmente importa? O ser humano maquia sua própria realidade, reinventa seu passado com mentiras e acredita no que quer acreditar... não no que ele realmente viu ou fez.

A história perpetua todas as mentiras e misérias do mundo.

Falas como “os cães recebem o melhor neste mundo!” ilustram o quão miserável era a vida dos camponeses. O Sacerdote lamenta: “Não quero que este lugar seja o inferno!”, mas suas preces parecem ser em vão. Somente quando o Lenhador se oferecê para adotar a criança é que um fraco raio de sol volta a brilhar.

E é o Lenhador quem sofre uma transformação aqui.

Sua mentira inicial surge do fato que ele não queria se envolver. Ele não queria problemas. Ele foi ao bosque para cortar lenha e esbarrou nessa confusão. Mas, no final, ele adota a criança. Uma observação impressionante: para fazer o bem neste mundo, você precisa abandonar algo.

Para mim, assistir ao médium foi um dos momentos mais aterrorizantes no cinema. Algo que me atormentou por anos depois que eu assisti. Os samurais do Japão Antigo não eram capazes desse tipo de Magia — invocar os espíritos dos mortos — mas os outros talvez fossem. Tentei deixar a existência da Magia tão ambígua quanto possível. Tal testemunho seria condenável no Japão Antigo a menos que você considere a pergunta do Plebeu: “Por que um homem morto contaria a verdade?”

AVENTURAS

Para os Oficiais do Daimyo, lidar com esse tipo de problema era praticamente uma rotina. Quem está falando a verdade? Provavelmente ninguém, mas coloque três testemunhas diferentes diante de seus Oficiais e peça que eles decidam quem foi o mais sincero.

Lembre-se, eles são os Oficiais do Daimyo. Eles poderiam simplesmente tomar uma decisão rápida e pronto. Mas a bondade requer sacrifícios e a justiça requer consideração. Entretanto, com quatro versões diferentes da mesma história — e sem evidências para esclarecer nada — os Oficiais estarão em uma situação difícil de lidar. Sem justiça.

Não há perigo algum aqui. Apenas os Oficiais tomando uma decisão. Não sacarão suas espadas, não precisaram de arcos e flechas, não verão nenhuma gota de sangue. Mas, a decisão deles mudará vidas, para melhor ou para pior.

Eles podem ser egoístas e declarar uma decisão arbitrária ou poderão ponderar — fazendo um sacrifício — e lidar com a situação adequadamente. Apesar de tudo, eles nunca saberão o que realmente aconteceu. Nunca.

Os Sete Daimyos

Aqui estão os sete maiores Daimyos do Japão Antigo. Eu dei algumas sugestões, mas você pode decidir sobre a natureza deles.

Créditos: Ben Woerner escreveu essa seção com um pouco de adições minhas.

Oda Nobunaga (Cruel)

Ele foi um dos grandes unificadores do Japão, mas também era conhecido por ser cruel, astuto e esperto. Muitas pessoas dizem que ele era louco, mas outros dizem que era justo e inteligente.

Entretanto, é certo que ele não se importava com os plebeus além de sua capacidade como soldados. Enquanto ele estava unificando o Japão, enfureceu muitos samurais e causou a morte de milhares de plebeus. Ele é conhecido pela Batalha do Monte Hiei, em que cercou os monges guerreiros com 30.000 homens e, lentamente, marchou sobre todos os lados da montanha matando, queimando e roubando tudo até atingir o topo. Sua famosa morte foi causada, talvez, devido ao tratamento cruel que dava ao seus subordinados, em particular, um chamado Akechi Mitsuhide...

Akechi Mitsuhide (Astuto)

Ele era um célebre e famoso espadachim, mas também era conhecido por ser um poeta brilhante que levou Oda Nobunaga à morte. Um dos vassalos de Nobunaga estava sitiando um castelo e precisava de ajuda. Nobunaga e Akechi Mitsuhide, outro dos vassalos de Nobunaga, vieram em seu socorro. Uma vez lá, Mitsuhide empreendeu um golpe de estado e forçou Oda Nobunaga a assumir a responsabilidade pelas mortes da mãe, da irmã e da amante de Mitsuhide. Ele havia sido insultado por muitos aliados do Daimyo antes desse incidente e, apesar de ser um bom espadachim, não era visto como um homem calculista, apenas como mais um guerreiro. Muitos dizem que isso se deve por ele ser tão calculista e astuto que conseguia esconder seus desejos dos demais.

Toyotomi Hideyoshi (Ambicioso)

Hideyoshi e Ieyasu eram farinha do mesmo saco, ainda que Hideyoshi fosse um plebeu e Ieyasu fosse um nobre. Ambos eram muito espertos, mas Hideyoshi havia sido

*Se um Pássaro
Canoro Não
Quisesse Cantar...*

Há um provérbio no Japão que diz que se houvesse um pássaro canoro que não quisesse cantar, Toyotomi diria “faça-o querer cantar”, Nobunaga diria “force-o a cantar” e Tokugawa diria “espere ele cantar”.

As Opções de Ben

Ben não conseguiu decidir qual natureza cada Daimyo deveria receber, então, ele me deu opções. Aqui estão elas.

Oda Nobunaga era Cruel, Louco, Engenhoso e Ambicioso

Akechi Mitsuhide era Astuto e Audacioso

Toyotomi Hideyoshi era Ambicioso e Astuto

Tokugawa Ieyasu era Bondoso, Engenhoso e Ambicioso

Takeda Shingen era Engenhoso, Audacioso e Astuto

Uesugi Kenshin era Audacioso, Ambicioso e Bondoso

Date Masamune era Louco, Ambicioso, Engenhoso e Audacioso

encorajado desde seu nascimento a subir na vida.

Ele passou de servo de Nobunaga a praticamente Xogum do Japão (nunca recebeu oficialmente o título).

Tanto fez em sua escalada ao poder que pouco se importava com suas tropas, às vezes perdendo grandes quantidades de soldados. Hideyoshi também é famoso pela corrida contra Tokugawa, com o objetivo de derrubar Mitsuhide.

