

NIJI NO SENSHI



FOR
DANIEL CAPUA

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| <i>Licença</i> | 3 |
| INTRODUÇÃO | 4 |
| O QUE É RPG | 4 |
| <i>Material</i> | 4 |
| COMO RESOLVER CONFLITOS | 5 |
| <i>Atributos</i> | 5 |
| <i>Flores e falhas</i> | 5 |
| <i>O Seishin</i> | 5 |
| <i>Testes de atributo e linha</i> | 5 |
| <i>Disputas de atributo</i> | 6 |
| <i>Combate</i> | 6 |
| <i>Estados de espírito e cura</i> | 6 |
| CRIANDO UMA PERSONAGEM | 6 |
| <i>Atributos</i> | 6 |
| <i>Clãs</i> | 7 |
| <i>Clã Vermelho</i> | 7 |
| <i>Clã Laranja</i> | 7 |
| <i>Clã Amarelo</i> | 7 |
| <i>Clã Verde</i> | 7 |
| <i>Clã Azul</i> | 7 |
| <i>Clã Anil</i> | 7 |
| <i>Clã violeta</i> | 7 |
| <i>Clã Escuridão</i> | 7 |
| <i>Ocupações</i> | 7 |
| <i>Cortesãos e cortesãs</i> | 7 |
| <i>Arqueiros e arqueiras</i> | 8 |
| <i>Lavradores e Lavradoras</i> | 8 |
| <i>Shugenja</i> | 8 |
| <i>Ninja</i> | 8 |
| <i>Onmyoji</i> | 8 |
| <i>Diplomata</i> | 8 |
| <i>Samurai</i> | 8 |
| ITENS | 9 |
| AVANÇOS | 9 |
| <i>Como progredir</i> | 9 |
| <i>A cada fim de sessão</i> | 9 |
| <i>A cada fim de aventura</i> | 9 |
| <i>A cada 3 aventuras completas</i> | 9 |
| FICHA DE PERSONAGEM | 10 |

Título: Niji no Senshi

Autor: Daniel Capua

Diagramação e ilustração: Daniel Capua

Imagens: Yatheesh Gowda e Mohamed Hassan e

OpenClipart-Vectors por Pixabay

Ano de publicação: 2020

Capa: de Jordy Meow por Pixabay

Fontes: Todas as fontes usadas estão sob licença

GNU General Public License (GPL), CC BY ou

CC BY-SA e são elas: Liberation Mono Font Fa-

mily por Red Hat, Inc. e Gang of Three Font por

Vic Fieger

LICENÇA

O presente texto está publicado sob a licença

Creative Commons de Atribuição-NãoComercial-

SemDerivações 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND

4.0)

NIJI NO SENSHI

INTRODUÇÃO

Niji no Senshi, foi desenvolvido na RPGJam2020 com o tema “tipos diferentes de conflitos” e por isso traz em seu cerne as combinações entre conflitos internos e externos, físicos e mentais.

Em Niji no Senshi você encontrará histórias fabulosas dos 8 clãs arco-íris do Império Opala. Os personagens terão que lidar com seus conflitos internos e externos, apostar em suas fraquezas ou confiar em suas habilidades. Além disso, os conflitos podem ocorrer de maneira física ou diplomática com iguais pesos e toda situação pode ser tão corriqueira quanto perigosa. O império opala é um mundo fantástico baseado no japonês feudal, com samurai e feudos, mas também com Youkai e Onis. Os jogadores não têm acesso à magia e sua interação com o fantástico beira as histórias das lendas.

Claro que querendo jogar num cenário diferente com alguma adaptação é possível levar o sistema para mundos mais mágicos, mas aconselhamos que experimente esse.

