

O QUE SÃO HAIKUS? ¹

O Haiku é um estilo poético japonês que visa destacar um momento na vida do poeta. São singelos três versos, constituídos respectivamente por 5, 7 e 5 sílabas, capazes de “congelar” um instante no tempo, mas deixando espaço para a imaginação de quem o lê. Cada palavra funde-se perfeitamente na outra, Transportando a mente do leitor para um reino poético em miniatura. Simbolismos e versos que necessitam ser refletidos profundamente também são comuns. Segue um exemplo com o tema água.

MARÉ E ONDA.

O DRAGÃO EM TOM AZUL.

FLUIR VERMELHO.

UMA HISTÓRIA REDEFINIDA

Este jogo se desenrola durante a época do Japão feudal. Todas nossas referências históricas podem ou não ser usadas aqui. O grande general Oda Nobunaga pode ter existido ou não. Cabe ao narrador em comum acordo com todos decidir se realmente haverão lutas nas ruas da antiga capital Kyoto, ou se um mundo mais ficcional baseado no Japão será criado, e este terá uma capital chamada Noriyuki. Logicamente em ambos os casos uma exceção histórica deve ser transformada em regra. Mulheres samurais e aquelas com outros papéis de poder na sociedade existem.

Um ponto importante, o diferencial deste jogo, é o surgimento das cinzas do esquecimento. Há alguns meses o Monte Fuji (ou Shiroryu se seu grupo decidiu assim) começou a expelir uma fumaça grossa. Rapidamente as cinzas começaram a cair em todos os lugares da ilha e o caos se fez presente. Elas carregam uma mácula desconhecida que degenera a mente das pessoas. Até a mais centrada e resoluta samurai começou a esquecer ensinamentos, rezas para os ancestrais e virtudes do bushido. As cinzas fizeram os

¹Adaptado de:

http://www.jal-foundation.or.jp/002sekai/howto/panf_portugal.pdf

nomes, histórias e lendas desaparecerem. Pouco a pouco as grandes batalhas e todas as lições que deixaram para o povo eram retiradas de suas mentes. Os comerciantes não lembravam as melhores rotas. Sacerdotes deixavam suas adorações de lado. A perdição se avolumava. Um povo que esquece seu passado está fadado a cometer os mesmos erros no presente.

A escuridão crescia sobre todos, mas uma pessoa descobriu que bastavam palavras vindas do fundo da alma para restaurar a harmonia no Império. Um mestre poeta usou as próprias cinzas maculadas para fazer tinta. Ao escrever um poema haiku para seu senhor enaltecendo a coragem de seus ancestrais, o homem recobrou suas fortes lembranças. Sua honra voltou a florescer e suas ordens cada vez mais caóticas cessaram.

Desde então o Imperador (ou Imperatriz) começou um recrutamento dos maiores poetas para compor as chamadas Caravanas de Iluminação. Juntamente com samurais, gueixas, caçadores, comerciantes e plebeus eles viajam por todos o território com uma única e sagrada missão: Não deixar a história milenar do império, e tudo de bom ou ruim que ela trouxe perderem-se no vazio. Você jogador é um desses talentosos poetas. Sua maestria com as palavras é a salvação de todos. Ouça sua alma para não deixar a alma de todos murchar e ser esquecida. Escreva.

CRIANDO UM POETA

Suas palavras, senso artístico e imaginação são usadas como armas em Haiku de Cinzas (HdC). Os atributos de um poeta são: vocabulário, alma, e coesão.

- ❖ **VOCABULÁRIO:** Quando desenvolver um haiku com a finalidade de restaurar os conhecimentos você usará este atributo.
- ❖ **ALMA:** quando a intenção do seu poema é refletir sobre emoções, costumes e condutas use este atributo.
- ❖ **COESÃO:** Um poema que visa restaurar ou trazer harmonia para diferentes situações usa este atributo.

Divida entre esses atributos os valores 0, 1 e 2. Você será comum em um tipo de poema e um mestre em outro.

Depois você escolhe o seu **ESTILO**. Isto pode ser um conceito ou mesmo uma palavra recorrente em seus haikus. Tome como exemplos a palavra dragão, ou o conceito “restaurar a esperança”. Quando seu estilo for evidenciado e tiver aprovação do narrador você recebe +1 na rolagem daquele poema.

