



**LENDAS DO CIRCUITO:
TIGER ROBOCOP**



**MANOBRA DO MÊS:
PLUCK HAIR**



**NOVO ANTECEDENTE:
DOJO**



o Mundo das Trevas
PARA Street Fighter RPG

PUNHO DO GUERREIRO

EDIÇÃO ESPECIAL 7

E MAIS:
O QUE O ANIME PODE
ENSINAR AO RPG

SUMÁRIO

- 3 MATERIAL DE JOGO**
*O QUE O ANIME PODE ENSINAR AO RPG;
STREET FIGHTERS NO MUNDO DAS TREVAS*
- 19 MANOBRA DO MÊS**
Pluck Hair / Arrancar Pelos
- 20 LENDAS DO CIRCUITO**
Tiger Robocop
- 23 ESPECIAL**
Dojô

EXPEDIENTE

Editor: Eric M. Souza

Textos: Daniel Braga Coimbra, Eric M. Souza, Ewen Cluney, Giovane do Monte e Ingo Muller

Mapas: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes e Rafael Bezerra

Projeto Gráfico e Diagramação: Rafael Bezerra

Edições especiais geralmente são o espaço para ousar. Foi assim que o PUNHO DO GUERREIRO ganhou seus primeiros contos, aventuras e fichas de personagens iniciantes, dentre outros materiais.

Com essa proposta, o layout das edições especiais do Punho também se tornou uma tradição, trazendo as mesmas seções a cada aparição. As coisas se mantiveram assim, desde a primeira edição especial no Natal de 2017, até... agora!

Os colaboradores do fandom de *Street Fighter RPG*, grandes responsáveis por manterem o jogo vivo e em ebulição vinte anos depois de seu lançamento no Brasil e 25 anos depois do encerramento da linha nos EUA, são incríveis. E e eles têm muito a dizer.

Assim, a presente edição especial, comemorando novamente a Independência do Brasil, também traz um **PUNHO DO GUERREIRO** mais independente. O layout clássico foi para o espaço, o editor enlouqueceu e frases de efeito desse tipo.

Falando em enlouquecer, a Lenda do Circuito desta edição é definitivamente uma lenda dos arcades, o famigerado Tiger Robocop. Também trazemos um artigo sobre o que os animes podem ensinar ao RPG e outro sobre como inserir Street Fighters no Mundo das Trevas.

NÓS VAMOS EM BUSCA DO MAIS FORTE!

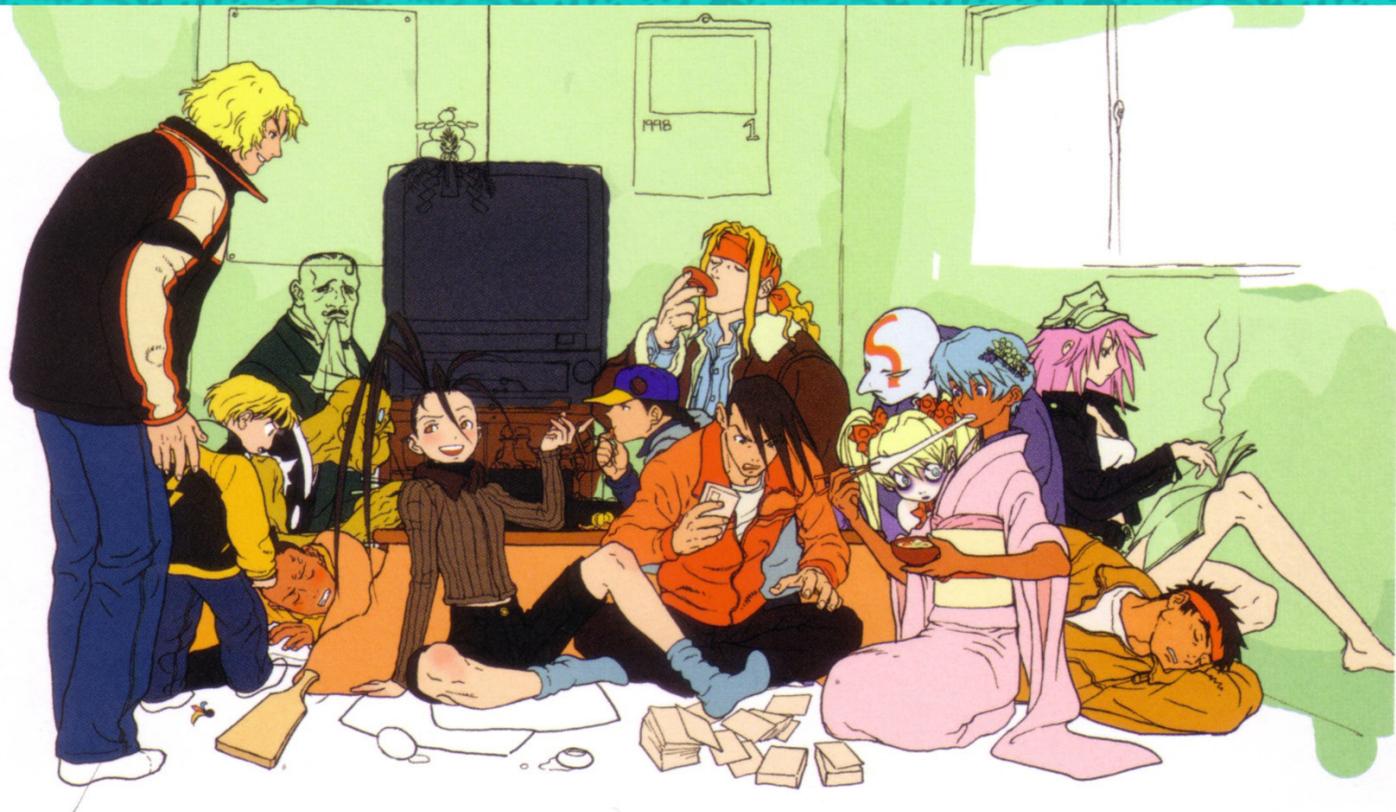
O QUE O ANIME PODE ENSINAR AO RPG

OS DIFERENTES GÊNEROS DE ANIME

Se você, assim como eu, sempre assistiu animes desde pequeno, também deve ter notado que existem diversos tipos de shows. Alguns deles podem ter várias semelhanças, como por exemplo, Cavaleiros do Zodíaco e Shurato, e outros só possuem a única semelhança de serem animes, como por exemplo, Clannad e One Piece. Há uma variedade imensa quando se fala de anime: ação, drama, comédia, apenas para nomear alguns.

Da mesma forma que RPG, com sua infinidade de jogos, regras e cenários, onde cada um pode explorar um aspecto diferente da diversão. Mesmo tendo em mente que a ação é um tema inerente ao RPG de Street Fighter, você ainda pode mudar o foco da sua aventura conforme o estilo de narrativa que deseja alcançar. Nada impede que você escreva uma aventura totalmente focada em comédia ou romance, por exemplo.