Não é demais lembrar que esse jogo se passa numa ambientação de um regime político hierárquico, centralizado, injusto e opressor. Embora esses elementos possam aparecer nas falas de personagens mais velhos e conservadores não devem ser o discurso do RPG como hobby, ou do Narrador/Narradora de forma alguma. Nosso mundo de fantasia do Império Opala não é o japonês histórico e portanto não há desculpa alguma para incentivarmos que esses maneirismos e ideias sejam adotados por personagens dos jogadores e nem que essas características sejam levadas em consideração para sua construção afirmando maior “realismo”. O RPG é melhor e mais inclusivo se todos puderem jogar e o hobby só cresce quando mais pessoas se sentem bem-vindas a ele.

No Império Opala todos pertencem a um clã que os acolheu e respeitou, e embora os clãs discorrem entre si e por vezes se ataquem o que está

em jogo é o pertencimento ao clã e não as características de qualquer indivíduo do clã. Há mulheres em todas as ocupações, há imigrantes de todas as etnias vindos de terras além-mar que provam sua lealdade ao império e são abraçados pelos clãs, há homens e mulheres trans membros e até senhores e senhoras feudais de cada clã, porque isso é um jogo de RPG e todo mundo deveria poder fazer personagens com os quais se sintam confortável dentro do tema e do acordo social da mesa, jogando portanto num ambiente seguro e saudável.

Com isso em mente prepare suas flores e dados para conhecer os clãs do arco-íris na incrível ilha do Império Opala.

O QUE É RPG

Esse jogo é um RPG, se você já jogou antes pule esse trecho, se nunca jogou RPG é bem fácil aprender, tem muito material online com exemplos de sistemas complexos e bem desenvolvidos. Aqui vamos dizer apenas que é um jogo em que um dos participantes é denominado Narrador e os demais Jogadores. Nesse jogo amigos se reúnem e contam uma história juntos, quando discordam em algum ponto jogam-se dados para decidir como seguir com a história. Durante a narrativa o Narrador apresenta uma situação e narra a cena para os Jogadores, que por sua vez controlam os protagonistas da história e narram suas ações e falas.

MATERIAL

Para jogar Niji no Senshi você vai precisar de dados de RPG também chamados dados multifacetados e marcadores de algum tipo para as “flores”.

Os dados usados serão os de 4,6,8 e 10 faces chamados no texto adiante de d4,d6,d8 e d10. Já as “flores” são marcadores de qualquer natureza que serão movidos na ficha e usados como recursos, aconselha-se usar fichas ou recortes, mas não outros dados, a fim de evitar acidentes.

COMO RESOLVER CONFLITOS

Nesse capítulo você vai conhecer as regras e conceitos do jogo que lhe permitirão adiante criar personagens e jogar cenas. Em *Niji no Senshi* tudo gira em torno de três mecânicas, o que torna as regras fáceis de lembrar sem consultar este manual e adaptar a qualquer situação. Essas mecânicas são o **uso de flores**, os **testes de atributos e linhas** e as **disputas de atributos e linhas**.

ATRIBUTOS

As personagens terão valores de dados associados com seus atributos na ficha de personagem. Esses atributos estão distribuídos no **Seishin**, uma área na ficha que representa o espírito da personagem e se divide nos 8 atributos opostos (como será visto adiante).

Se a personagem tenta fazer algo desafiador pode optar por dois caminhos, gastar uma flor ou rolar os dados respectivos daquela linha de conflito. As 4 linhas são as seguintes:

Enfrentamento: traz a oposição **Acurácia e Força**.

Aparências: traz a oposição **Medo e Encanto**.

Conhecimento: traz a oposição **Sabedoria e Enganação**.

Aventura: traz a oposição **Estratégia e Sorte**.

FLORES E FALHAS

Em cada linha as personagens terão uma quantidade de flores que alegra seu espírito naquela direção. Assim as personagens ganharão flores a **cada início de sessão** por seguir certos caminhos em sua escolha de atributos e também por escolherem seu clã e sua ocupação no clã, essas são chamadas **flores de clã**.