Os dois (Hideyoshi e Tokugawa) sabiam que quem derrotasse Mitsuhide primeiro seria o próximo governante do Japão. Hideyoshi forçou seus homens a avançar, deixando para trás os retardatários (e comprometendo a força de seu ataque) para que ele pudesse chegar primeiro. Quando chegou, apesar de cansados pela marcha, os homens de Hideyoshi derrotaram Mitsuhide e garantiram o lugar de Hideyoshi na história do Japão Antigo.

Tokogawa Ieyasu (Bondoso)

Sua própria paciência pode ter sido sua ruína, mas foram sua astúcia e esperteza que o levaram a resistir e vencer inúmeras vezes. Ele foi o homem que venceu Ishida Mitsunari em Sekigahara, tornando-se o Xogum de todo o Japão. Toda uma era, que durou mais de cem anos, foi nomeada devido a ele.

Antes de tornar-se Xogum, ele era conhecido por ter sido amigo de Nobunaga, Hideyoshi e até mesmo Akechi Mitsuhide. Ele também foi vencido muitas vezes em diversas batalhas, apenas para voltar ainda melhor por ter perdido a batalha anterior. Ele era um General de Imagawa quando Nobunaga derrotou-o e tornou-se seu amigo. Ele foi derrotado na batalha de Mikatagahara pela famosa cavalaria de Takeda Shingen, mas ele e seus Generais sobreviveram, escaparam e encontraram um meio de derrotar seus inimigos na batalha de Nagashino.

Depois de sua ascensão ao Xogunato, ele tornou-se famoso por criar métodos capazes de manter os Daimyos na linha e mantê-los sob controle, convidando-os a partilhar o capital, mas também fazendo-os gastar grandes quantias de dinheiro. Apesar de toda a sua astúcia e esperteza, ele sempre será conhecido por sua paciência.

Takeda Shingen (Engenhoso)

O Grande! Ainda amado pelo Japão devido a suas famosas cargas de cavalaria, sua ambição implacável quando sua família estava prestes a passá-lo para trás, e por seus vários Generais sábios. Takeda Shingen só é comparado ao seu rival de longa data, a grande encarnação do deus da guerra, Uesugi Kenshin. Os dois são famosos por sua rivalidade, por suas vitórias em toda a parte e, apesar de terem se enfrentado muitas vezes, por ambos terem sido mortos, provavelmente, por simples plebeus. Ele é famoso por seu engenhoso desenvolvimento das táticas de cavalaria, que só foram vencidas, em Nagashino, quando Oda e Tokugawa lideraram seus plebeus armados com mosquetes.

(Takeda aparece no filme *Fûrin Kazan*. O protagonista da obra é um de seus “vinte e quarto Generais”, Yamamoto Kansuke, representado pelo incrível Toshiro Mifune.)

Uesugi Kenshin (Audacioso)

O Senhor da Guerra! Famoso pela lealdade de seus vassalos e por ter sido declarado por eles como a encarnação do Deus da Guerra. Uesugi Kenshin era conhecido como o Dragão de Echigo que se opôs ao Tigre de Kai, Takeda Shingen. No começo de sua carreira, ele depôs seu irmão para assumir seu título na família, portanto, sua ambição é inquestionável. Apesar de ser o herdeiro por direito, seu irmão tentou ganhar a posição e Kenshin, que não queria matar seu irmão, acabou tendo que fazê-lo. Apesar desse momento de relutância, Kenshin, que se tornou um monge Budista - apesar de manter sua posição e seus títulos; nunca foi relutante quanto a entrar em guerra contra Shingen ou outros inimigos. De fato, ele tornou-se tão poderoso no nordeste do Japão que, quando morreu, Oda Nobunaga declarou a célebre frase: “agora o império é meu”.

Date Masamune (Louco)

Famoso por ter perdido um olho, por seus soldados em armaduras douradas e negras, e por seu elmo de lua crescente. Date Masamune foi um Daimyo ambicioso, esperto e astuto. Embora se saiba que ele perdeu seu olho esquerdo devido à varíola, não se sabe como ele o removeu. Diz a lenda que, quando um de seus Generais disse que um inimigo poderia usar isso como uma vantagem, Masamune arrancou o olho de sua órbita. Outra lenda conta que um dos mais confiáveis vassalos dele removeu seu olho. Seja como for, a mãe de Masamune declarou que, como ele havia perdido um olho, nunca seria um líder. Talvez motivado por essa declaração, ele reuniu seus mais confiáveis vassalos e atacou todos os seus vizinhos, incluindo sua própria família. Unificou o Norte do Japão e ficou conhecido como o Dragão de Um Só Olho.

Mais tarde, quando Hideyoshi estava unificando os poderosos blocos do Japão, ele forçou Masamune e o Daimyo do Norte do Japão a participarem em sua campanha para eliminar o Clã Hojo. Masamune recusou. Mesmo que ele não tivesse escolha e tivesse deixado Hideyoshi furioso, e continuou a recusar, até que Hideyoshi foi forçado a confrontá-lo. Vestindo suas roupas mais finas, não mostrando qualquer sinal de medo, Masamune encarou Hideyoshi e continuou declarando que não estava “disposto” a começar a campanha. Hideyoshi, impressionado por Masamune, poupou sua vida e declarou: “ele pode ser útil”.

Muitos anos depois, Masamune foi o primeiro a construir um navio em estilo Europeu. Ele também é conhecido por encorajar muitos estrangeiros e cristãos a vir para suas terras. Sua filha era praticamente uma cristã convertida e, apesar de Masamune continuar sendo budista, era aberto e amistoso para com os cristãos, mesmo que seu bom amigo, o Xogum, Tokugawa Ieyasu, tivesse proibido o Cristianismo.

Usando a Autoridade

Uma das mais poderosas ferramentas que você pode utilizar como Narrador é a autoridade. A autoridade sempre é algo complicado em uma cultura como o Japão Antigo. Nada é o que parece. Seus Jogadores sempre estarão perguntando: “quem é a autoridade aqui?”. Para complicar, eles também perguntarão: “quem eu quero ofender?”

Se você fizer as coisas do jeito certo, pondo conflitos de autoridade por toda parte, seus Jogadores irão hesitar a cada passo. Cada ação que eles fizerem poderá ofender alguém. Se o Daimyo perguntar algo a eles, a resposta poderá ofender a um dos Oficiais dele. Se o Daimyo demonstrar favoritismo a um Oficial, os outros deverão demonstrar sinais sutis de insulto.