Muitos haikus são intimamente ligados a natureza. Os poetas descobriram que usar diferentes elementos para colorir suas tintas de cinzas trazem mais força para aquele haiku. Você deve escolher uma cor para te representar e ela lhe concederá um bônus quando seguir seu requisito. São elas:

- ❖ **AKA** (vermelho): o vermelho ligado ao fogo trata das emoções ardentes. Escolha entre amor ou ódio. Um poema que reflita isso recebe +1 de bônus.
- ❖ **AO** (azul): o azul ligado a água trata da força e adaptabilidade. Escolha entre mudança ou equilíbrio. Um poema que reflita isso recebe +1 de bônus.
- ❖ **MIDORI** (verde): o verde ligado a terra reflete a natureza em si. Escolha entre paisagens ou clima. Um poema que reflita isso recebe +1 de bônus.
- ❖ **GUREE** (cinza): o cinza ligado ao ar trata das emoções leves. Escolha entre alegria ou liberdade. Um poema que reflita isso recebe +1 de bônus.
- ❖ **KURO** (preto): o preto ligado ao vazio trata da relação entre homem e o universo. Escolha entre paz ou iluminação. Um poema que reflita isso recebe +1 de bônus.

Cada poeta conta com um **COMPANHEIRO**. Este é um integrante da Caravana de Iluminação que você escolheu para te ajudar nesta árdua tarefa. Você pode descrever como é esse companheiro e designar a função dele na caravana. Veja os seguintes exemplos:

“Satoshi Ryu é um valoroso samurai duelista. Se a força for necessária eles nos ajudará a resolver conflitos através do sagrado duelo.”

“Gonbei da Vila Hisaka é meu amigo desde a infância. Ele é um ótimo contador de histórias e eu o trouxe para que as cinzas não o afetem. Ele sempre nos ajudará com a inspiração necessária na hora certa.”

Em determinadas situações pode ser que um ou mais companheiros se separem de seus poetas para desempenhar uma missão. Seus atributos são simples. **FÍSICO, MENTAL e SOCIAL** com valores 0, 1 e 2 também. Cabe ao poeta, agora na pele de outro ser, interpretar suas ações. Eles ajudam, mas o foco recai nos poetas.

Por fim, mas não menos importante, dê vida ao seu poeta com o que você criou até aqui. Como ele conheceu seu companheiro? Ele desenvolveu seu estilo de forma empírica ou estudou num instituto com um grande mestre? Ele já era um nobre da casta samurai mais voltado para a política do que para a batalha? Ou uma estrela ascendente entre os plebeus? Buscando servir o Império para receber um título de samurai e melhorar a vida da sua família. Divirta-se.

O SISTEMA DE HdC

Nesta seção serão apresentadas as mecânicas necessárias para o desenrolar da história durante uma sessão de jogo em HdC. O narrador irá te introduzir nas características principais dos RPGs. Você já leu anteriormente a definição de haiku e como é o mundo onde o seu personagem está inserido. Depois de terminar a criação do seu personagem basta saber como ele irá lidar com as aventuras à sua frente. É pra isso que o conjunto de regras, também chamado sistema existe. As regras mostram uma medida para saber o quão bem, ou ruim, você desempenhou uma ação através da escrita de um haiku.

HdC usa dados comuns de 6 faces, os d6s. Rolar esses dados e somar a um atributo correspondente, determinado pelo narrador, irá revelar um resultado. Sempre serão rolados por você, jogador, 2d6 + Atributo. Se você vai escrever um poema sobre a calma seu narrador irá pedir que role Alma para isso.



Supondo que você tenha 1 nesse atributo e role 3 e 4 nos dados seu resultado é 8. Existem níveis de sucesso que geram uma quantidade de Pontos de Inspiração (PI). Para 6 ou menos gera 1 PI. Um resultado de 7 a 9 gera 2 PIs. Com 10 você gera 3 PIs. Se o universo e as situações são perfeitamente retratadas no seu poema com um resultado 16 ou mais são gerados 5 PIs. Este grande resultado é um sucesso crítico e acarreta um bônus na situação. Da mesma forma tirar dois 1 nos dados é uma falha crítica e acarreta uma complicação.