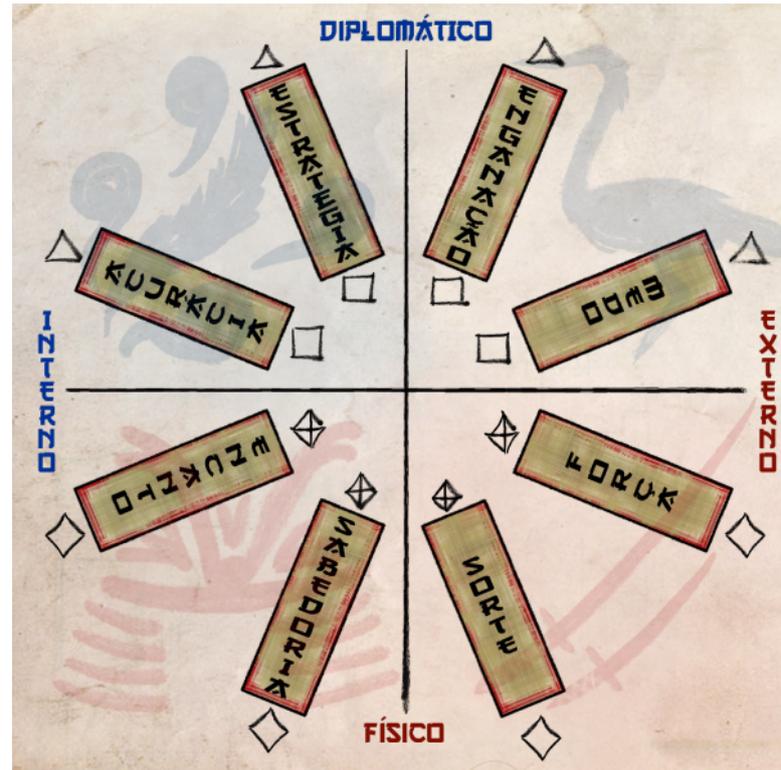


Flores são recursos que os jogadores podem usar estrategicamente para obter sucessos sem jogar dados, porém sua perda significa perder também uma faceta de seu personagem que lhe anima em seus momentos mais difíceis e dá forças para continuar. Ao passar por 3 fracassos seguidos deve-se gastar uma flor de clã para não ficar **abalado**. Na ficha de personagem comece no

ponto e mova seu marcador de falhas para baixo conforme falhar seguidamente. Mova o marcador de volta ao ponto pagando uma flor de clã ou quando obtiver um sucesso.

O SEISHIN

O Seishin tem quatro espaços combinando as colunas e linhas de conflitos Internos, Externos, Físicos e Diplomáticos. Em cada quadrante estão os dois atributos mais ligados a estes tipos de conflitos.



Quando os jogadores receberem suas flores devem colocá-las no Seishin em qualquer quadrante que queiram, porém as flores de clã tem restrições.

Exemplo: Kato, cortesão do clã laranja, ganha além de suas flores gerais mais duas flores de clã, uma no quadrante da Sorte e uma no quadrante do Encanto. A flor do quadrante da sorte está no mesmo quadrante da força e caso precise ele poderá gastar esta flor tanto num conflito de Força quanto num conflito de Sorte.

TESTES DE ATRIBUTO E LINHA

Quando uma situação desafiadora, com chance de falha ou de conflito surge e há incerteza sobre os rumos dos acontecimentos o narrador deve pedir testes de atributos ou linhas aos jogadores envolvidos. Embora os valores de dados jogados sempre sejam relativos às linhas, pedir um teste de atributo restringe o uso de flores ao quadrante daquele atributo.

Para realizar o teste o jogador rola o dado de sua linha correspondente e soma eventuais conferidos por equipamento, se o resultado for **maior que 4 ele obtém sucesso**.

Exemplo: Kia, deseja obter informações sobre as ações suspeitas de um lorde local. Ao tentar fazê-lo o narrador lhe pede um teste de atributo de Encanto que não é o forte de Kia (ela tem d6 na linha das aparências). A jogadora então rola um d6. Ela tem uma flor na linha das aparências, mas no quadrante do Medo, como o teste de atributo é ligado ao Encanto ela não pode usá-la.

