



Fugindo de um crime que cometeu no passado, Juzo Fujimaki é chantageado para entrar em um torneio ilícito e enfrentar adversários em lutas mortais – mas seu maior inimigo é a fera que habita em seu coração, um lobo faminto que Fujimaki precisa manter sob controle para que não cometa atos que irá se arrepender depois...

Garouden: O Lobo Solitário é um anime de 8 episódios lançado pela Netflix em 2024. Ele é baseado em uma série de 13 livros escritos por Baku Yumemakura entre os anos de 1985 e 2003, com uma segunda parte composta de 5 volumes intitulada Shin Garouden publicada entre 2006 e 2020. A obra é popular no Japão, e já havia sido adaptada duas vezes para Manga (a primeira pelas mãos de Jiro Taniguchi em 89 e a segunda por Keisuke Itagaki (criador de Baki) de 96 a 2010, quando entrou em hiato indefinido), além de ter virado filme em 1995 e gerado dois jogos de videogame para Playstation 2 - mas só agora, por ter chegado ao streaming, ganhou notoriedade no ocidente.

Infelizmente o anime da Netflix foi um péssimo cartão de visitas para essa franquia: a produção tenta condensar várias tramas em apenas oito episódios, resultando em roteiros confusos, personagens rasos e mal aproveitados.

O que sobra de Garouden é uma série de lutas muito bem feitas, com ótimas coreografias e animação de primeira qualidade, que utiliza técnicas de rotoscopia para fazer com que os movimentos dos personagens pareçam orgânicos e naturais. A ação vai agradar os fãs de jiu-jitsu e Wrestling, mas dificilmente causará uma impressão positiva no público ocidental – o que é uma pena, porque o potencial do cenário é enorme!

É por isso que pensamos nesta adaptação para SFRPG: será uma forma de aproveitarmos este potencial para contar histórias que foquem não apenas em combates contra outros artistas marciais, mas na luta de cada um com sua fera interior.

A fera interior

Durante a criação do personagem o jogador precisa decidir se, assim como o protagonista Juzo Fujimaki, ele possui a fera dentro de si. Em termos de jogo isto pode ser representado com o antecedente único “híbrido animal”, mas em Garouden essa relação é mais espiritual do que física: o personagem não terá características como garras, orelhas e cauda, e portando não ganha as habilidades naturais como resistência ao clima, não pode ter acesso a manobras de híbridos que necessitem de anatomia animal como garras e presas (a critério do narrador, os pontos gratuitos de manobras podem ser usados para comprar coisas como Bear Hug), e também não ganha o antecedente mascote gratuitamente – na verdade é provável que animais fiquem hostis perto dele, por sentirem sua alma de predador.

Ainda que não seja pa recido com uma fera, o animal ruge no interior do personagem, condenando-o a uma vida de inadequação e uma existência solitária. Quanto maior o antecedente, maior será o seu distanciamento da sociedade – esse é um tema central de Garouden, e deve ser explorado pelo narrador para adicionar drama e conflito em sua crônica.

Estar sob o domínio da fera é muito ruim, pois o personagem não consegue responder pelos seus atos – ele passa a agir por instinto, e quanto maior o valor do antecedente híbrido animal, mais forte o instinto. Em termos de jogo: além dos efeitos descritos no antecedente híbrido animal, nas campanhas de garouden um personagem que esteja em frenesi tem sua parada de dados de força de vontade limitada pelo antecedente híbrido animal. Um lutador que seja híbrido 3 e tenha força de vontade 8 só rolaria 3 dados em testes de força de vontade – da mesma forma, se a ação de algum inimigo tiver como dificuldade a força de vontade do lutador, ela deve usar o valor do antecedente sempre que o alvo estiver em frenesi.