Toda a vez que seus samurais entrarem em um Domínio estrangeiro, eles automaticamente reconhecerão a estrutura da autoridade mais evidente. Mas, a estrutura secreta da autoridade permanecerá oculta sem roleplay ou Riscos de Astúcia. Ainda assim, haverá segredos que eles não descobrirão e jogos cujas regras eles não entenderão.

Criar esse sentimento de duplo sentido para tudo no Japão Antigo é a chave para manter seus Jogadores confusos e atentos.

Temas Apocalípticos

Nós sabemos o que aconteceu com o mundo do Japão Antigo, mas os habitantes da época não.

O mundo deles está chegando ao fim.



O surgimento da pólvora, a chegada dos mercadores e a influência Ocidental forçarão a casta dos samurais a decidir entre a transformação e a extinção.

Você pode usar esses temas para dar um tom distópico ao seu mundo. O sistema que mantinha os samurais já não funciona mais. Em seus castelos, muito acima dos problemas mundanos, os assuntos como pobreza, criminalidade e fome eram ignorados. É exatamente o que está acontecendo: as classes mais baixas são ignoradas em prol das filosofias dos guerreiros, como o dever e a honra. Para um plebeu, dever e honra não significam nada.

Os samurais não ligam para eles. Bandidos dominam as estradas, os Oficiais são subornados e os agricultores passam fome. Somente quando os samurais ficarem sem arroz é que eles prestarão atenção, mas, então, já será muito tarde.

Quando os samurais deixam suas cortes e campos de batalha, descreva o mundo tão apocalíptico quanto você puder imaginar. Lembra do cão fugindo da vila no

começo de Yojimbo? É disso que estou falando. Você está prestes a entrar em um mundo sem leis. Onde coisas como bushido não importam.

Poeira e vento. Cadáveres. Os sussurros de homens morrendo com a garganta seca. Prédios decrepitos, o povo nu e faminto. Qual a utilidade de sua filosofia aqui, samurai?

A Yakuza

A Yakuza declara que suas origens remontam ao Japão Antigo, então, por que não incluí-la? Não os históricos apostadores mesquinhos e mercadores de mercadorias de péssima qualidade, mas a romântica Yakuza que protegia os aldeões dos samurais errantes.

A Yakuza representa a oposição total do bushido. Ou, talvez, eles sejam a conclusão ilógica do bushido. Os dois lados acreditam na Honra. Os dois lados acreditam em um grau de altruísmo.



Os dois lados exigem sacrifícios. Os dois lados recompensam o sucesso e punem o fracasso.

Porém, a Yakuza reconhece a necessidade dos pobres. Eles reconhecem a tirania dos samurais. E, querem fazer alguma coisa quanto a isso.

Seus samurais terão que lidar com uma conspiração velada e que é protegida pelas pessoas que os servem. Todo mundo no Japão Antigo nega a existência de uma organização como essa, embora sua força já possa ser sentida de um modo real e mortífero.

Esqueça os ninjas. É aqui que o verdadeiro perigo mora. Nada de homens pulando por aí, com pijamas negros, atirando bolinhas de fumaça e fazendo magia com movimentos de dedos. Não, apenas a ganância pura e simples, a honra e a violência a sangue frio.

Jogue Sujo

Ok. Agora, vamos esquentar as coisas.

Eu prometi para você uma coletânea de notas sobre minhas experiência ao narrar o jogo. Aqui estão elas - sem uma ordem particular, sem um estilo particular, apenas alguns conselhos meus para você, o Narrador.

Chute-os nos dentes e pegue-os de jeito.

Vale a pena?

Muitas vezes, os Jogadores terão disputas sobre como as coisas estão indo. Às vezes, essas disputas evoluem os Personagens e são divertidas, mas há momentos em que elas atrapalham. Se seus Jogadores iniciarem uma disputa Jogador versus Jogador, o melhor meio de resolvê-la é perguntando: “vale a pena?”

Peça a cada Jogador para que ele remova Honra da Reserva. Esse tipo de discórdia explícita entre Oficiais é vergonhoso. Quem remover mais Honra da Reserva estará com a razão.

Não faça isso em segredo, faça na frente de todos. O Jogador que remover mais Honra da Reserva está certo e o outro está errado.

Transformando Falhas em Sucessos

Outro truque. Só porque você obteve sucesso em um Risco não significa que seu Personagem fez o mesmo. Às vezes, uma falha é melhor do que um sucesso. Eis um exemplo.

Um dos Personagens em meu jogo tinha uma filha. Ela estava prometida para um vizinho, mas, infelizmente, engravidou de outro homem. Tudo certo. Sua mãe

encontrou uma solução. Ela começou a usar uma barriga falsa durante as festas, dando a ideia de que estava grávida. Ou seja, a mãe aceitou cuidar da criança como se fosse sua e a filha se casaria depois da gravidez. Desse modo, ela foi a uma festa com a barriga falsa. Todos a parabenizaram. Sorrisos e abraços. Ela foi para a cama cedo — afinal, mulheres grávidas não deveriam dormir muito tarde — e, assim que entrou no quarto, um assassino atacou. Nossa mãe falsa não era frágil, mas não estava com uma espada ou com uma adaga. Nós rolamos o Risco... e o PdM venceu. O Jogador esperava o pior. Afinal, eu tinha quatro Apostas prontas para agravar o Ferimento até o Nível 5. Mas, eu não fiz. Ao invés disso... a faca cravou-se na barriga dela.

A barriga falsa dela.

A lâmina nem tocou sua carne. Os olhos do assassino brilharam com a compreensão. Ela pode ver um pequeno sorriso surgindo atrás de sua máscara. “Chantagem”, ele sussurrou. Depois, pulou pela janela, sumindo no meio da noite.

Transformando assim uma falha em um sucesso.

Jogadores, Apostas & Pontos de Honra

De certo modo, narrar **Blood & Honor** não é muito diferente de narrar qualquer outro jogo. Mais especificamente, seus Jogadores sempre encontrarão um caminho diferente e caótico para fazer as coisas, desperdiçando seus planos tão bem feitos.