DISPUTAS DE ATRIBUTO

Quando os jogadores se opuserem um ao outro(a) deverão jogar um teste como os testes de atributos e comparar seus resultados buscando o maior resultado.

Numa disputa uma flor sempre vence um dado, flores contra flores **são gastas** e se empatam, ou vence quem gastar mais flores.

Em caso de empate os jogadores devem entrar num acordo sobre o que acontece sem beneficiar nenhum dos lados.

COMBATE

Um combate em Niji no Senshi é uma disputa da linha do enfrentamento com alguns bônus por fatores como equipamento e treinamento. Quem perder uma disputa desse tipo recebe um marcador de ferida e passa a fazer testes de dados com um redutor de -1. Com duas feridas o redutor vai para -2 e uma terceira ferida significa morte.

Os jogadores podem evitar a segunda ferida ou a morte gastando uma flor, mas a primeira ferida é inevitável. Na ficha de personagem há uma área para marcar suas feridas. Comece no ponto e mova seus marcadores para cima para marcar feridas ou para baixo conforme se curar.



ESTADOS DE ESPÍRITO E CURA

Saudável – A personagem age livremente.

Abalado – A personagem está amuada e seus conflitos internos a desmotivam, todo teste que faz deve ser decidido nos dados e custa uma flor para ser feito. Se um teste não pode ser pago ele falha automaticamente.

Ferido – A personagem tem um ferimento que a

impede de agir normalmente pela dor física e exaustão mental conferindo um ônus de -1 em suas jogadas para cada ferida.

Se curar de uma ferida por descanso leva um dia, e se curar de duas feridas leva uma semana.

CRIANDO UMA PERSONAGEM

Para criar uma personagem tenha em mãos uma cópia da ficha de personagem ou uma versão digital da mesma e siga os próximos capítulos escolhendo seus Atributos, Clã e Ocupação, anote as vantagens que eles lhe oferecem e sua personagem está pronta para a aventura.

ATRIBUTOS

Ao preencher a ficha de personagem os jogadores iniciam com todas as linhas de atributos em d8, uma chance de 50% de falha ou sucesso em qualquer teste, e tem 4 movimentos para mudar seus valores em qualquer direção.



Cada linha tem 4 valores de dados e de flores associados a ela, ao escolher, por exemplo, por dois movimentos na linha do enfrentamento um valor de d4 esse passa a ser o dado que o jogador usará quando fizer testes gerais de Enfrentamento ou testes específicos de Força e Acurácia, e por essa escolha sua pilha de flores terá +2 flores para distribuir em qualquer quadrante.

Ao escolher os d10 perdem-se flores até o mínimo de 0. Como as personagens têm duas flores de clã é possível terminar essa etapa devendo até duas flores, pois ao fim da montagem da ficha a personagem terá zero flores, mas não é permitido terminar o processo devendo flores.

Exemplo: Hito, fará um ninja do clã violeta, seu grande tamanho e cara de poucos amigos são suas características marcantes e seu pensamento é calculista quanto a assumir riscos em suas missões, portanto o

jogador de Hito resolve que gastará 2 movimentos na linha das aparências para aproximá-lo do Medo e 1 na linha do enfrentamento para aproximá-lo da Força. Seu último movimento será gasto na linha da aventura aproximando-o da Estratégia.

CLÃS

Os clãs do Império Opala são as frações de cores da pedra preciosa, cada clã é responsável por uma cor e todos formam o império. Além das 7 cores do arco-íris há ainda o clã da escuridão, que é o guardião dos demais e ao qual cabe lembrar aos demais que sem luz não há cores. O imperador ou imperatriz é sempre de um dos clãs coloridos, mas sua guarda de samurai é inteiramente do clã da Escuridão. Adiante você tem a lista de clãs, cada um lhe concederá uma flor de clã, mas também lhe cobrará um dever.



