



## CRIANDO A GUILDA

Uma guilda reúne pessoas, muitas vezes com interesses, objetivos e ideias comuns, para criar, realizar, guerrear e juntar algum dinheiro. As regras abaixo auxiliam os jogadores a criar e gerenciar a guilda que eles participam, tendo em mente que eles não são os donos da guilda, mas fazem parte e são muito estimados.

Este guia é um passo-a-passo, onde você irá encontrar regras para a criação de sua Guilda. Essas regras são baseadas em **Blood & Honor**, um jogo fantástico, escrito por **John Wick** e lançado no Brasil pela editora **Redbox**. A ideia não é só um sistema com regras que possam auxiliar na gestão dos recursos de sua guilda, mas antes, oferecer a suas campanhas uma possibilidade de enfoque narrativo, no cotidiano da Guilda e das guildas concorrentes e aliadas.

Fiz essa adaptação pensando, inicialmente, em D&D 5E, mas nada impede seu uso em outros sistemas. Aqui, sempre que você ler a palavra **BÔNUS**, entenda como **vantagem** (no caso de **D&D 5E**) ou um bônus de **+2** em uma rolagem (**Old Dragon**). Você vai encontrar também o termo **estação**, designando tempo na história que está sendo contada, sugiro que esse tempo seja contado por nível da Guilda, ou a cada 3 meses na história que está sendo contada (como ocorre em **Blood & Honor**).

Algumas das estruturas apresentadas, como a infantaria e forja, não apresentam números que podem ser diretamente calculados. Não teremos o exato número de soldados ou mesmo a exata quantidade de produção realizada por estas estruturas. A intenção aqui **NÃO** é a de gerenciar recursos, como em um boardgame, mas a de ofertar **elementos narrativos**, que propiciem aos **narradores** e **jogadores** uma maior imersão nas histórias que desejam contar.

Com isto explicado, aguardo sugestões, críticas e comentários que possam adicionar alterações, para colaborar com nossos jogos e fazer deste experimento algo que possa trazer alguma mudança em nossas mesas.

**PASSO 01** – Escolha o Histórico de seu Líder entre as opções: Ambicioso, visionário, cruel, astuto, audacioso, bondoso ou Insano; anote suas vantagens e desvantagens.

**AMBICIOSO** – Ganha uma ação de estação extra, seus membros são considerados ambiciosos por outras guildas.

**VISIONÁRIO** – Todo material produzido é considerado de melhor qualidade lhe concedendo **BÔNUS** em testes de negociação que envolvam seus produtos, todos os membros são



considerados com ideias malucas e vistos com desconfiança por outras guildas.

**CRUEL** – Os membros recebem BÔNUS duas vezes por estação quando realizam uma ação de intimidar, todos os membros são considerados cruéis por outras guildas.

**ASTUTO** – Ganha uma ação de espionagem extra, seus membros são considerados não-confiáveis por outras guildas.

**PASSO 02** – Escolha um atributo que representa e é valioso em sua guilda: Força, destreza, constituição, sabedoria, Inteligência ou Carisma. Cada personagem recebe um BÔNUS, uma vez por estação, em alguma rolagem que requeira o teste do atributo.

**PASSO 03** – Escolha suas propriedades, uma para cada jogador, todas têm apenas uma graduação:

**FORJA** (produz e transforma aço e outros metais em armas letais, armaduras e escudos) – A qualidade do material produzido está ligada diretamente ao nível dessa propriedade, concedendo ganhos extras na venda. **RECURSOS** 1/1, **INFANTARIA** 1/3.

**ARMEIRO** (produz armas de fogo complexas e mortais, além de munição) – A qualidade do material

**AUDACIOSO** – Os membros ganham BÔNUS duas vezes por estação quando realizam uma ação considerada muito arriscada, todos os membros que recusarem uma ação perigosa são desconsiderados na própria guilda.

**BONDOSO** – Os membros recebem BÔNUS duas vezes por estação em situações sociais que envolvam confiança, os membros recebem desvantagem sempre que realizarem testes para negarem ajudar outros.

**INSANO** – Role 1d6, os membros recebem as vantagens e desvantagens da opção rolada: Ambicioso (1), visionário (2), cruel (3), astuto (4), audacioso (5), bondoso (6).

produzido está ligada diretamente ao nível dessa propriedade, concedendo ganhos extras na venda. **RECURSOS** 1/1, **INFANTARIA** 1/3.