Com Anime e Mangá, não pode ser diferente. Especialmente hoje em dia com tanto material novo saindo e tantos autores explorando e brincando com a própria mídia. Entretanto, os gêneros mais populares costumam se tornar lugar comum nas revistas semanais japonesas, com séries longas de diversos capítulos. Por isso, para efeitos de simplificação, eu vou explorar apenas alguns gêneros principais neste artigo:



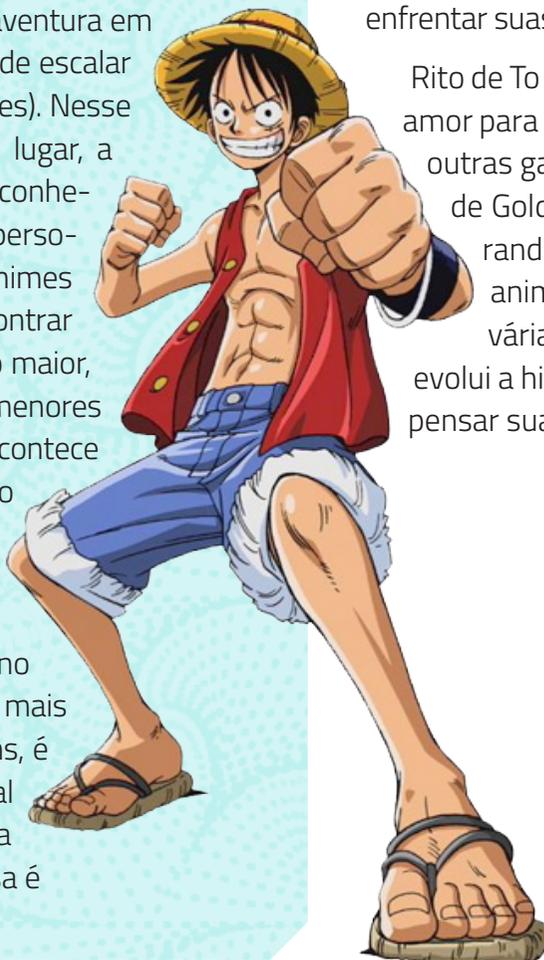
Ação

O gênero de ação retrata níveis bem altos de ação intensa. Na maior parte do tempo, você vai estar assistindo batalhas épicas, longas e explosivas, balanceados com pausas na narrativa para permitir que o espectador respire ou descanse da ação desenfreada. Enquanto dois personagens lutam, eles aprendem sobre si mesmos, sobre seus oponentes e sobre o porquê de estarem lutando.

A evolução dos personagens e o desenrolar da história acontecem durante as cenas de ação, e esse é o ponto fundamental deste gênero. Você não está apenas vendo uma luta do Seiya contra o Shiryu na Guerra Galactica, você também está aprendendo quem é o Seiya enquanto personagem, como foi seu treinamento e também quem é o Shiryu, porque ele está lutando e quem são os coadjuvantes na sua história. E esse é um dos pontos mais engajante desse gênero: como ser exposto à ação repetida desenvolve os personagens.

Aventura

O gênero de aventura é sobre viajar e viver uma aventura em um determinado lugar ou mundo (O que as vezes pode escalar para todo o universo, ou até mesmo outras dimensões). Nesse gênero, os personagens não ficam apenas em um lugar, a história se desenrola justamente porque eles estão conhecendo novas cidades, países, planetas... E todos os personagens novos que vêm junto com eles. Em geral, animes de aventura trazem uma motivação maior, como encontrar o One Piece, por exemplo. E para atingir essa missão maior, é necessário que sejam completas várias missões menores e médias. O desenvolvimento dos personagens acontece quando eles conhecem um lugar novo e desafiam o status quo de suas vidas. O Luffy entende cada vez mais como um pirata deve se portar a cada ilha visitada, a cada personagem conhecida. E cada personagem que entra ou que sai da história tem um papel no desenvolvimento dele. Nesse gênero, um dos pontos mais engajantes além do desenvolvimento de personagens, é a descoberta de novos lugares, o sentimento de "qual será a próxima aventura a ser vivida? Será que dessa vez vamos encontrar nosso objetivo final?". A surpresa é uma das maiores armas do gênero.



Comédia

Duvido que você adivinhe qual o objetivo principal do gênero... Óbvio: fazer você dar risada. Se a história não consegue te trazer gargalhadas intensas, ela pelo menos está o tempo todo te fazendo dar risadinhas bobas. Um ponto importante é que cada pessoa possui seu próprio senso de humor, por isso nem todo anime de comédia tem um amplo apelo entre o público que assiste. Cada um tem os seus favoritos, da mesma forma que séries em live action, por exemplo. O ponto engajante dos animes de comédia são as situações. O protagonista é sempre colocado em lugar de desvantagem, onde precisa enfrentar suas vergonhas, normalmente em uma situação de pressão social.

Rito de To Love Ru está constantemente sendo impedido de declarar seu amor para Haruna pois ela sempre o vê em situação constrangedora com outras garotas, geralmente Lala. Ou ainda como todos os personagens de Golden Boy sempre o surpreendem na hora em que ele está delirando e lambendo um vaso sanitário. A estrutura de um episódio de anime de comédia é normalmente dividida entre uma proposição, várias cenas constrangedoras e engraçadas e uma conclusão que evolui a história. Uma dica para transportar esse sentimento para RPG é pensar suas sessões como episódios fechados.



Drama

Trazer lágrimas e uma miríade de emoções ao espectador é basicamente o que os animes de drama fazem melhor. O ponto principal e mais forte de um anime de drama é o fato de ele conseguir conectar quem assiste com a experiência do protagonista, o que resulta nos espectadores sendo capazes de sentir tudo o que o protagonista sente a cada episódio. Seja uma pequena identificação ou uma barragem de emoções, a principal meta de uma história focada em drama é tocar o coração de quem participa dela, assistindo ou jogando. Quando se fala de anime, uma das principais maneiras de saber se um anime de drama é bom mesmo, é se ele consegue fazer você chorar. Até hoje não consigo assistir novamente O Cemitério dos Vagalumes por que ele é emocionalmente pesado demais para mim.



Slice of Life

Esse gênero aborda essencialmente a vida normal das pessoas. As histórias mostradas nesse gênero são bem pés no chão e nada extraordinariamente sobrenatural irá acontecer, e esse é exatamente o ponto. A maior força desse gênero é transformar a vida normal em uma grande aventura. E entenda, a vida normal pode ter reviravoltas, tristezas e alegrias, mas a grande diversão está em viver a rotina. Hi Score Girl mostra justamente como Haruo, um garoto normal, tem sua vida afetada simplesmente por gostar de jogar fliperamas. E como os jogos são importantes em sua vida desde sua infância até o final de sua adolescência, onde ele entende o que é o amor e se apaixona pela Akira.

Fantasy

Talvez esse seja o gênero com mais elementos em comum com o RPG tradicional. Fantasy não se resume necessariamente a fantasia medieval, mas pode abranger vários tipos de mundos fantásticos, eventos surreais e locações extraordinárias. Mais recentemente, um sub-gênero de fantasia que ficou famoso foi o de Isekais, onde pessoas normais são transportadas para um mundo fantástico.