CLÃ VERMELHO

Adicione 1 flor ao quadrante do atributo Força.

Dever: Honrar a espada, preservar as técnicas de luta e desenvolver técnicas novas sem ferir a tradição.



CLÃ LARANJA

Adicione 1 flor ao quadrante do atributo Sorte.

Dever: Honrar a disciplina, preservar a hierarquia e sempre demonstrar a superioridade da ordem.



CLÃ AMARELO

Adicione 1 flor ao quadrante do atributo Sabedoria.

Dever: Honrar a harmonia, preservar a paz, solucionar conflitos sem violência.



CLÃ VERDE

Adicione 1 flor ao quadrante do atributo Encanto

Dever: Honrar a natureza, preservar os espíritos naturais e afastar os Oni malignos.



CLÃ AZUL

Adicione 1 flor ao quadrante do atributo Estratégia.

Dever: Honrar a palavra, preservar a escrita e desenvolver tecnologia para o bem do império.



CLÃ ANIL

Adicione 1 flor ao quadrante do atributo Acurácia.

Dever: Honrar a benevolência, preservar a justiça e evitar a opressão.



CLÃ VIOLETA

Adicione 1 flor ao quadrante do atributo Enganaçãõ.

Dever: Honrar a vida, preservar a música, mostrar que as relações e pessoas é que dão sentido à vida.



CLÃ ESCURIDÃO

Adicione 1 flor ao quadrante do atributo Medo.

Dever: Honrar o império, preservar os clãs, manter a ordem social e a honra.

Ocupações

Dentro dos clãs seus membros têm funções e treinamento específicos para cumprirem seu dever em honra ao imperador opala.

CORTESÃOS E CORTESÃS

A corte do império opala conta com diversos membros que cumprem funções diplomáticas, lidam com as leis e com os maiores segredos do império.

Flor: Adicione uma flor ao quadrante e +2 de bônus em rolagens de Encanto.

Itens: leque e kimono nobre.

ARQUEIROS E ARQUEIRAS

Os arqueiros são uma classe de samurai separados pela especialização e estudo do arco.

Flor: Adicione uma flor ao quadrante e +2 de bônus em rolagens de Acurácia.

Itens: arco e flechas.

Treinamento: Ao disparar uma flecha fora de uma situação de combate os arqueiros têm sucesso automático, e durante um combate adicionam +3 em acurácia em vez de +1.

LAVRADORES E LAVRADORAS

Lavradores são a grande força do império de feudos. Produzem sua comida e enviam parte ao feudo principal em troca da permissão de ocupar as terras do império.

Flor: Adicione uma flor ao quadrante e +2 de bônus em rolagens de Sorte.

Itens: um item a sua escolha.

SHUGENJA

Os Shugenja são estudiosos de como usar as cores da vida para criar efeitos explosivos e poções que ajudam os enfermos.

Flor: Adicione uma flor ao quadrante e +2 de bônus em rolagens de Enganação.

Itens: amuleto shugenja, papel e tinta.

Magia ritual: gastando 1 hora o Shugenja pode tratar de outros personagens gastando uma flor de clã para restaurar um ponto de ferida.

NINJA

Os ninja são o exército secreto, agem quando um assunto envolve discrição ou os senhores feudais não podem interferir abertamente.

Flor: Adicione uma flor em qualquer quadrante Externo.

Itens: mapa, shuriken, tantô.

ONMYOJI

Onmyoji são xamãs que acessam o mundo espiritual, fazem rituais de passagem e conduzem as práticas religiosas por todo Império Opala.

Flor: Adicione uma flor em qualquer quadrante Interno.

Itens: bastão de ritual, papel e tinta.

Treinamento: Onmyoji podem interagir com espíritos como se fossem físicos.

DIPLOMATAS

Os diplomatas são a corte de senhores e senhoras feudais que administram seus feudos. Guardam a arte milenar da palavra e por ela estudam as mais diversas áreas.