A diferença é que, em **Blood & Honor**, temos mecânicas para que eles façam isso. Eles usam Apostas e Pontos de Honra para bagunçar tudo. Eles vão pegar seus planos bem feitos e lançá-los pela janela... exatamente como eles fazem em outros RPGs. Mas, aqui você tem uma vantagem: você não tem planos. Você tem uma espécie de linha narrativa e talvez algumas ideias, mas, assim que os Jogadores descobrirem que eles podem modificar essa linha e adicionar suas próprias ideias, começarão a construir as histórias sozinhos. Então, por que eles precisam de um Narrador?

Eles precisam de você para adicionar surpresas à mistura. Eles precisam de Apostas e Pontos de Honra para adicionar detalhes, você não. Você pode criar as coisas por conta própria... desde que você não contradiga algo que seus Jogadores já tenham estabelecido.

Essa espécie de poder na mão dos Jogadores é uma coisa boa. Significa que eles podem dizer a você — na lata — exatamente o que eles querem.

Quando um Jogador transforma um PdM em um primo ou um ex-amor, ele quer dizer “eu quero ter uma ligação com esse PdM”. Eles não precisam pedir a você, eles só fazem isso acontecer. O mesmo acontece quando um Jogador usa um Ponto de Honra para dizer “nós somos inimigos há um bom tempo”. O Jogador

não precisa gastar pontos em algo como “Inimigo” para adicionar algo assim a sua Ficha de Personagem. Ele pode jogar por algumas sessões, encontrar um inimigo que ele realmente odeie (ou ama odiar), usar um Ponto de Honra e BANG! Ele tem um novo inimigo.

O poder na mão dos Jogadores dá a eles a habilidade de dizer a você que tipo de histórias, de aliados e de inimigos eles querem. Você não precisa adivinhar nada disso. E pode dar a eles exatamente o que eles querem porque eles disseram o que eles querem. Essa é a vantagem do sistema de **Blood & Honor**: ele permite que os Jogadores criem Personagens, intrigas e mistérios por conta própria. Você não é um “Dungeon Master” ou um “Mestre de Jogo”. Você é um Narrador: guiando a narrativa, trabalhando com os Jogadores — não contra eles — para criar uma história que todos vocês querem ouvir.

O Caso Vach, Parte 1

Eu tenho um amigo chamado Vach. Um ótimo RPGista - quero dizer realmente ótimo. Mas, Vach tem essa... mania...

Sempre pede se ele pode interpretar algo que não está no jogo. Se estamos jogando Ravenloft, ele quer ser um kenku samurai. Se estamos jogando L5R, ele quer ser um gaijin. Você entendeu...

Porém, eu sei que ele não está sozinho. Eu sei que há toneladas de Jogadores com a mesma doença. Então, vejamos como lidar com eles aqui.

“Sim, Vach, você pode ser um ronin”. Eu sei que o jogo é sobre interpretar um Clá, mas, sim, você pode interpretar o que quiser. Eu lhe forneci regras para jogar como um ronin no primeiro capítulo. Você não tem Honra, nem bônus de Clá, nem Equipamento, nem aliados, nem comida, nem nada. Mas, você vai se divertir com isso.

Então, vamos lá. Você é o estranho. Divirta-se. Eu sei que você irá.

Quem é o Protagonista?

Pensei nisto enquanto escrevia sobre PdMs...

Recentemente, me deparei com uma observação acerca do papel do protagonista e do antagonista em uma história. O conceito define que o protagonista é aquele que sofre a mudança e o antagonista e o instrumento dessa mudança. Por exemplo, em *As Aventuras de Huckleberry Finn*, sabemos que Huck é o protagonista, mas poderíamos argumentar que Jim é o antagonista. Jim põe em cheque a visão de mundo de Huck, o que resulta em uma mudança vital nesse personagem.

Do mesmo modo, no filme *Um Sonho de Liberdade*, podemos dizer que Red (o personagem vivido por Morgan Freeman) é o protagonista — ele é o narrador e

um dos personagens da história — enquanto que Andy Dufresne (o personagem de Tim Robbins) é o antagonista. É Andy quem estimula a transformação do personagem Red. Red começa a história sem esperanças. Um homem fracassado. No final, sua transformação não poderia ter ocorrido sem o Andy.

Vamos a mais um exemplo, em Otelo de Shakespeare, Iago faz o papel de antagonista — aqui, um bem perigoso — mas não é seu ódio pelo Mouro que o define desse modo. Na verdade, é o fato dele não sofrer nenhuma mudança, mas inspirar a mudança em Otelo que o define como o antagonista.

Assim como a maioria das observações sobre literatura, não posso afirmar que isso ocorra em todas as histórias — é quase certo que não —, mas me ajudou a aprimorar o papel de meus antagonistas nas histórias. Espero que ajude você também.

Sempre Peça Apostas

Sempre que um Jogador assumir um Risco, tenha o hábito de perguntar “você quer fazer alguma Aposta?”. Os Jogadores esquecem essas coisas e, até que eles criem o hábito, continue estimulando-os.

“Você quer fazer alguma Aposta?”

“Você quer fazer alguma Aposta?”

“Você quer fazer alguma Aposta?”

Se você esquecer disso, como espera que eles lembrem?

Riscos de Sabedoria

Sempre que um Jogador perguntar-lhe sobre o mundo, sua resposta deveria ser “não sei, assuma um Risco de Sabedoria”.

O Caso Vach, Parte 2

É fácil classificar os Jogadores como “apelões”, “atores” ou “advogados de regras” e esquecer que há uma razão para que eles atuem desse modo. Acredito que, na maioria das vezes, a razão é somente “eu quero que meu Personagem apareça”. Deixe-me explicar o que quero dizer.

Há pouco eu mencionei meu amigo Vach. Em todos os jogos, ele sempre quer interpretar algo totalmente fora do gênero. O que eu não mencionei é que Vach também é um dos maiores apelões do mundo. Ele estica qualquer sistema até seus limites, quase os arrebentando. Ele explora as regras completamente. Completamente. Então, certo dia, eu sentei com ele e perguntei por que ele fazia isso. O que eu descobri durante a conversa fez muito sentido.