Magia normalmente é um componente fundamental nesse tipo de mundo, e elementos fantásticos são os tijolos que constroem as histórias. Dentre vários animes clássicos, posso citar Record of Lodoss War que é extremamente similar ao D&D, Guerreiras Mágicas de Rayearth que se assemelha mais a um JRPG de video game e Final Fantasy Unlimited, com seus elementos tecnológicos misturados aos elementos comuns de capa e espada. O ponto forte de um anime de fantasia é o local onde ele se passa. Os personagens se desenvolvem conforme conhecem e se adaptam àquela realidade. Em geral, temos um protagonista que conhece pouco do mundo e acaba servindo de ponte entre o anime e o espectador em toda a sua jornada, a evolução de conhecimento do protagonista acaba se misturando com a evolução de conhecimento do próprio espectador. Outros animes interessantes e bem variados a serem citados desse mesmo gênero: No Game no Life, Inuyasha, Escafloone, Sword Art Online e Slayers.



The King has come!
To lighten up our feet



25:58:38:17

Magia

Magia está na essência desse gênero: encantos, feitiços e mágica em geral. Pode incluir também fontes de poder mágico ou seres mágicos que realizam desejos como gênios ou itens raros. Um dos mais famosos sub-gêneros de Magia é o gênero de Garotas Mágicas, onde uma menina comum ganha poderes extraordinários e muda a sua vida completamente. Um trope bem comum do gênero é o de "Monstro do Dia", onde cada episódio do anime traz um problema que precisa ser resolvido pelo protagonista com o uso de magia. Isso pode ser facilmente adaptado para RPG na forma de missões, por exemplo.



Sobrenatural

Similar ao gênero de magia, esse gênero envolve situações do cotidiano sendo quebradas por eventos surpreendentes e fora dos limites aceitos dentro da realidade do anime. Em geral, animes de sobrenatural tendem a trazer elementos de mistério. Nem sempre existe magia ou poderes sobrenaturais envolvidos, mas sim situações surpreendentes dentro da realidade proposta, como até mesmo um personagem sobreviver a uma queda de altura imensa, por exemplo. Um dos animes que mais curto nesse gênero é o Durarara, que é uma revisão moderna da história do Cavaleiro Sem Cabeça.

NO DATA

Mistério

Uma coisa que existe em essencialmente todo anime de mistério é um enigma central. Pode ser um evento, um lugar, um item ou até mesmo um personagem. E toda a história se desenrola em volta desse mistério central. Resolvê-lo é o fio que conduz a narrativa. Os animes mais famosos desse gênero normalmente trazem detetives ou investigadores, como os clássicos Detetive Conan e Eden of the East.

Horror

Não é difícil encontrar bons animes de horror. Em geral, animes desse gênero trazem temáticas similares às do gênero sobrenatural, com eventos extraordinários quebrando o cotidiano, mas dessa vez, as causas são monstruosas, fantasmagóricas, esquisitas, alienígenas...

Gore pode ser um elemento recorrente desse gênero, com muitas cenas viscerais, sangue jorrando e mortes gratuitas. O fator mais importante em um anime de horror é a capacidade que ele tem de assustar e revoltar você. A tensão dos protagonistas é a tensão do espectador, e o medo do desconhecido dos protagonistas deve ser o medo do desconhecido dos espectadores. Exemplos de anime desse gênero são Gantz, Parasyte e as obras do mestre Junji Ito.



Psicológico

Animes do gênero psicológico lidam com a mente e a psiquê humana. Os episódios constantemente trazem temas que são abordados em certo nível psicológico (E alguns até mesmo filosófico). Você vai encontrar com frequência o uso de Mind Games assim como batalhas onde o uso da inteligência é muito mais importante do que os músculos ou as armas que você carrega. O ponto mais forte de um anime psicológico é exigir que você esteja constantemente pensando, exercitando sua mente para não ser pego de surpresa ou para surpreender seus oponentes. A série psicológica que mais curti recentemente se chama Liar's Game. Outros animes que seguem esse mesmo estilo são Death Note e Monster. Ambas são obras incríveis.

Romance

Romance é sobre amor e momentos românticos. Os animes desse gênero conseguem fazer você torcer pelo relacionamento dos protagonistas de forma bem envolvente, e são sempre cheios de cenas de amor e ternura entre os personagens. O foco do desse estilo de anime costuma ser o relacionamento entre personagens, assim como o florescer dos sentimentos entre eles, muito mais do que o seu desenvolvimento individual. Você vai ver animes de romance bem atrelados ao sub-gênero Shoujou, mas também funciona muito bem com o gênero de comédia, drama e até mesmo ao popular gênero de harém. Nomes notáveis desse gênero são Toradora, Chobits e Love Hina.



Sci-fi

Também chamado de Ficção Científica, é um gênero focado em mostrar e explorar elementos científicos e tecnológicos na história principal. Na maior parte do tempo, o foco da história está no avanço da tecnologia, em seu uso ou em sua diversidade dentro do cenário proposto, bem como a influência da tecnologia dentro daquela sociedade. Nos animes de Gundam, vemos claramente como a humanidade lida com suas diferenças usando essas máquinas de guerra. Ou no sub-gênero Super Robot, onde a humanidade ganha chances de enfrentar ameaças espaciais ou sobrenaturais graças à tecnologia. Um cenário muito interessante de RPG que foca no Sci-Fi é o Brigada Ligeira Estelar.



Anime é um produto cultural japonês

Um fenômeno interessante entre os fãs de anime (pelo menos os que eu conheço) é que além de eles gostarem da mídia, eles também possuem um conhecimento acima da média de cultura japonesa. Isso se deve ao fato de que o Anime é um produto 100% ligado à cultura e a sociedade japonesa como um todo. Os protagonistas retratados são modelos do que um japonês médio almeja ser em sua vida.

Ao escrever um mangá ou anime, o autor não está preocupado em atingir o maior público possível, com backgrounds culturais diferentes e cabeças diferentes (é óbvio que há excessões). Ele quer retratar a rotina dele, a rotina do Japão, seus hábitos culturais e seu folclore, etc. E é por isso que acabamos por absorver tanto dessa cultura apenas por assistir anime.

Ao elaborar uma campanha de estilo anime, você pode trazer elementos dessa cultura como uma maneira de caracterizar sua aventura. O Naruto fala Dattebayou o tempo inteiro. As pessoas apelidam carinhosamente seus amigos de fulano-kun ou fulana-chan. Esse tipo de detalhe pode adicionar bastante a imersão que você pretende proporcionar na sua história.

Outro ponto interessante a ser citado é a questão do Shinto. Shinto ou Xintoísmo é a espiritualidade mais popular do Japão. Nem todos os estúdios consideram o Xintoísmo como uma religião, mas sim como um conjunto de práticas e crenças espirituais, está mais associado a estudo e filosofia do que práticas dogmáticas.

A palavra Shinto significa Caminho dos Deuses em uma tradução mais livre, e seus pontos fundamentais são o respeito à natureza, aos antepassados e aos Deuses ou Kami. Para os japoneses, existe um Kami essencialmente em tudo, todos os objetos, todos os elementos da natureza, todos os lugares... E isso é agregado à cultura e hábitos dos japoneses. E isso é agregado à cultura e hábitos dos japoneses. Por exemplo, os samurais mortos em batalha, no passado, eram enterrados com a totalidade de seus pertences, pois os japoneses acreditavam que caso pilhassem o corpo, a alma do guerreiro caído voltaria para reclamar os pertences roubados. Ou nos animes, quando um lutador fica recitando todos os seus títulos ou o seu golpe de nome super longo enquanto seu oponente espera calmamente tudo se concluir para poder revidar. Tudo possui um significado no Japão, cada hábito costuma ter uma justificativa espiritual e uma série de regras a serem seguidas.