Flor: Adicione uma flor em qualquer quadrante diplomático.

Itens: Papel e tinta, mais um item a sua escolha

SAMURAI

Os samurai são o exército oficial, homens e mulheres que guardam a arte milenar da espada e defendem o lorde feudal de qualquer ameaça.

Treinamento de combate: os samurai lidam com espadas desde muito cedo, ao combater usando espadas eles podem rolar novamente um dado.

Flor: Adicione uma flor em qualquer quadrante físico.

Itens: Espadas e armadura.



ITENS

Os itens fornecidos pela ocupação de cada personagem oferecem vantagens em testes em que sejam utilizados. Dessa forma um samurai tem grande vantagem por usar suas espadas ao lutar, mas se por qualquer motivo não as possuir no momento da luta não deve adicionar essa vantagem à jogada.

Itens podem ser obtidos durante as aventuras comprados trocados ou perdidos.

AVANÇOS

Depois de passar por algumas aventuras juntos é normal que as personagens evoluam, em Niji no Senshi há 3 níveis de progressão. É esperado que as personagens participem de 4 ou 5 aventuras durante sua vida toda, para jogos muito diferentes o narrador deve fazer suas alterações.

COMO PROGREDIR

À CADA FIM DE SESSÃO:

Ao fim de cada sessão as personagens ganham 1 movimento para alterar seus personagens, esse movimento também altera sua quantidade de flores na próxima sessão.

Somado ao remanejamento de flores do início da sessão o jogador pode ter grandes mudanças em poucas sessões permitindo adequar bem as mecânicas a personagem que era pretendido.

À CADA FIM DE AVENTURA:

A cada final de aventura as personagens ganham 1 flor geral e um movimento extra além do movimento normal de fim de sessão.

À CADA 3 AVENTURAS COMPLETAS:

A cada final de trilogia as personagens ganham 1 flor de clã e escolhem se será alocada pela cor ou pela ocupação do clã.

TABELA DE ITENS

| Itens | Efeitos |
|--------------------|--|
| Amuleto shugenja | Precisa de 4 falhas para ficar abalado |
| Arco e Flechas | +1 em acurácia |
| Arma de pólvora | +2 em acurácia perde uma rodada recarregando |
| Armadura | Previne 1 ferida |
| Bastão Ritual | +1 em medo |
| cordão de alho | +1 em estratégia |
| Disfarces | +1 em enganação |
| Espadas | +3 em força |
| Kimono nobre | +1 em encanto |
| Leque | +1 em encanto |
| Maneki Neko | +1 em sorte |
| Manto do Tanuki | +1 em enganação |
| Mapa | +1 em estratégia |
| Mascara de kitsune | +1 em sorte |
| Mascara Oni | +1 em medo |
| Óculos | +1 em sabedoria |
| Papel e tinta | +1 em sabedoria |
| Shuriken | +1 em acurácia |
| Tantô | +1 em força |



FICHA DE PERSONAGEM

No nosso exemplo Lia ao criar sua personagem (Maku, arqueira do clã amarelo) escolheu usar seus quatro movimentos para andar duas vezes na direção da acurácia (onde sua ocupação lhe garante um bônus de +2), uma para estratégia e

uma para enganação. Obtendo assim duas flores, além das duas flores de clã. Nesse início de sessão Maku escolheu alocar suas flores nos dois quadrantes de conflitos externos, além de suas flores de clã que foram alocadas no quadrante da acurácia (arqueiros) e da sabedoria (clã amarelo). Maku esta pronta para a aventura!

NOME Maku Morita

CLÃ AMARELO **Ocupação** ARQUEIRA

FERIDAS

ITENS
Arco e flechas

TREINAMENTO
Ao disparar flechas fora do combate tem sucesso automático e em combate adiciona +3 em Acurácia

FALHAS

NOME

CLÃ **Ocupação**

FERIDAS

ITENS

TREINAMENTO

FALHAS