**LABORATÓRIO ALQUÍMICO** (produz ácidos, compostos, pólvora, fogo alquímico e vários outros produtos considerados exóticos) A qualidade do material produzido está ligada diretamente ao nível dessa propriedade, concedendo ganhos

extras na venda (+1 extra, por graduação além da primeira). **RECURSOS 1/1.**

**OFICINA MECÂNICA** (produz equipamentos para venda, como bussolas, relógios, máquinas de cerco, motores arcanos e armadilhas) - A qualidade do material produzido está ligada diretamente ao nível dessa propriedade, concedendo ganhos extras na venda (+1 extra, por graduação além da primeira). **RECURSOS 1/2, ESTRUTURA 1/2.**

**VINÍCOLA** (produz bebidas, principalmente vinhos e conhaques) A qualidade do material produzido está ligada diretamente ao nível dessa propriedade, concedendo ganhos extras na venda. **RECURSOS 1/1, BEM-ESTAR 1/3.**

**LAPIDÁRIO** (local para lidar com pedras preciosas, joias e minério bruto) - A qualidade do material produzido está ligada diretamente ao nível dessa propriedade, concedendo ganhos extras na venda. 1 Graduação – Processar aço e pedras de menor valor, 2 graduações – Processar aço de alta qualidade e pedras preciosas de valor médio, 3 Graduações – Processar Mithril e pedras preciosas de alto valor, 4 graduações – Processar Mithril de alta qualidade ou pedras preciosas alto valor, 5 graduações – Processar Adamantium. **RECURSOS 1/1.**

**CARPINTARIA** (lida com madeira e construções) - A qualidade do material produzido está ligada diretamente ao

nível dessa propriedade, concedendo ganhos extras na venda (+1 extra, por graduação além da primeira). **RECURSOS 1/3, ESTRUTURA 1/1.**

**FAZENDAS** (produz recursos para a guilda que mantém os membros e também servem para venda) A qualidade do material produzido está ligada diretamente ao nível dessa propriedade, concedendo ganhos extras na venda. **RECURSOS 1/3, BEM-ESTAR 1/1.**

**TAVERNA** (Um local de segredos e intrigas) – A taverna pode ser usada para coletar rumores e segredos, uma vez por estação a cada graduação um personagem recebe BÔNUS em um teste para descobrir segredos, informações e intrigas. **RECURSOS 1/5, BEM-ESTAR 1/3.**

**CASA DE JOGOS** (um lugar onde os personagens perdem dinheiro e encontram informações) – A casa de jogos pode ser usada para coletar rumores e segredos, uma vez por estação a cada graduação um personagem recebe BÔNUS em um teste para descobrir segredos, informações e intrigas. **RECURSOS 1/3.**

**MANUFATURA** (Um local designado para fazer os vestidos da corte, flamulas de guerra, tecidos, e outros bens artesanais) - A qualidade do material produzido está ligada diretamente ao nível dessa propriedade, concedendo ganhos extras na venda. **RECURSOS 1/1.**

**CRIPTA** (um local para cultivar os ancestrais) – Uma vez por estação, para cada graduação, um jogador pode receber dicas de seus ancestrais para um rumo de ação. **BEM-ESTAR** 1/2.

**LOCAL DE CULTO RELIGIOSO** (um pequeno templo ou espaço de culto) – Um local de encontro e celebração, onde os membros da guilda se encontram. **BEM-ESTAR** 1/2.

**SEDE DA INFANTARIA** (Um local onde estão às armas da guilda e onde estão sendo treinados os novos combatentes). Uma estrutura que mantém as reservas da infantaria, proteção e treinamento. **ESTRUTURA** 1/2, **INFANTARIA** 1/2.

**GUARNIÇÃO** (Local onde a infantaria da guilda se prepara, mantém equipamentos e treina) – O local onde a maior parte da infantaria será arregimentada, treinada e alimentada. **INFANTARIA** 1/1, **BEM-ESTAR** 1/3.

**ESTÁBULOS** (um local onde os cavalos e demais animais são mantidos) – Estábulos garantem espaço para os cavalos e outros animais da sua infantaria serem bem tratados, preparando seus cavaleiros. **INFANTARIA** 1/3, **BEM-ESTAR** 1/3.

**BIBLIOTECA** (Um local para arte, cultura e refino para pesquisa) – Uma vez por estação, para cada graduação, um personagem pode fazer um teste de conhecimento com BÔNUS usando a biblioteca. **BEM-ESTAR** 1/3.

**PORTO** (Local para receber embarcações, de transporte fluvial) – Você tem acesso a itens e bens em primeira mão, recebe algumas taxas de passagem e pode melhorar suas rotas comerciais. Você pode ter unidades navais com uma graduação a menos que o porto. **RECURSOS** 1/3.