Quando se fala de RPG, você tem uma liberdade gigante para explorar e inventar novas regras e costumes. Mas a principal dica aqui é misturar com costumes reais para trazer os jogadores, que já são fãs, para um lugar mais crível dentro do mundo que você quer criar, inspirado em cultura japonesa. Simplesmente estar dentro do universo de *Forgotten Realms* é algo que qualquer aventura pode proporcionar, mas transformar *Forgotten Realms* em um anime requer um pouco mais de esforço da parte do mestre e dos jogadores para incorporar esses pequenos quirks culturais dentro da história e das ações de personagens.



Animes tem começo, meio e fim

Uma das graças de se jogar RPG é que a sua campanha pode se estender indefinidamente, enquanto o mestre e os jogadores estiverem dispostos a esticá-la. Mas o anime conta uma história com hora para começar e hora para terminar, e em geral, dividida em episódios.

O ponto principal ao se planejar uma aventura em estilo anime é imaginar como um episódio de anime se comporta, começando pela recapitulação do capítulo anterior. Um dos truques que eu normalmente usava era começar a sessão descrevendo o que aconteceu na sessão anterior, sempre perguntando e pedindo input dos jogadores para que eles refrescassem a minha memória. Essa pode ser inclusive uma boa oportunidade para colocar acontecimentos que não aconteceram de verdade. Talvez a batalha com aquele monstro tenha sido rápida demais, então você pode usar esse momento para narrar mais acontecimentos durante a batalha, para passar a ideia de que ela durou mais tempo do que realmente durou.

Ao final da sessão, da mesma forma, você pode aproveitar para mostrar um pouco as cenas dos próximos episódios. Descrever brevemente uma cena que os jogadores vão encontrar na próxima sessão ou ainda uma cena que talvez eles não vejam: Dois vilões conversando seus planos, por exemplo.

Uma vez que você tem o pequeno ciclo de um episódio, você pode planejar quantos episódios e temporadas a sua história global vai ter. Animes no Japão são exibidos normalmente a 1 episódio por semana, de forma que, em geral, as temporadas são divididas em trimestres de 12 ou 13 episódios. Um anime padrão dura 6 meses no ar e tem entre 23 e 26 episódios.

E um anime de grande duração, como *One Piece* ou *Dragonball*, podem durar várias temporadas, cada uma com 49 a 52 episódios. É importante pensar no número de sessões a ser jogada para que a sua saga possa progredir de maneira contínua e os arcos se amarrem bem dentro do número de episódios planejados.

Por fim, é importante que a conclusão seja realmente final. Você pode jogar continuações depois, ou até mesmo prequels da sua aventura. Mas quando a história terminar, é importante que os jogadores tenham a sensação de que ela realmente terminou, que não há nada mais a ser feito dentro daquela saga ou para resolver o problema que você propôs. Qualquer nova saga demanda um novo problema, um novo vilão ou uma nova situação, assim como em *Cavaleiros do Zodíaco*, quando ao salvar Saori no final da saga das 12 Casas, os cavaleiros simplesmente voltaram para os seus lugares de origem e a série poderia muito bem ter concluído por aí.

Quando retornaram, era para enfrentar Hilda, em um novo local, com novos poderes e armaduras.

Os Clichês são seus amigos

Quem acompanha animes há um certo tempo acaba percebendo certos padrões que vão além do gênero ao qual aquele anime faz parte. Coisas como derrotar um vilão com o poder da amizade, ou os famigerados torneios de luta existentes em vários animes de ação, ou ainda o fato de que quase todo anime de ação tem um personagem que começa como um vilão e que depois encontra sua redenção, acabando como amigo do protagonista. Tudo isso entra na grande galeria de clichês de anime.

Um clichê é uma ideia que se repetiu tantas vezes dentro daquele contexto que acaba se tornando previsível. Muita gente odeia clichês, por já tê-los visto inúmeras vezes. Mas, estas ideias se repetem tanto simplesmente porque são ideias boas.

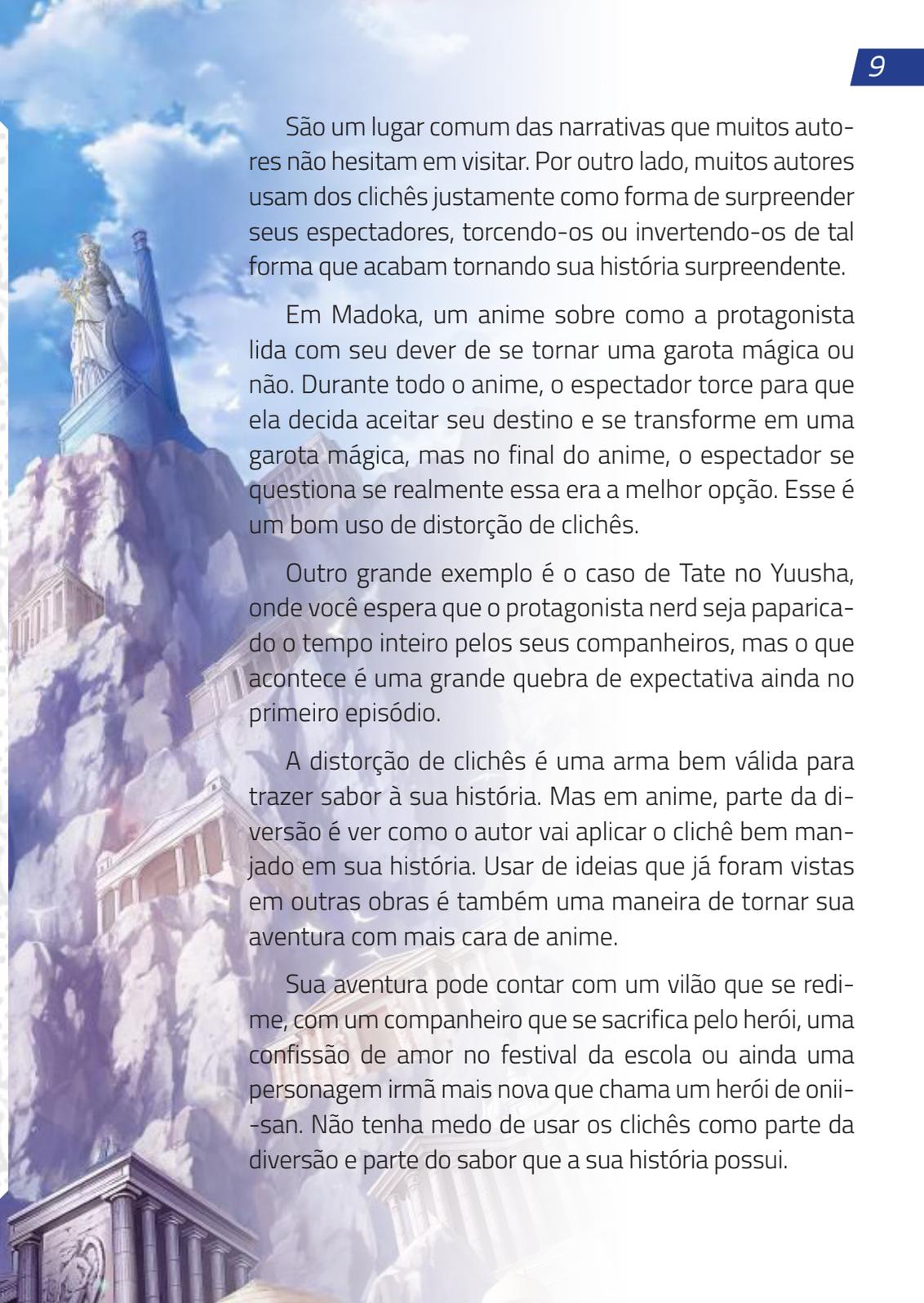
São um lugar comum das narrativas que muitos autores não hesitam em visitar. Por outro lado, muitos autores usam dos clichês justamente como forma de surpreender seus espectadores, torcendo-os ou invertendo-os de tal forma que acabam tornando sua história surpreendente.