Mas eu uso esses PIs para que? O Narrador irá descrever diferentes cenas durante a sessão de jogo e quando um impasse surgir ou algo precise ser restaurado pelo poder dos haikus de cinzas você terá um tempo para escrever seu poema, fazer a rolagem devida e juntar seus PIs. Com os seus PIs e de seus colegas vocês devem tentar minimizar ao máximo as consequências que o narrador descrever para aquela cena. E meu poeta vai começar a escrever com 5 bandidos armados correndo pra bater nele? Não. Existe o ON (o que ocorre na mesa) e o OFF (o que ocorre fora da mesa) Toda a ação de lutar com os bandidos será resolvida no ON com todos usando seus PIs para tentar lidar com o maior número de consequências estipuladas pelo narrador. Depois da situação e suas consequências se desenrolarem um pequeno tempo em OFF será usado para você jogador realmente escrever um poema sobre a cena. Depois voltando para o ON em caso de sucesso seu poeta pode apresentar seu novo haiku enquanto todos bebem chá numa pousada.

EX.: O narrador apresenta uma situação em que o seu poeta precisa lidar com um general samurai prestes a declarar uma guerra. Você quer um poema que restaure a harmonia. O narrador diz para usar sua coesão. Ele declara que uma consequência da cena é a declaração da guerra e a outra é uma reunião acalorada com toda a caravana. Seu resultado lhe garante 1 PI para anular a guerra. O grupo deve seguir para uma importante reunião agora.

IMPORTANTE: Sempre tente usar seu estilo e o bônus da sua cor para compor versos. PALAVRAS TEM PODER.

HAIKU DE CINZAS

UM JOGO ONDE PALAVRAS SÃO A SALVAÇÃO

Por Jeferson Lança



Todas as ilustrações são de: @rosaliasurreal

詩 (poesia)

Nome

vocabulário



alma



coesão



Sou um

que escolheu o(a)

Estilo:

cor

Meu companheiro(a) é:

Físico



Mental

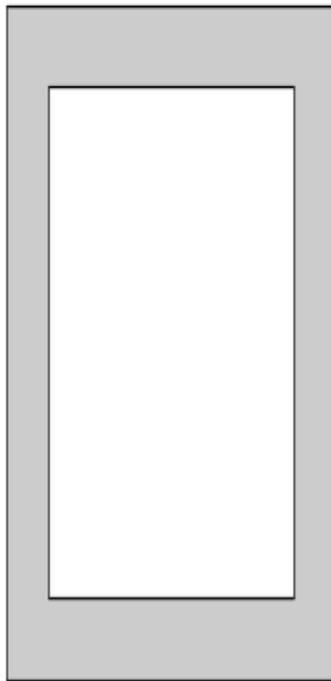


Social



知性

(inteligência)



Personagem

NOTAS DE IMPRESSÃO E AJUSTES

Ao imprimir os panfletos retirar a opção Reduzir à área de impressão. Desmarque essa opção e marque Imprimir no tamanho original.

No panfleto para o narrador você tem a pequena margem branca acima do biombo para colorir e ilustrar se quiser.

AGRADECIMENTOS

Obrigado a toda equipe do RPG Jam 2020 pela oportunidade e ajudas.

Um grande abraço e um beijo Para @rosalia surreal minha namorada e ilustradora do panfleto

Obrigado para meu amigo Rapha Oliveira Lima pelos feedbacks e apoio.

E obrigado a você por buscar um jogo meu. hehehe. Procure os sistemas do Powered by the Apocalypse (PbtA) para entender os níveis de sucessos usados aqui. Para entender o gasto de PIs contra consequências busque o RPG 7º Mar. Alguns elementos do jogo tem referências ao RPG Lenda dos 5 Anéis também.

UM HAIKU PARA TODOS

BELAS PESSOAS
AVENTURAS E SORTE
HONRA ETERNA

Obrigado para Guilherme Gontijo e Bruno Prosaiko por compartilharem a ideia e dicas para panfletos. Veja em:

<https://medium.com/lanternsfaun/como-fazer-panfleto-os-de-rpg-maneiros-8dafc2f33027>

OLÁ NARRADOR

Se você é o narrador talvez já tenha alguma experiência com outros cenários e sistemas de RPG. Se este não é o seu caso não se desespere. Em uma sessão de RPG vocês e seus amigos se reúnem para contar uma história. Você narrador é a pessoa que desenvolverá e servirá de árbitro para algumas situações durante o desenrolar da história. Seus amigos irão criar os personagens desta história. O sistema de regras, como é o cenário (a ambientação do jogo) e a criação de personagens se encontram no outro panfleto que você adquiriu. É importante que você conheça bem as características de Haiku de Cinzas, ou HdC para os íntimos.