**UNIDADES NAVAIS** (Navios e barcos de guerra, comércio e transporte a favor da guilda) – Para cada graduação você pode escolher um tipo de embarcação, para guerra, comércio ou transporte. Guerra – **INFANTARIA** 1/2, Comércio – **RECURSOS** 1/2 ou Transporte – **INFANTARIA** 1/3, **RECURSOS** 1/3.

**ARCANE SANCTUM** (Uma torre com um poderoso arcanista está à disposição da guilda) – Os jogadores têm acesso a um NPC com conhecimento arcano, material à disposição e outros conhecimentos que podem ser úteis. Os jogadores podem usar a ação de estação criar itens mágicos. Arcane Sanctum custa uma ação de estação extra para graduar, além da graduação inicial.

**BENEFICIADORA DE CRISTAIS ARCANOS** (Uma infraestrutura especializada em imbuir com magia cristais e pedras preciosas) – A qualidade do material produzido está ligada diretamente ao nível dessa propriedade, concedendo ganhos extras na venda. **REQUISITOS:** Arcane sanctum e lapidário, não pode ultrapassar a graduação dos dois. Ação de estação criar cristais arcanos. **RECURSOS:** 1/2.

**ESPIÕES** (Um grupo de espões treinados e muito bem informados) – Um grupo de espões pode encontrar informações, plantar informações e defender sua guilda contra outros espões. De acordo com sua graduação, seu mestre dos segredos tem: Graduação 1 – CAR 12 (2º Nível de

personagem), Graduação 2 – CAR 14 (4º Nível de personagem), Graduação 3 – CAR 16 (6º Nível de personagem), Graduação 4 – CAR 16 (8º nível de personagem), Graduação 5 – CAR 18 (10º Nível de personagem), graduação 6 – CAR 18 (13º Nível de personagem).

**PASSO 04** – Contabilize seu nível de recursos, infantaria, estrutura e bem-estar. Para cada 5 graduações em recursos, você adquire recursos 1, para cada 5 graduações em infantaria você recebe 1 em infantaria, para cada 4 graduações em estrutura você recebe 1 em estrutura, para cada 4 graduações em Bem-estar, sua guilda adquire 1 de bem-estar.

A **infantaria** não pode ser maior que seu bem-estar, você só pode ter **propriedades** igual a o número de jogadores somado ao dobro do seu valor de estrutura, você não pode ter **estruturas** que gerem mais recursos que o dobro do seu valor de bem-estar.

**PASSO 05** – Escolha o motivo da sua guilda ser conhecida, algo que ela produz ou é único, a fazendo muito importante nesse aspecto.

**PASSO 06** – Finalmente escolha o nome de sua guilda, seu símbolo e o seu lema. Escolham algumas funções e distribua entre os membros da guilda, eles são NPC ou podem ser jogadores.

**PASSO 07** – Cada jogador deve descrever uma verdade sobre a guilda, seus membros, inimigos e aliados. O nível da sua guilda é igual ao menor nível de personagem do grupo de jogadores, quando o jogador de menor nível sobe de nível, a Guilda também sobe. Quando a guilda passar de nível ela pode fazer **uma ação de espionagem, uma ação de estação para cada jogador e uma ação de estação do líder.**

## ACÇÕES DE ESTAÇÃO

**Espionagem:** Os jogadores podem roubar segredos de outras guildas, aliados ou inimigos. O mestre dos segredos realiza um teste de espionagem (carisma) CD 10 + Nível do inimigo para descobrir algum segredo.

Se o algo da espionagem não tiver um “nível” delimitado, como por exemplo um templo religioso, o narrador deve apresentar uma dificuldade que reflita esse valor, usando do bom-senso.

**Graduar propriedade:** Para aumentar a graduação de uma propriedade os jogadores devem gastar uma quantidade de ações de estação iguais ao nível de graduação pretendido.

**Criar novas propriedades:** Para criar uma nova propriedade os jogadores gastam uma ação de estação.

**Criar itens:** Usando uma ação de estação os jogadores têm acesso a um conjunto de itens mundanos, de acordo com a graduação de cada propriedade e o que possa produzir: Graduação 1 – 1D3 itens de até 100po, graduação 2 – 1D3 itens de até 500po, graduação 3 – 1d3 itens de até 1400po, graduação 4 – 1d4 itens de até 2000po, graduação 5 – 1d4 itens de até 5000po, graduação 6 – 1d6 itens de qualquer valor.