Em *Madoka*, um anime sobre como a protagonista lida com seu dever de se tornar uma garota mágica ou não. Durante todo o anime, o espectador torce para que ela decida aceitar seu destino e se transforme em uma garota mágica, mas no final do anime, o espectador se questiona se realmente essa era a melhor opção. Esse é um bom uso de distorção de clichês.

Outro grande exemplo é o caso de Tate no *Yuusha*, onde você espera que o protagonista nerd seja paparicado o tempo inteiro pelos seus companheiros, mas o que acontece é uma grande quebra de expectativa ainda no primeiro episódio.

A distorção de clichês é uma arma bem válida para trazer sabor à sua história. Mas em anime, parte da diversão é ver como o autor vai aplicar o clichê bem mandado em sua história. Usar de ideias que já foram vistas em outras obras é também uma maneira de tornar sua aventura com mais cara de anime.

Sua aventura pode contar com um vilão que se redime, com um companheiro que se sacrifica pelo herói, uma confissão de amor no festival da escola ou ainda uma personagem irmã mais nova que chama um herói de onii-san. Não tenha medo de usar os clichês como parte da diversão e parte do sabor que a sua história possui.



Vilões, redenção e o maniqueísmo

Falando em clichês, o do vilão redimido é um dos mais populares. Em todo grande anime é fácil identificar um personagem que começou como inimigo e depois se aliou ao protagonista, tornando-se amigo dele conforme o tempo passou: Piccolo e Vegeta em Dragonball, Kuwabara e Hiei em Yu Yu Hakusho, Ikki em Cavaleiros do Zodíaco ou Ikalgo em Hunter x Hunter. Quase toda boa história possui um desses. Mas por quê?

Em animes, dificilmente um vilão é alguém realmente maligno. Ao contrário da cultura ocidental, onde o mal existe e deve ser combatido, nas culturas orientais o mal costuma ser retratado como alguém com ideias diferentes das suas a respeito de como as coisas devem ser. Em Guerreiras Mágicas de Rayearth, Zagato, o grande vilão da primeira temporada deseja apenas e unicamente que a sua amada Princesa Esmeralda deixe de ser o pilar do mundo, e consequentemente,

deixe de carregar todo o peso de sustentar o mundo com a sua vontade. Seu único desejo é que ela seja feliz e que eles possam enfim ficar juntos,



mesmo que para isso ele precise sacrificar todo o resto do mundo. As motivações de Zagato são nobres, mas seus meios são questionáveis, no mínimo. Esse tipo de comportamento se repete na maioria dos bons antagonistas de anime.

Ao imaginar seu vilão ou antagonista, tente torná-lo mais humano. Tente fazer com que as suas motivações e as suas aspirações não sejam diferentes das de qualquer pessoa normal. Todos nós queremos viver em um mundo de paz, harmonia e alegria, mas são esses conceitos que acabam sendo diferentes para cada indivíduo. E no universo do anime, a redenção acontece quando um personagem consegue compreender que os meios que ele escolheu para atingir seus objetivos estão errados.

Em contrapartida, os heróis também não são totalmente bondosos. Um dos clichês de anime que é razoavelmente popular é o do herói acordando para a realidade. É quase como um rito de passagem e em geral costuma acontecer quando o herói e o vilão finalmente conseguem se entender por completo. Onde cada um acaba ganhando uma qualidade do outro. Gon (Hunter x Hunter), Gintoki (Gintama) e Ichigo (Bleach), todos passaram por isso.

A moral da história aqui é que quanto mais parecido com os heróis for o seu vilão, mais os jogadores vão amar odiá-lo, ou odiar amá-lo.



RPG de Anime deve usar arte de Anime

Esse ponto pode parecer meio óbvio para muita gente, mas é importante comentar um pouco sobre ele. A arte de anime segue a mesma estética japonesa do mangá. Olhos grandes, personagens normalmente esguios, expressões exageradas, armaduras que na vida real não seriam nada funcional mas são estilosas, cabelos coloridos, garotas bonitas de anime, vale quase tudo aqui para deixar a sua história com cara de anime.

Não tenha medo de dizer que um personagem tem olhos e cabelos roxos. Ou que a bola de fogo na verdade tem o formato de uma cabeça de leão que ruga enquanto voa na direção dos inimigos. Esse é o tipo de coisa que tempera visualmente uma história de mangá. Captain Tsubasa seria apenas um anime esquecível sobre futebol caso os chutes não fizessem a bola ficar achatada no ar ou caso momentos antes do chute, a silhueta de uma águia raivosa não aparecesse atrás do Kojirou. A única coisa que limita o seu exagero é o universo onde sua história se passa.

Considerações Finais

Fazer uma aventura de anime requer tanto planejamento quanto qualquer aventura normal. Mas o segredo é entender bem as referências que você planeja seguir e os clichês que planeja colocar dentro da sua história.

Quando estiver escrevendo a história que você pretende jogar, tenha anotado em algum lugar seus objetivos com ela. A maioria dos grandes autores de Mangá, mesmo quando sua obra não está terminada, possuem uma ideia do caminho que ela vai tomar ou dos múltiplos caminhos que ela pode tomar. Entretanto, seja completamente maleável. Uma prática comum dentro da indústria de mangás e animes são as pesquisas de popularidade: Se dar bem nela significa que a sua série vai continuar por quanto você desejar. Se dar mal pode significar um cancelamento prematuro. E todo bom autor de mangá está sempre preparado para isso.

Não tenha medo de perguntar aos seus jogadores ou de dizer ao seu mestre que você não gosta de um personagem ou que você acha que o rumo que a história está tomando não faz muito sentido. Muitos mangás mudam *on the go* por causa disso. Dragonball deveria ter acabado logo após o Goku ter derrotado o Piccolo. Depois deveria ter acabado assim que o Goku derrotou o Freeza. E depois que ele derrotou o Cell, o Akira Toriyama já não aguentava mais desenhar Dragonball, mas precisou continuar inventando histórias até que seu editor e seu público finalmente estivessem satisfeitos.

DANIEL BRAGA COIMBRA





STREET FIGHTERS NO MUNDO DAS TREVAS

Em matérias passadas da **PUNHO**, apresentamos a possibilidade de trazer conceitos do cenário Mundo das Trevas para o sistema de regras de *Street Fighter RPG*, permitindo que *Vampiros*, *Lobisomens*, *Changelings* e *Magos* fossem personagens viáveis dentro da lógica do jogo.