Vach queria que seu Personagem fosse distinto. Ele não queria ser “só mais um samurai”. Ele queria que seu Personagem se destacasse, tivesse voz própria, fosse único. Como apelão, Vach também queria que seu Personagem funcionasse. O que quero dizer é, se seu Personagem deveria ser furtivo, ele quer se esgueirar por uma sala lotada sem que ninguém perceba que ele está lá. Mesmo que ele consiga uma rolagem de merda, ele ainda quer que sua furtividade funcione ao menos um pouquinho. Afinal, se ele é o maior espadachim de todo o Japão Antigo, não deveria conseguir um pouco de sucesso mesmo em uma falha crítica?

Eu concordo com Vach. Os Jogadores deveriam sentir que seus Personagens são únicos. Afinal, estamos falando dos samurais do Japão Antigo! Eles deveriam ter uma voz distinta e um sabor próprio. Também concordo quanto ao outro ponto. Se ele é o maior espadachim do Japão Antigo, ele deveria conseguir um pouco de sucesso, mesmo se falhar.

Essa conversa com Vach inspirou muito o sistema que você vê neste livro. Você geralmente terá ao menos uma Aposta para jogar.

Assim, eis minha solução para Vach. (Esta é a solução real que eu propus a Vach quando tivemos essa conversa).

“Cara, eu sei que você quer ter um Personagem diferente, por isso, eu recomendo que você jogue com um espadachim cego. Eu vou dar mega-bônus para seu kenjutsu e você será o melhor espadachim do jogo. Você terá uma intuição que nenhum outro Personagem terá. Você será capaz de reconhecer um estilo de combate apenas ouvindo as lâminas cortando o ar. Será capaz de determinar a habilidade de um homem apenas pelo modo como a presença dele afeta o mundo a seu redor. Você será incrível. Por fim, lembre que sua circunstância única também coloca-lhe em extrema desvantagem.

Qualquer tipo estranho que você escolha para jogar lhe colocará no que Sun Tzu chamava de ‘território profundo’. Você sempre estará em desvantagem, será sempre tratado como um inferior, sempre cuspirão em você — mesmo que seja pelas costas. Eu sei que você gosta desse tipo de desafio, mas quero que você entenda as consequências. Você vai precisar que outro Personagem o guie, porque você não pode ver. Você perderá alguns detalhes importantes das intrigas porque não pode ver. Se você perder sua espada, estará indefeso. Indefeso. Vou falar mais uma vez. Se você perder sua espada, estará indefeso. E se você está pensando que não encontrará nenhuma dificuldade quando eu narrar o jogo, então você realmente não sabe com quem está lidando.

Você será incrível. Você será único. Você estará em uma incrível desvantagem.

Não vou usar isso para encher seu saco, mas usarei para criar histórias. Não vou usar isso como desculpa para ser um mala, mas seus inimigos irão”.

O que um Jogador faz e por que um Jogador faz são duas coisas diferentes. Não caia no clichê. Encontre a motivação. Só algumas perguntas e Vach passou de “apelão” para “contador de histórias”. Tudo está na motivação.

Últimas Palavras

Um ditado que eu aprendi enquanto escrevia *Legend of the Five Rings*: “os japoneses arrumam o problema; os americanos arrumam a culpa”⁹. Nenhum RPG será divertido para todos. Nenhum jogo é perfeito.

Nenhum sistema “genérico” deixará todos felizes. É uma tarefa impossível. Por isso temos 31 sabores diferentes de sorvete, por isso sua TV tem cinquenta mil canais e por isso que cada um tem um RPG favorito diferente.

Se você não está se divertindo com alguma mecânica do jogo, mude-a. Se você não está se divertindo, não é culpa minha, não é culpa sua. Não é “culpa” de ninguém. Você e eu só gostamos de sorvetes diferentes.

Mude a mecânica para algo que você goste mais. Não se preocupe, eu não ligo. E ninguém vai proibir você de se divertir com meu jogo. Muito menos eu.

Divirta-se!

⁹ Fix foi traduzido livremente como “arrumar” para manter semelhança com o jogo de palavras do original: “Japanese fix the problem; americans fix the blame”.



Estilos de Combate

Tive muitos problemas com isso. Desenvolvi três sistemas diferentes de Estilos de Combate. Eles são uma parte fundamental da literatura samurai, então, pensei que seria necessário fazê-los parte do jogo.

Aliás, já existe um treinamento com espadas no jogo, está implícito refletido na Proeza do samurai. Mas, isso não está explícito e, se uma mecânica não está explícita, os Jogadores não a notam e ela deixa de existir.

Portanto, meu último esquema das mecânicas envolvendo os Estilos de Combate está aqui, como um Apêndice do texto principal. Eu gosto muito delas, mas também tenho alguns problemas com elas. Explicarei.

Com essas mecânicas, é totalmente possível para um Cortesão tornar-se um espadachim melhor que o Assassino ou o Yojimbo do Daimyo.

Não gosto disso.

O Assassino e o Yojimbo sempre ganham Dados Bônus devido a seu Giri, claro, mas o Cortesão poderia aprender mais Estilos de Combate do que qualquer um deles e, portanto, estaria em vantagem.

Por outro lado, se o Cortesão se torna um espadachim melhor que o Assassino e o Yojimbo... Onde diabos esses dois estão investindo seu tempo?

Com arranjos de flores? É hora do Daimyo mandar que eles se matem e conseguir espadachins melhores.

Também gosto da ideia de que todos os Oficiais do Daimyo gastem Ações da Estação aprendendo a serem melhores espadachins. Um Daimyo Audacioso iria adorar isso.

Assim sendo, essas mecânicas possuem vantagens e desvantagens, o que me parece bastante adequado ao jogo.

O Sistema

Embora o Japão Antigo possuísse vários estilos de combate, eu fornecerei cinco opções diferentes de Estilo. A ilustração da página seguinte mostra como os cinco Estilos se relacionam.

Cada um prove um bônus ou penalidade contra um tipo diferente de Estilo.

Cada Estilo de Combate fornece ao seu samurai Dados Bônus em um Duelo. Entretanto, se seu oponente também estudou um tipo de Estilo de Combate,

também pode receber Dados Bônus adicionais por seu estudo. Alguns Estilos são mais eficientes para derrotar outros.

Um samurai pode aprender as técnicas de um Estilo de Combate com uma Ação de Estação, conquistando um Nível no Estilo escolhido.