Durante episódios de frenesi o lutador pode gastar 1 ponto de força de vontade no começo de seu turno para recobrar o controle – assim ele pode agir normalmente, ainda que por apenas um momento. Geralmente eles fazem isso para não ferir inocentes. Um aliado ou staff que não esteja envolvido em batalha também pode gastar sua ação para tentar acalmar um híbrido com um teste de carisma+lábria, tal como Joze fez durante o torneio Kodoku – mas em caso de falha o aliado poderá ser alvo da fúria do híbrido no lugar da vítima atual.

Estilos e lutas

O cenário de Garouden é mais “pé no chão” do que o SFRPG padrão, tanto que o protagonista do anime teria poder equivalente a um lutador de posto 1. Para manter a verossimilhança, aconselhamos aos narradores banirem manobras como fireball, flaming dragon punch e similares. Isto pode enfraquecer alguns estilos, de modo que

os narradores tem liberdade para incluir novos golpes – nossa sugestão é trocar estas manobras por outros efeitos de chi que sejam menos dramáticos, como dim mak, regeneration e zen no mind.

Algumas manobras que parecem super poderes podem ser liberadas com a explicação correta, como o filho de Mifune que era capaz de usar a manobra Mind Reading, representando sua perspicácia excepcional. Estas exceções devem ser discutidas com o narrador.

Em termos de estilo, uma campanha de Garouden não deverá permitir acesso a estilos que sejam muito enraizados ao cenário de streetfighter, como Ler Drit, Ninjitsu Espanhol e Soul Power.

Os jogadores são incentivados a usar estilos existentes para representar variantes próprias, como o lutador Ryoumaru que aprendeu Hakkyokuken, mas em termos de planilha seria um lutador de sumô com Elbow Smash. O próprio estilo Takemyia, praticado por Fujimaki e outros personagens centrais, seria um reskin de Lua.

Conflito, complicações e rivais

Durante a criação de personagem todo jogador em uma campanha de Garouden deve escolher uma complicação para o seu personagem – pode ser que ele seja procurado pela polícia, esteja jurado de morte ou seja perseguido pelos alunos de uma academia de artes marciais após derrotar seu mestre. Esta complicação sempre será representada por um rival, ou conjunto de rivais, que deseja acertar as contas com o personagem e poderá ter um papel importante na sua jornada.

O narrador pode usar essa complicação para apimentar a trama como preferir, mas o jogador também pode se beneficiar desta complicação: uma vez por história, o jogador pode fazer um teste de glória e, se passar, o rival aparece na cena, intervindo em seu favor. Pode ser que ele o salve de um perigo (“não ouse morrer antes que eu lhe derrote!”) ou interrompa uma luta que ele estava prestes a perder – isso aconteceu no anime quando Bunishichi Tanba enfrentava Fujimaki: antes de Fujimaki ser derrotado a polícia apareceu, impedindo a finalização da luta. Como já havia usado esse recurso na história, Fujimaki não pode contar com a mesma sorte na luta contra Himekawa.

Brigas e torneios

O universo de Garouden é cheio de desafios e, diferentemente de Street Fighter RPG, lutas de rua contam para o cartel tanto quanto lutas de torneio (sabe quando

Fujimaki surrou aqueles três capangas? As pessoas comentariam isso, então conta como uma vitória).

Personagens que fiquem famosos pelo seu desempenho nas ruas podem ser convidados a participar de eventos como o torneio Hokushinkan organizado por Shouzan Matsuo, ou mesmo lutas televisionadas de MMA.

Mas se em dúvida a disputam mais importante é o torneio KODOKU, uma luta clandestina em que os lutadores mais fortes são levados para um local abandonado, como um hotel ou parque de diversões, para uma disputa que dura dias.

Organizado pela misteriosa Sargento, o KODOKU é um torneio clandestino e, por isso mesmo, está sempre mudando de lugar. As lutas são transmitidas pela deep web, e a organização lucra com as apostas.