**Criar itens mágicos:** Usando uma ação de estação os jogadores podem

requerer um item mágico, uma pedra arcana ou algo similar. O nível e valor do item dependem da graduação do arcane sanctum: 1 graduação – Comum, 2 graduações – Dois itens comuns, 3 graduações – Incomum, 4 graduações – Dois itens incomuns, 5 graduações – Raro, 6 graduações – Dois itens raros.

**Criar cristais arcanos:** Usando uma beneficiadora de cristal arcano em uma ação de estação, pode-se criar um cristal arcano imbuído com magia arcana, que pode ser utilizado em armas, armaduras e equipamentos mecânicos. 1 graduação – Comum (6 cargas), 2 graduações – Dois comuns (6 cargas), 3 graduações – Incomum (10 cargas), 4 graduações – Dois incomuns (10 cargas), 5 graduações – Raro (20 cargas), 6 graduações – Dois raros (20 cargas).

## OS INDICADORES DA GUILDA

**Recursos:** Indicam o quão rica a guilda pode ser, para cada ponto em recursos além de moedas de ouro, trabalhadores e equipamentos estão disponíveis. **Graduação 1** – suficiente para manter um pequeno grupo de trabalhadores com soldo suficiente.

**Graduação 2** – A guilda tem alguns bens e um número razoável de trabalhadores bem pagos, ela já tem condições de fazer negociações entre reinos próximos.

**Graduação 3** – A guilda possui vários recursos mundanos, emprega um contingente significativo e bem pago. **Graduação 4** – A guilda possui recursos para fazer negociações entre reinos, variados tipos de equipamentos e bens, um enorme contingente de trabalhadores bem pagos. **Graduação 5** – Os recursos são praticamente ilimitados, se estendendo por vários reinos com bens, equipamentos e uma quantidade de trabalhadores enorme.

**INFANTARIA:** Indica a quantidade de pessoas armadas e prontas para o combate, proteção e ataque que estão ligadas à sua guilda. Não são apenas soldados e cavaleiros, mas podem ser ladinos ou mesmo bardos, de acordo com a descrição da sua guilda. **Graduação 1** – Um pequeno grupo, que serve mais a proteção pessoal e escolta. **Graduação 2** – Um pequeno contingente, com pouco treinamento militar, que pode proteger a própria guilda ou um local da cidade. **Graduação 3** – Um batalhão bem estruturado, capaz de defender uma pequena cidade ou auxiliar na defesa de um reino. **Graduação 4** – Um pequeno exército capaz de defender um reino. **Graduação 5** – Um grande exército, com várias divisões especializadas, capaz de fazer frente em uma guerra para defender ou atacar reinos e territórios diversos.

**INFRAESTRUTURA:** Indica e limita a quantidade de prédios, posses, locais e propriedades disponíveis para a guilda, desde sua sede até a quantidade de estruturas. **Graduação 1** – A sede da guilda é uma pequena casa, geralmente a margem da cidade, onde algumas poucas estruturas fazem parte da guilda. **Graduação 2** – Uma pequena mansão, uma masmorra adaptada ou um velho forte é a sede da guilda, com alguns prédios e propriedades que compõem as suas posses. **Graduação 3** – A sede da guilda é uma grande estrutura, bem preparada, como um forte, palacete, mansão suntuosa ou um grande sistema de túneis e estruturas no subterrâneo de uma cidade, seus prédios costumam a ser grandes e muito produtivos, com boas estruturas e com “filiais” em outros reinos. **Graduação 4** – Um castelo, palácio ou um pequeno feudo murado podem ser a sede da sua guilda, ela possui vários prédios destacados e bem estruturados, podendo se espalhar por vários reinos.

**BEM-ESTAR:** Indica o quão trabalhadores e membros da infantaria estão bem alimentados, dispostos e contentes por pertencer a guilda. Festividades, celebrações e reuniões são facilitadas por um maior nível de bem-estar. Os combatentes e trabalhadores estão sempre inclinados a cumprir suas funções, manter segredos e lutar pelo que a guilda acredita quanto maior for o bem-estar, ou o contrário, caso o bem-estar seja baixo.

### Considerações Finais

As estruturas oficina mecânica, arcane sanctum e beneficiadora de cristais arcanos foram criadas para a campanha de D&D que estou narrando atualmente. O narrador e os jogadores devem pensar se essas estruturas podem ser úteis e adaptadas para suas campanhas, criar novas estruturas ou mesmo reformular estruturas existentes.

**Baseado nas regras de Feudo do Jogos Blood & Honor de John Wick.**