Ele recebe um Dado Bônus para cada Nível que possuir no Estilo. Níveis adicionais e Dados Bônus também podem ser conseguidos, mas cada um custa Ações da Estação adicionais:

- Passar do nível 1 para o nível 2 em um Estilo de Combate custa duas Ações da Estação.
- Passar do nível 2 para o nível 3 custa três Ações da Estação.
- Passar do nível 3 para o nível 4 custa quatro Ações da Estação.
- Passar do nível 4 para o nível 5 custa cinco Ações da Estação.



Cada Estilo é associado a uma Virtude. O Nível máximo que você pode possuir em determinado Estilo é equivalente ao valor que você possui na Virtude associada a esse Estilo.

Por exemplo, se sua Astúcia é 3, você só pode ter três Níveis em um Estilo associado a essa Virtude.

Quando enfrentar um oponente de um Estilo oposto, você ou ele receberão Dados Bônus. Localize seu Estilo na imagem da página anterior. Pode ser o Estilo da Água, ou o Estilo do Vento, ou o Estilo do Fogo, etc.

Não importa qual a localização, você terá vantagem sobre duas e desvantagem sobre outras duas. Nenhuma técnica é perfeita e cada uma tem sua própria fraqueza.

Cada Estilo também prove um Bônus de +2 (uma Vantagem menor) contra qualquer Estilo oposto.

Terra (“Chi”)

Os Estilos da Terra ensinam aos discípulos a confiança suprema em testes físicos e mentais. A Terra está associada à Força do discípulo.

Fogo (“Ka”)

Os Estilos do Fogo ensinam aos discípulos que a ação e o movimento antecipado são a chave para o sucesso. O Fogo está associado à Coragem do discípulo.

Vento (“Fu”)

Os Estilos do Vento ensinam aos discípulos a observar atentamente um oponente para descobrir suas fraquezas. O Vento está associado à Astúcia do discípulo.

Água (“Sui”)

Os Estilos da Água ensinam ao discípulo a ser sempre fluído e adaptável. A flexibilidade garante a vitória. A Água está associada à Beleza do discípulo.

Vácuo (“Ku”)

Também conhecido como “Céu” ou “Paraíso”. Os Estilos do Vácuo ensinam ao discípulo a filosofia do “sem pensar”. Reagir sem conhecer. O vazio em movimento. O Vácuo está associado à Sabedoria do discípulo.

Perguntas & Respostas

Quantos Níveis de Ferimento eu posso ter antes de morrer?

Você pode ter quantos você quiser. Dez Ferimentos de Nível 1 não se transformam em dois Ferimentos de Nível 5, por exemplo

Todas as armas, exceto a katana (e, às vezes, o arco) causam um Nível de Ferimento. E a katana causa morte instantânea. Assim sendo, qual a utilidade da Habilidade do Yojimbo “Você pode receber um nível de Ferimento no lugar de outro samurai de seu Clã, evitando que ele seja ferido. Reduza o nível deste Ferimento pelo número de níveis de seu Nível de Giri.”. Se for sempre um Nível de Ferimento, então o Yojimbo, não importando qual seu nível, sempre o detém. Se há um golpe fatal (de uma katana ou arco), para que servirá diminuir o número de Níveis de Ferimento? Só se você determinar um número específico de Níveis de Ferimento à katana.

Sim, um Yojimbo de Nível 1 sempre detém um Ferimento de Nível 1. Assim que um Personagem recebe um Ferimento de Nível 1, o autor do golpe tem a oportunidade de agravar aquele ferimento de Nível 1 para algo mais sério. Se ele não fizer, então o Yojimbo pode deter esse Ferimento de Nível 1.

Dependendo do Nível, um Yojimbo também pode reduzir um golpe fatal para um Ferimento menor. Um Yojimbo de Nível 1 pode reduzir um golpe fatal para um Ferimento de Nível 5. Um Yojimbo de Nível 2 pode reduzir esse mesmo Ferimento para um Ferimento de Nível 4.

Lembre-se, nem sempre é socialmente apropriado para um Yojimbo se envolver. Evitar uma tentativa de assassinato é algo muito diferente do que saltar no meio de um Duelo. Esse tipo de ação pode até justificar uma perda de Honra.

Quando eu declaro as Ações da Estação? No final de uma Estação ou no começo da próxima?

Depende de quando você quiser realizá-las. Você pode realizá-las ao final de uma sessão de jogo ou no começo de outra sessão. Literalmente, só depende de você. Não há por que fazer de um modo específico ou de outro.

Se eu disser que irei construir ou melhorar algum Estabelecimento, quando ele fica pronto? No final da próxima Estação?

No começo da próxima Estação.

Quem toma as decisões do Daimyo, como as Ações da Estação, se ele é um PdM?

Assim como os outros PdMs, o Narrador controla as Ações e decisões do Daimyo.

Para uma espada de Qualidade, os Benefícios, como Lâmina, possuem Níveis ou eu precisarei usar mais Níveis para duplicar os efeitos do Benefício (Por exemplo, dois Níveis de Qualidade poderiam ser usados para uma Espunhadura de Nível 2, fornecendo 2 ataques extras)?

Sim, cada Benefício exige um Nível de Qualidade, mesmo que seja um já possuído.

Durante a Guerra, se eu possuo mais que um Oficial de um mesmo tipo, todos eles rolam os dados? Assim, se eu tiver dois Generais, ambos rolam para “O Segundo Cálculo”?

Não. Apenas um Oficial por rolagem.

Se um dos lados se rende, os Estabelecimentos que não foram destruídos permanecem em jogo?

Sim.

Você realmente precisava deixar as katanas tão poderosas?

Não, não precisava, mas, na tradição japonesa, a espada de um samurai é a alma dele. No Japão Antigo, isso não é uma metáfora. A espada é a alma dele. Não é sua lança, nem seu arco, nem seu grande martelo, mas sua espada.

Por que não fazer dela a arma mais poderosa que ele pode utilizar?



Uma ação desonrosa, realizada de um modo que ninguém, exceto o infrator saiba, ainda fará com que o Clã perca Honra?

Essa é uma questão delicada.

Você e seu grupo devem decidir entre as duas possibilidades. A primeira diz que Ações feitas em sigilo afetam a Honra do Clã normalmente. A segunda diz que apenas Ações públicas afetam a Honra do Clã. Posso imaginar argumentos para ambos os lados.