Mas o que pouco foi mencionado é: como os *Street Fighters* que estamos acostumados lidam com a descoberta do sobrenatural? Sabendo que a humanidade vem sendo manipulada por criaturas fantásticas e assombrosas desde o princípio dos tempos, que caminho um lutador tomará? Nos conflitos entre essas criaturas, de que lado ele estará? Esta é a proposta inicial desta nova matéria. No final, teremos um "Apêndice", transformando *Street Fighter* em um Modelo, a ser aplicado nas regras do sistema *Storytelling* (do novo Mundo das Trevas, atualmente mais conhecido como *Chronicles of Darkness*).

ENCONTRO COM O MUNDO DAS TREVAS

Os primeiros contatos dos *Street Fighters* com o Mundo das Trevas devem ser sutis, porque, à primeira vista, o mundo violento e cheio de malícia com que convivem todos os dias em sua carreira não é muito diferente do sombrio mundo Punk-Gótico.

Temos o mesmo céu, as mesmas águas e a mesma terra. As pessoas também são as mesmas, vivendo suas vidinhas corriqueiras e causando sempre a mesma poluição. Guerras se espalham pelo mundo, e o homem encontra cada vez mais razões para a troca de tiros e mísseis.

Nos países ricos, cidades industrializadas crescem como pragas, tomando da natureza seu lugar, enquanto nos países de Terceiro Mundo, crescem as favelas, enquanto aumentam a inflação, o desemprego, a pobreza e a fome.



Mas no Mundo das Trevas, há mais do que tudo isso. O lado macabro da humanidade sempre é mais intenso e é mais frequente encontrar medo e desesperança. Além disso, coisas estranhas acontecem o tempo todo, em todos os lugares. E só os mais afortunados (ou desafortunados) descobrem que muitas dessas ocorrências são causadas por seres sobrenaturais de todas as formas, dominadores de poderes inexplicáveis.

Claro que, em se tratando de Street Fighters, pode parecer que o sobrenatural é corriqueiro. Quando você sabe que um carateca pode disparar bolos de fogo de suas mãos e um mutante da floresta gera bioeletricidade como forma de ataque, algo pode realmente surpreendê-lo? A resposta rápida é sim.

Para um street fighter, toda (ou quase toda) capacidade extraordinária já vista nas arenas dos torneios pode ser aprendida e dominada, com muito treinamento e disciplina rigorosa, através da descoberta e da manipulação do Chi, uma energia mística, que a tudo rodeia e habita nos corpos dos seres vivos; o ar que se respira com a alma. Mas como explicar uma criatura que está, ao mesmo tempo, viva e morta? Imagine um lutador que descobre que, desde o princípio das civilizações, convivendo com nossa espécie, existem predadores disfarçados, manipulando nossas vidas e divertindo-se em festins com o sangue de inocentes! Sem qualquer

dúvida, o encontro de um lutador com um vampiro seria pavoroso. E como explicar o contato com outras dimensões? E a vida após a morte? Como seria descobrir a existência de um mundo além do nosso, onde almas inquietas observam seus entes queridos e inimigos, de onde podem, às vezes, manifestar-se em busca de saciar suas paixões? Aliadas generosas ou inimigas ferrenhas, as Aparições fariam mesmo os Guerreiros Mundiais sentirem gelar suas espinhas. Não é de se surpreender, portanto, que a primeira reação dos street fighters ao desvendarem as primeiras facetas do Mundo das Trevas seja o medo.

Um street fighter que tenha encontrado alguma vez em sua vida com os mistérios do Mundo das Trevas – principalmente se esse encontro foi ruim – torna-se severamente paranoico, a princípio. Como ter certeza absoluta se aquele novo street fighter na arena não é um vampiro, ou se não está possuído por um espírito perverso, ou não é um bruxo adorador de antigos demônios, já que demonstra poderes tão fantásticos? Como confiar em seu empresário, depois de ele ter arranjado tudo para que sua equipe participe de um torneio numa área afastada de uma cidade amaldiçoada, um lugar certamente assombrado por fantasmas? Não estarão todos sendo manipulados?

Mas o medo e a paranoia logo cedem a vez para a reação mais forte dos lutadores, a revolta. Afinal, ninguém se torna um street fighter sem a determinação necessária para arriscar a própria pele e é essa mesma força de vontade que lhes servirá de impulso para desvendar os mistérios que se põem à sua frente e acabar com os

monstros de uma vez por todas! A revolta é uma reação natural, quando se descobre que a vida de tanta gente está sendo manipulada desde tempos antigos e que tudo o que se faz pelo bem das pessoas é considerado tão ingênuo e trivial por entidades como os Vampiros, Lobisomens, Magos, Aparições e Changelings.

Num cenário assim desenhado, os street fighters tornam-se os guerreiros implacáveis da vingança, os heróis dos inocentes e defensores da raça humana. Afinal, se a honra é algo tanto valor para os lutadores, o ferimento dessa honra por parte dos seres sobrenaturais seria razão de uma campanha sangrenta. Mesmo que desconheçam as reais forças de seus inimigos – ou suas próprias fraquezas diante deles – não lhes faltará coragem e empenho para caçar cada membro dessa escória. E assim começa a luta de todas as noites.

Por outro lado, pode acontecer de um street fighter vir a ter contato com o Mundo das Trevas de formas diferentes. Em vez de ser atacado pelos seres que habitam nesse mundo – ou testemunhar o sofrimento de alguém por causa deles – o street fighter pode ser trazido a esse mundo por um amigo, aliado, contato ou conhecido confiável (ao menos, em parte).

Poderia ser um amigo de longa data que, tendo se tornado um amaldiçoado sugador de sangue, vem a ele para pedir ajuda. Poderia ser um Mago que deseja um aliado forte nas batalhas contra seus rivais, ou um Lobisomem que descobre no street fighter um Parente. As possibilidades são muitas.

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DENTRO

Os street fighters que já foram capazes de descobrir o Mundo das Trevas e vencer a primeira etapa dessa nova luta (o sentimento de fraqueza, a paranoia, o medo do desconhecido), seguem adiante investigando as razões por trás dos seres sobrenaturais, as origens de seus poderes e os objetivos de suas facções. Essa seção explicará o que os street fighters mais comumente descobrem sobre tudo isso.

Espíritos

De longe, os espíritos são os mais comuns seres sobrenaturais com que os street fighters fazem contato, principalmente espíritos de familiares ancestrais e totens místicos. Esses contatos são muito comuns entre lutadores originados das tribos Nativas Americanas, das mais reclusas comunidades africanas e dos povos aborígenes da Austrália.

Como são respeitados, por conta das antigas tradições desses povos, os Espíritos são mais bem compreendidos, e é mais comum que se veja Espíritos como aliados, não como inimigos. Por outro lado, todo xamã sabe que alguns espíritos são traiçoeiros, outros maliciosos, e é preciso preparar algumas boas Manobras Especiais para reagir contra seus ataques.





Vampiros

Se descobrirem o desdém que muitos vampiros nutrem pelos seres humanos – além do simples fato de considerarem-nos Gado – os street fighters não verão obstáculos capazes de impedi-los de guerrear contra os sanguessugas. É pouco comum que percebam que muitos vampiros não desejam causar o mal que causam, que tudo o que fazem é tentar sobreviver – em seu próprio sentido – e que sentem-se amaldiçoados por sua condição. E mesmo se puderem perceber essa faceta, será necessário ter muita sabedoria e Honra para evitar o ímpeto de simplesmente acabar com o “sofrimento” do vampiro através da violência, talvez tentando ajudá-lo de outras formas.

