

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.

ENGENHOSO

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.