Para mim, apenas Ações públicas. Vergonha e Honra são dois conceitos diferentes no Japão Antigo. Vergonha é um problema pessoal. Honra é um problema público.

Digamos que eu venci e o perdedor tem uma Aposta disponível. Eu declaro que eu venci e ataco com minha espada, matando meu oponente. Esse Jogador pode utilizar sua Aposta para dizer que me ataca também, me matando?

Não, mas ele pode utilizar isso para lhe causar um Ferimento de Nível 1. Se ele tiver mais Apostas, poderá também agravar esse Ferimento depois de causá-lo.

Entretanto, ele não pode matá-lo apenas com Apostas. Ainda, cada Aposta que ele usar para causar Ferimentos é uma Aposta que ele não poderá usar para Glória. Deve haver equilíbrio. Glória ou vingança...

Eventualmente, um samurai pode alcançar a posição de Daimyo? (Quando o Daimyo morrer, por exemplo?) Se sim, quem ganha essa posição? (O samurai com mais Glória?) E depois, a mecânica do grupo continua a mesma, tendo um Jogador no papel de Daimyo?

Eu optaria pelo Personagem com o Nível mais alto. Ele mantém a Habilidade de Oficial e o Benefício que ele ganhou, mas, agora, também tem um Nível de Daimyo.

Ele não pode avançar mais em seu Nível de Oficial. Ele deve dedicar todo o seu tempo e trabalho para ser um Daimyo.

Tenho a impressão de que todos os Jogadores são “Oficiais”, não importando seu Giri. Estou certo?

Sim, está.

O que acontece quando é necessário remover Honra e não há mais nenhuma para ser removida?

Eis uma boa pergunta.

Você deve remover Honra da Reserva quando for necessário. Se você não puder, alguém deve encontrar um meio de adicionar Honra à Reserva para que ela possa ser removida. (Dica: tente seppuku.)

O que acontece se no final ou no começo de uma aventura/sessão não há Honra na Reserva?

Nada.

Se a Província de meu Daimyo não tem um Ferreiro, aonde eu consigo minha espada?

Você ainda consegue uma espada, mas de Má Qualidade.

Digamos que no começo de um Massacre, eu consiga o segundo maior resultado e tenha duas Apostas. Meu turno começa e eu uso a Prioridade para narrar minha própria morte. Eu ainda tenho duas Apostas. Eu posso usá-las?

Não. Uma vez que seu Personagem tenha morrido, todas as suas apostas são convertidas em Glória.

Um grande e especial agradecimento ao pessoal do RPG.net, que forneceu uma tonelada de feedback. Seu trabalho me ajudou a fazer este jogo ainda melhor. Obrigado!

Adam Krump, Chris Chinn, Michał Dąbrowski, Jonathan Baldrige, Drew Stevens, Galadrin, Jack Steel, Jason Lewis, Jesse Burnako, João Mariano, Justin Smith, Kenneth Coble, Luke Bailey, Memona, Michael Pfaff, Rob Wieland, Aaron Zirkelbach, Spirit_Crusher, The Engine, Tomasz Barański, Vinicius Lessa e Calvin D. Jim

Glossário de Termos em Japonês

A Um	Infinito, a Imortalidade, o “começo e o fim”.
Ashigaru	Soldados de infantaria.
Daimyo	Líder de uma província (Dai = grande, Myo = terras privadas).
Daisho	Conjunto formado pela katana e a wakizashi.
Edamame	Preparado de grãos de soja em vagem, cozidos com sal e tempêros.
Ema	Pequeno amuleto de madeira ou bijuteria, com dizeres escritos.
Eta	Casta responsável por serviços que quebravam os tabus xintoístas ou budistas (caçadores, coureiros, açougueiros, agentes funerários). Literalmente, “repleto de sujeira”.
Fugu	Peixe, conhecido no Brasil como baiacu.
Gani	“Desejo”.
Giri	Servir a um superior com devoção digna de auto-sacrifício.
Han	Nome dado aos antigos feudos japoneses.
Harai	Ritual de purificação.
Hatamoto	General, líder das tropas.
Heimin	“Meio pessoas”, os camponeses, pescadores, comerciantes, etc.
Hinin	“não-pessoas”, o mesmo que “eta”, mas com tom menos pejorativo.
Ikura (Roe)	Ovas de salmão.
Iyokan	Fruta cítrica semelhante ao mikan, mas mais azeda.
Kagemusha	“Guerreiro de sombras”. Termo referente ao filme de Akira Kurosawa, para representar um sócia que assume o lugar de um Daimyo morto.
Kaishaku	Algoz.
Kannushi	Sacerdote Xintoísta.
Karo	Senescal.
Kegare	“Impuro”.
Kenjutsu	“A técnica da espada”, o conjunto de técnicas de combate samurai.
Kishimen	Macarrão mais largo que o <i>Udon</i> , comum na região de Nagoya.
Koyomi	Estudo de calendário, com o intuito de prever acontecimentos.
Makoto	“Sinceridade” no sentido da busca pelo que é melhor para todos.

Miko	Médium japonesa, capaz de encarnar espíritos em seu corpo.
Miso	Tempero obtido com a fermentação de arroz, cevada e soja com sal.
Motsunabe	Guisado de carne de gado ou porco com vegetais e temperos.
Musha Shugyo	“ <i>A jornada do guerreiro</i> ”, peregrinação executada pelos samurais, para desenvolver suas habilidades físicas, mentais e espirituais.
Obi	Faixa que prende o quimono.
Ofuda	Talismã usado como proteção em uma habitação.
Okonomiyaki	Trata-se de uma massa recheada com diversos recheios.
Omamori	Amuletos para proteção pessoal, geralmente feitos de pano.
Omikuji	Papel com uma boa sorte escrita, oferecido nos templos.
Oniwaban	Mestre espião.
Onmyō	Método de adivinhação por meio do <i>Yin - Yang</i> .
Onmyōdō	Espécie de alquimia japonesa.
Onmyōji	Conselheiro Espiritual.
Ritsuryō	Sistema de leis com base no Confucionismo.
Rōkoku	Manutenção do calendário, marcando a passagem do tempo.
Ronin	“ <i>Homem onda</i> ”, significando “ <i>aquele que vive a deriva</i> ”.
Samurai	Nobreza militar do Japão, equivalente à ordem de cavalaria .
Seppuku	Suicídio para limpar a honra do Clã.
Shinshu Soba	Sopa cujo macarrão é feito com farinha de trigo e farinha sarracena.
Takumi	Cortesão.
Tan T'ien	Ponto focal importante para técnicas internas de meditação.
Tebasaki	Asas de frango temperadas e fritas.
Temizu	Ritual de lavar as mãos e a boca antes de adentrar templo xintoísta.
Tenmon	Astrologia japonesa.
Udon	Macarrão base para vários pratos japoneses.
Yojimbo	Guarda-costas.
Yowamushi	Povo em geral, os “ <i>não samurais</i> ”.