COMO DESENVOLVER O JOGO

Você e seus amigos já sabem como são as histórias baseadas no Japão da época feudal. Você já viu animes ou filmes onde samurais lutam por ideais de honra ou buscam vingança contra lordes nefastos. Em HdC o roteiro do filme é seu, mas todo seu grupo ajuda nele também. Seus colegas na pele de poetas, ou raramente na de seus companheiros, irão interpretar suas ações para resolver os problemas que você põs na frente deles. E de vez em quando eles terão poder para modificar a cena em favor deles. Isso será explicado um pouco mais a frente.

CENAS DE TRANSIÇÃO E DE AÇÃO

Existem 2 tipos de cena. As de transição é quando o grupo está pensando em um plano para impedir os bandidos. Nas de ação a caravana está ali lidando com os bandidos de acordo com uma cena que você estipulou. É sua função estipular todas as consequências daquela cena. Segundo a probabilidade do jogo muitas vezes cada poeta irá conseguir 2 PIs. Numa cena com 2 deles fazer com que lidem com 3 consequências é razoável. Já com 6 consequências é bem difícil. Tente dosar a dificuldade das cenas a partir disto. Quando o grupo supera todas suas consequências e ainda sobram PIs o jogador com este PI pode criar uma oportunidade. Na batalha com os bandidos eles superam tudo e um jogador cria a

oportunidade de terem descoberto o acampamento onde o resto deles está. A história vai seguindo.

A SINCRONIA COM O UNIVERSO

Para impor uma pequena dificuldade no haiku de seus amigos você pode oferecer uma sincronia com o universo. De alguma forma o universo sopra uma palavra no ouvido dele. Ele usa tal palavra no haiku desta cena. Numa próxima cena ele já terá uma oportunidade. Mas avise eles: pode ser difícil por a palavra caranguejo num haiku de amor.

11	água	41	Império
12	ar	42	jade
13	camponês	43	justiça
14	caranguejo	44	lealdade
15	chá	45	leão
16	compaixão	46	samurai
21	coragem	51	sinceridade
22	cortesia	52	terra
23	dever	53	corcel
24	dragão	54	vazio
25	escorpião	55	vitória
26	fênix	56	derrota
31	fogo	61	liberdade
32	sorte	62	katana
33	garça	63	medo
34	glória	64	desejo
35	honestidade	65	remorso
36	honra	66	cinzas

Para descobrir a palavra você rola um d66. Se o 1º dado for 2 e o 2º dado for 3 pegue a palavra com o 23.

EXEMPLO DE SEQUÊNCIA DE JOGO

Narrador: Hiru. Você encontra o lorde samurai que está enlouquecendo por não lembrar da história de seus ancestrais. As consequências são ele ficar furioso e atrapalhar os planos da caravana de seguir adiante. outra é ele mandar os servos fazerem missões cada vez mais impossíveis. Como você vai lidar com isso? / **Hiru:** Vou tentar fazer que ele recobre os conhecimentos perdidos. / **Narrador:** Isso usa vocabulário. Pode rolar. **Hiru:** sou um Gurê vou envolver a alegria nisso para ganhar +1. / **Narrador:** ok. (Rolagem resulta em 10) **Hiru:** Legal. Com isso ainda tenho uma oportunidade. **Narrador:** Sim. Conta pra gente o que você fez. / **Hiru:** Eu aos poucos fui mostrando orações que nos ligam com nosso passado e ele se acalmou. Grato ele nos garantiu que comunicará o lorde da próxima província para ser amistoso conosco. / **Narrador:** Mostra o haiku, honrado poeta. (depois de um tempo)

Grandes Ancestrais. / Leve felicidade. / Paz restaurada.

DICAS

Com certeza algum jogador vai querer um ninja que aparece das sombras e ajuda ele. E talvez ele não queira que o resto da caravana saiba disso. Oriente ele que o ninja pode estar disfarçado de mercador e só quando ninguém vê ele age.

Os jogadores podem querer contratar mais gente durante a aventura para algo específico. Estipule que cada missão bem sucedida gera 1 favor que pode ser usado para isso na próxima missão dada pelo Imperador.

Trabalhe bem os conflitos da tragédia oriental. Lealdade vs amor, questões de honra e outros.

Podem existir grupos de poetas que querem trazer o caos com seu novo poder. Caravanas da Renovação querem recriar um mundo mais favorável a eles.

Dicionários e sites que mostram as sílabas das palavras são seus amigos. **E DIVIRTAM-SE**