Por sua vez, Vampiros podem realmente ser inimigos difíceis de vencer, graças às suas capacidades sobrenaturais, como o dom de dominar mentes, a agilidade sobre-humana, a força colossal e tantos outros artifícios místicos a seu dispor. Só mesmo a honra e o treinamento rigoroso a que se submetem os mais poderosos street fighters podem superar esses limites.

Os street fighters devem descobrir pouco sobre vampiros, além de suas fraquezas e forças mais óbvias. Conhecimentos de fácil acesso, através dos meios que os street fighters utilizam para investigar e caçar, são coisas como: vulnerabilidade à luz do sol, medo do fogo, capacidade de regenerar ferimentos usando poder do sangue, a sede de sangue humano, a força e a agilidade descomunais e a tendência à sensualidade e à malícia. Conhecimentos difíceis de obter são suas formas de organização, os nomes de suas facções e suas distinções, o valor da Fé Verdadeira para usar de artifícios como as cruzes contra os vampiros, o fato de nem todos eles serem monstros intencionais, etc.



Lobisomens e outros metamorfos

Lobisomens são caçadores tomados pela fúria. O que move essas feras ainda permanece um mistério para os street fighters que tiveram a sorte (ou azar) de enfrentá-los e sobreviver a esse encontro, mas é certo que seu poder só pode ser sobrepujado por aqueles lutadores que estão mais próximos da perfeição do físico e da mente.

No cenário original de **STREET FIGHTER – O JOGO DE RPG**, também existem seres mutantes ou metamórficos que se assemelham a animais: são os Híbridos, descritos no suplemento Player's Guide. É comum que tenham forte ligação com a natureza e, algumas vezes, com o mundo espiritual.

Essas criaturas, embora normalmente não tenham qualquer relação os metamorfos do Mundo das Trevas, podem facilmente ser confundidas com eles. Por isso, se um street fighter tem aliados entre aqueles que trocam de forma, os Híbridos Animais não lhe serão estranhos; por outro lado, se lobisomens são vistos como inimigos a serem caçados, também os Híbridos Animais o serão.

A existência de tantos seres meio-animais, meio-gente, causa alguma confusão na mente dos investigadores do sobrenatural e é pouco provável que algum conhecimento útil e verdadeiro seja obtido. As lendas e contos de terror são as melhores fontes de consulta, nesse caso. Sabe-se que armas de prata, como projéteis de armas de fogo, pontas de flechas e adagas, são as melhores formas de matá-los. Algumas lendas ciganas também falam em erguer barreiras de rosas e contos medievais falam de usar acônito para afugentá-los. Se tudo isso funciona ou não, só a submissão à prova dirá.



Fantomas

Casas e mansões ditas assombradas e lugares reclusos aparentemente amaldiçoados podem, com alguma frequência, vir a tornar-se palco de torneios de artes marciais secretos.

Se o que os boatos falam for verdade, então as Aparições, também chamadas Fantomas ou Mortos Inquietos, estarão certamente na plateia, assistindo às lutas e, talvez, fazendo suas próprias apostas. É difícil saber quais são seus interesses.

As fontes de informação sobre fantasmas são variadas. Livros de ocultismo podem ser encontrados em praticamente quaisquer livrarias e até nas bibliotecas municipais de muitos lugares. Livros religiosos espíritas também podem fornecer informações, mas eles levam a mais dúvidas do que esclarecimentos. Se uma

Aparição está apenas querendo elevar-se a um nível superior de existência de sua alma, ou tentando ensinar alguma lição para os entes queridos ainda vivos, então por que causa tanto pavor e tormento, com efeitos tipo poltergeist e possessões de corpos?





Street Fighters preferem pensar de forma prática e, nesse caso, o melhor é prevenir-se.

O problema surge quando se pensa em como enfrentar tais seres. Se não se manifestarem fisicamente na terra, as Aparições não serão percebidas, quiçá poderão ser atacadas! Muitos street fighters tentarão buscar por novas armas em pergaminhos secretos sobre Manobras Especiais há muito esquecidas, capazes de afetar o Mundo das Almas, enquanto alguns poucos descobrirão os verdadeiros pontos fracos das Almas Inquietas: seus Grilhões e Paixões, as razões que os movem a continuar assombrando a Terra e lutar por seus objetivos, os laços que os prendem ao Mundo da Carne. Em ambos os casos, se o caçador puder obter sucesso uma vez, repetirá a fórmula a cada novo encontro.

Magos, Bruxos, Feiticeiros

Não importa aos Street Fighters como chamar esses seres, o que importa é que eles estão lidando com fogo e vão acabar se queimando. Ao tentar mover a realidade com a força de suas mentes, os Magos ofendem a honra da maioria dos Street Fighters, principalmente se suas intenções forem coisas como o domínio da realidade ou

do mundo, o controle da humanidade ou sua completa destruição. Por outro lado, pode ser que os lutadores encarem a magia que os Magos realizam como algo corriqueiro, muito semelhante ao uso do Chi, e nesse caso poderão se tornar aliados ou amigos, com os quais os street fighters tentarão aprender mais para alcançar novas Manobras. Essa confusão na mente dos street fighters se deve à existência de tantas facções e à imensa quantidade de formas como a magia pode se manifestar e ser usada.

Changelings

É pouco provável que street fighters encontrem-se com changelings tomando consciência disso, da mesma forma, aliás, como acontece para qualquer pessoa no Mundo das Trevas. Não apenas porque Changelings são diversificados demais e um tanto caóticos em seus costumes e poderes, mas também porque é incomum que street fighters se preocupem com as antigas lendas e histórias sobre Fadas e espíritos das florestas, rios e elementos. Se isso só não bastasse, encontros com Changelings costumam ser completamente esquecidos ou lembrados como sonhos vagos.

Portanto, apenas em casos raros Street Fighters moverão seus punhos e sua vontade contra (ou favor de) Changelings. Até mesmo porque Changelings não costumam manipular a humanidade ou atentar contra seus costumes e vidas frequentemente... ou assim se sabe.

STREET FIGHTERS UTILIZANDO AS REGRAS DE CoFD

O presente artigo foi escrito pensando em como introduzir vampiros, lobisomens, magos e outras criaturas do Mundo das Trevas em campanhas de Street Fighter RPG.

Outra opção, contudo, é introduzir street fighters nas regras de Storytelling. A intenção não é realizar uma adaptação extensa, que seria complexa e se tornaria, por si só, um livro, mas sim apresentar pequenos ajustes para aplicar essa ideia.

Apenas Street Fighters podem escolher um estilo de luta, o que representa toda uma vida dedicada a artes marciais. Como eles possuem menos pontos para Habilidades, podem então gastar pontos em Técnicas e Manobras Especiais.

Se o Narrador quiser permitir que criaturas adquiram estilos, ele deve considerar Estilo como uma Qualidade de 6 pontos. Isso permitirá que a criatura escolha um dos Estilos de Street Fighter RPG; ela então ajustará suas Habilidades para a pontuação de um street fighter iniciante, e comprará Técnicas e Manobras Especiais. Criaturas funcionam como Street Fighters, mas não possuem Chi; assim, não podem comprar a Técnica Foco ou qualquer Manobra Especial que utilize Foco ou Chi.