Índice Remissivo

A

Ações de Estação 83
Água 177
Ambiente 150
Amuletos 75
Ancestrais 77
Ano 98
Apostas 39, 64, 170, 172
Armas 63
Armas de fogo 67
Ashigarus 69
Aspectos 13, 18, 24, 29,
33, 46, 100
Astúcia 51
Ataque 61, 64, 68

B

Background 134, 156
Beleza 32, 50
Benefícios 90
Benevolência 113
Budismo 74, 85
Bushido 112

C

Cálculos 104
Casa de Geishas 86
Casa de Jogos 85
Casernas 86
Castas 113
Chi 177
Clá 12
Clero 115
Clima 150

Combate 175
Coragem 51, 106, 113
Cura 61

D

Dados Bônus 55
Daimyo 13, 49, 163
Desafio 64
Desempenho 152
Dojo 85
Duelo 64, 103

E

Em guarda 67
Empunhadura 90
Equipamento 94
Escola de Sumô 88
Espada 89, 90
Espião 95, 103
Estabelecimentos 16, 18,
83, 106
Estábulos 88
Estação 83
Estações 82
Estilos de Combate 175
Estragos 99
Etapa 100
Etiqueta 121

F

Fábrica de Saquê 86
Falha Intencional 129
Ferimentos 48, 60
Ferreiro 85

Filhos 99
Filmes 156
Fim do Ano 98
Final do Período 107
Flashbacks 139
Foco 64
Fogo 177
Força 53
Fu 177

G

Giri 26, 92
Glória 30, 50, 65
Guerra 102, 104, 109

H

Hatamoto 26, 92
Herói 118
Histórias 138
Honestidade 113
Honra 30, 50, 64, 111,
113, 170

I

Idade 33, 99
Improvisando 154
Insultos 103
Itens 88

J

Jogadores 170
Justiça 113

K

Ka 177
Kaishaku 27, 92
Kami 71, 92
Karo 27, 92
Katana 89
Koku 86, 91, 92, 94
Ku 177

L

Lâmina 90
Lealdade 113
Lenda 90

M

Magia 70, 75
Mágico 145
Makoto 92, 123
Manufatura da Seda 87
Marcadores 47
Massacre 67, 68
Meditação 76
Meibutsu 22, 92
Miko 77
Moda 136
Morte 100
Mulher 140
Musha Shugyo 141

N

Narrador 142
Nível de Guerra 102
Número Alvo 36

O

Oniwaban 27, 92

Onmyodo 74
Onmyoji 28, 92

P

PdMs 149
Personagem 25, 115
Plantação de Arroz 86
Plebeus 114
Presentes 103
Previsões 76
Prioridade 36
Proeza 52, 89
Protagonista 171
Província 83, 84
Pureza 72

Q

Qualidade 88, 90

R

Religião 70
Reputações 57, 91
Reserva de Honra 54
Respeito 113
Ronin 17

S

Sabedoria 54, 75, 172
Samurais 114
Santuários 73, 87
Segredos 134
Seppuku 56
Sete Daimyos 163
Sexo 99
Shugenjas 73
Sinceridade 123

Sincretismo 70
Sistema 175
Soldados 69
Sui 177
Surpresa 67

T

Takumi 28, 92
Talismãs 73, 75
Técnica 150
Templo Budista 85
Tempo 82
Tensão 103
Terra 177
Treinamento 89

V

Vácuo 177
Vantagens 26, 30
Vento 177
Violência 60
Virtudes 16, 100

W

Wakizashi 89

X

Xintoísmo 71, 87

Y

Yakuza 168
Yojimbo 29, 92, 157
Yowamushi 66

Z

Zen 76

Clã

Estabelecimentos

鍛冶屋

Ferreiro

御寺

Templo Budista

道場

Dojo

遊女屋

Casa de Jogos

兵営

Caserna

待合

Casa de Geishas

稲田

Plantação de Arroz

酒殿

Fábrica de Saquê

神社

Santuário Xintoísta

馬屋

Estábulos

相撲部屋

Escola de Sumô

Meibutsu

Nome do Clã _____

Significado _____

Daimyo _____

Virtude _____

Vantagem _____

Desvantagem _____



Aspectos

Invocar _____

Compelir _____

Invocar _____

Compelir _____

Invocar _____

Compelir _____

Invocar _____

Compelir _____

Fatos

Personagem

Nome _____
Significado _____
Giri (Dever) _____
Habilidade _____
Benefício _____

Glória

Reputação

Virtudes

— 美 Beleza

— 勇氣 Coragem

— 狡 Astúcia

— 勇敢 Proeza

— 強さ Força

— 知恵 Sabedoria

Aspectos

Invocar _____

Compelir _____

Invocar _____

Compelir _____

Invocar _____

Compelir _____

Invocar _____

Compelir _____

Idade

Etapa

Koku

Fatos Declarados

Clãs e samurais. Tragédia e dever. Sangue e honra.

Seja transportado para um Japão feudal trágico e sangrento, onde a guerra entre os clãs pode ser tão sutil quanto devastadora. Monte e administre sua própria província e clã, com seu próprio daimyo, samurais, geishas e intrigas. Lute e represente a violência e drama das disputas dinásticas.

Com um elegante sistema de regras que favorece a narrativa e o drama, Blood & Honor utiliza apostas e narrativa compartilhada na medida certa para que os jogadores e o Narrador possam contar juntos memoráveis histórias através das gerações.



ISBN 978-85-65146-04-3



9 788565 146043 >

REDBOX
EDITORA

redboxeditora.com.br

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

14

Contém violência

Não recomendado para
menores de 14 ANOS