A estrutura do KODOKU não é muito rigorosa: cada lutador é convidado a se hospedar na sede do torneio, levando apenas um membro de seu staff. Durante a realização do torneio todos usam pontos eletrônicos no ouvido, e convivem livremente até que a organização mande que uma dupla se enfrente. Os combates duram até o nocaute ou desistência – mas um lutador não é obrigado a aceitar a rendição do outro, podendo continuar a bater... com isto as fatalidades são comuns.

O KODOKU oferece ao vencedor a chance de realizar um sonho – coisas como conseguir a cura para uma doença rara, ou mesmo apagar seu histórico criminal. Vencer o KODOKU representa um recomeço, e por isso muitos lutadores tem interesse em participar.

Ainda assim existem aqueles que não querem lutar, como Fujimaki, mas estes podem ser convencidos de outras formas: para que ele lutasse, a Sargento fez com que ele ingerisse parasitas com nanopartículas que, se ativadas, destruiriam suas entranhas - lógis.co que ela tinha o antídoto para isso, mas só entregaria se o lutador chegasse na final...

Ideias de campanha

Uma campanha de Garouden deve começar de forma simples, com disputas entre lutadores e a relação dos personagens e seus rivais. Conforme a trama anda e os personagens ganham renome eles podem atrair a atenção de Matsuo para a próxima edição do Hokushinkan ou, quem sabe, até mesmo ganhar um “convite” da sargento para o torneio KODOKU.

Juzo Fujimaki

Estilo: Takemiya (Lua), Escola: Dojo Izumi

Conceito: Criminoso fugitivo, Assinatura: Boné para esconder a identidade

Atributos: Força ••••, Destreza •••••, Vigor •••••, Carisma ••, Manipulação •, Aparência ••, Percepção ••, Inteligência ••, Raciocínio •••

Habilidades: Prontidão ••, Intimidação ••, Perspicácia •, Manha •, Lábria •, Luta as cegas ••, Segurança ••, Furtividade •••, Sobrevivência ••, Arena •, Investigação •, Medicina •, Estilos •

Antecedentes: Aliados •, Híbrido Animal •, Sensei •• (Souichiro Izumi), Staff • (Joze)

Técnicas: Soco •, Chute •••, Bloqueio •, Apresamento •••, Esportes ••

Combos: Nenhum

Renome: Glória ••, Honra •

Chi •••••, Força de Vontade •••••
Saúde ••••••••••••

Ao lado, é uma versão de posto 1 de Juzo Fujimaki. Seu antecedente híbrido animal lhe confere atributos físicos adicionais, que representam seu potencial para as artes marciais. Ele não gosta de lutar e evitará o confronto ao máximo, preferindo apanhar do que reagir – porém se for acuado ou se alguém que ele ama for ameaçado, Fujimaki irá soltar a fera e atacar de modo selvagem, sem hesitar em aleijar ou até mesmo matar o alvo.

Como praticante do estilo Takemyia, Fujimaki prioriza ataques em pontos vitais e não se acanha em usar táticas que poderiam ser consideradas sujas, como chutes no joelho e golpes nos olhos. Ele usa bem o ambiente ao seu redor, e sempre procurará arremessar seus oponentes em superfícies duras para causar mais dano (conforme as regras descritas no suplemente Perfect Warrior).

A manobra especial mais forte de Fujimaki é o “Rei do Tigre”, um Improved Pin que prende o oponente com as pernas enquanto torce o braço. Fujimaki costuma segurar a imobilização até quebrar os membros dos seus oponentes - a menos que seu amigo Joze esteja perto para alertá-lo do perigo de deixar a fera descontrolada.

INGO MÜLLER

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	4	2
Strong	4	6	2
Fierce	3	8	1
Short	5	7	2
Forward	4	9	1
Roundhouse	2	11	1
Apresamento	4	7	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	5
Eye Rake	2	10	2
Wounded Knee	2	10	1
Throw	2	9	Um
Pin	3	9	3
Improved Pin	4	9	3