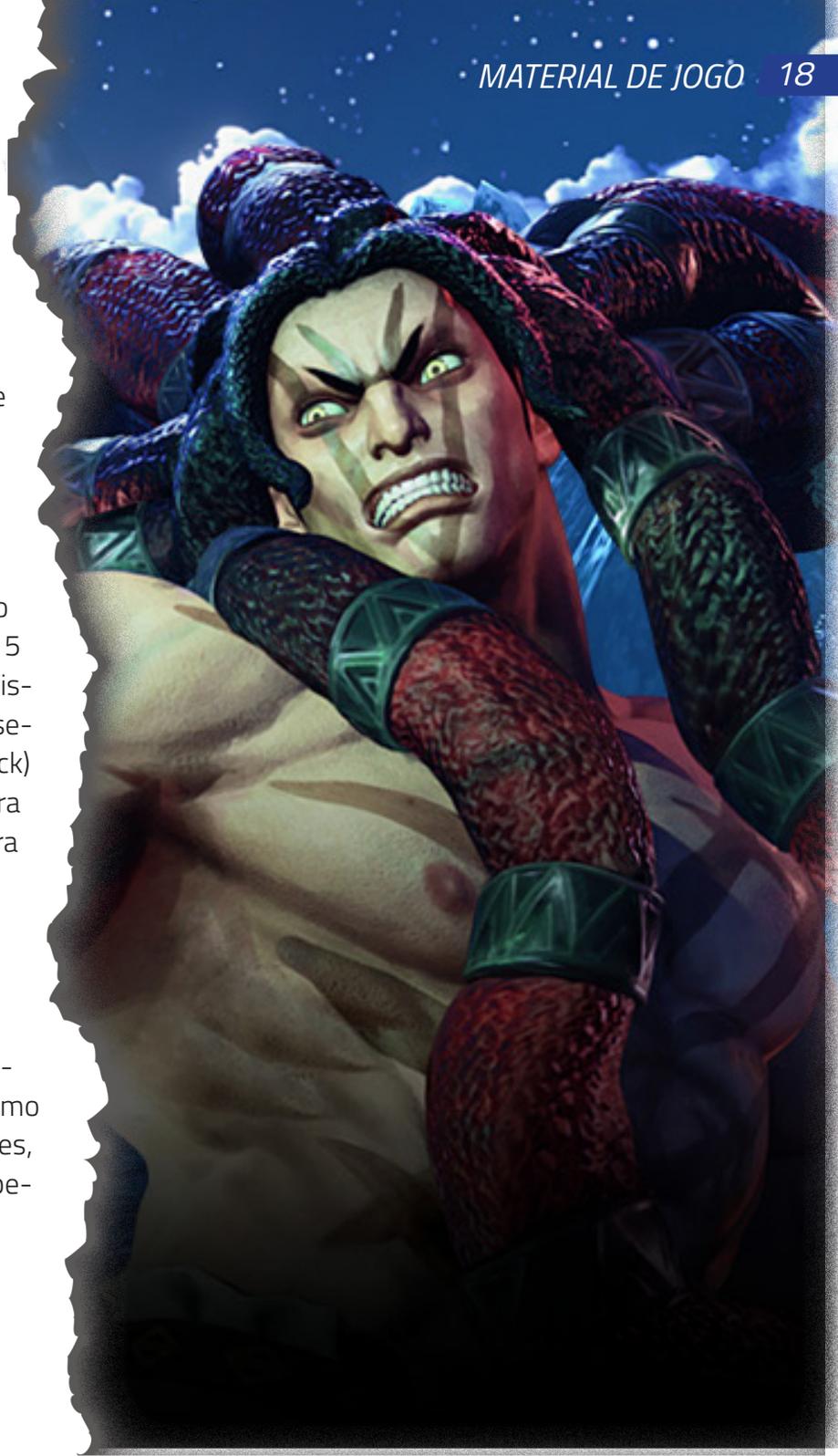
As Manobras Especiais podem ser transferidas com simplicidade para CoFD, que já utiliza rolagens parecidas com as de Street Fighter. O modificador de velocidade será ajustado para a Iniciativa do personagem. Como as manobras são escolhidas após o teste de Iniciativa, esse modificador poderá, deste modo, modificar a ordem de ação no turno.

Se um mapa hexagonal não estiver sendo utilizado, o Narrador pode adotar como linha-guia que manobras com Movimento 5 ou mais permitem alcançar o oponente distante. Manobras de Múltiplo-Impacto baseadas em movimento (como Hurricane Kick) primeiro terão que cobrir essa distância, para depois usar os movimentos restantes para bater e empurrar.

Combos continuam funcionando normalmente, adicionando bônus à Iniciativa quando usados na sequência correta.

Personagens sem Estilo de Luta continuarão usando Habilidades para lutar, como Briga. Seus golpes serão menos eficientes, obviamente, limitados às manobras estabelecidas nas regras do Mundo das Trevas.

ERIC "MUSASHI" SOUZA &
GIOVANE DO MONTE



PLUCK HAIR / ARRANCAR PELOS

Essa tática de caça é muito comum em animais de grupo, especialmente lobos. Embora o ataque em si não seja tão contundente, ele resulta em efeitos violentos para a vítima, que tem pelos – e uma parte superficial da pele – arrancados, sendo enfraquecida momentaneamente, facilitando com que outro companheiro de caça conclua o trabalho.

Pré-requisitos: Híbrido Animal ●●●, Apresamento ●●, Claw

Pontos de Poder: Híbrido Animal 3

O híbrido crava suas garras no oponente, arrancando pele e pelos, provocando um trauma tão agressivo que o deixa debilitado, facilitando com que seja abatido em seguida.

Sistema: Se a manobra for bem-sucedida, 1 ponto do total do dano causado será considerado agravado, e o lutador terá seu Vigor reduzido em 1 por dois turnos, enquanto ele se recupera do trauma provocado. A manobra pode ser realizada seguidas vezes, ampliando os redutores e o dano agravado. Embora seja um Apresamento, o dano é calculado com o Antecedente Híbrido Animal.

Custo: 1 Força de Vontade

Vel: -2

Dano: +2

Movimento: -1

ERIC "MUSASHI" SOUZA



TIGER ROBOCOP

Quando o maligno M. Bison inaugurou a divisão de pesquisa científica de supersoldados da Shadaloo, dois projetos chamaram sua atenção: o primeiro buscava mesclar o DNA humano com o de máquinas, e o segundo fundia carne e metal para criar ciborgues de combate.

Havia grande animosidade entre os cientistas que chefiavam as operações, e anualmente eles realizavam um torneio - secreto até para os padrões do circuito Street Fighter - nos confins de Mrganka para decidir qual laboratório produzia os soldados mais fortes... as lutas eram até a morte, e o vencedor ganhava como prêmio a vivificação para que, através da autópsia, os programas pudessem se fortalecer.

Até que a cientista H.G Clynes conseguiu criar uma ponte entre as divisões de pesquisa da Shadaloo: recrutando um jovem soldado do país comandado por M. Bison, ela gerou um guerreiro terrível misturando homem, fera e máquina... e ele recebeu o nome de TIGER ROBOCOP.



O lutador venceu facilmente todos os oponentes no torneio secreto, mas quando descobriu que seria dissecado pelos cientistas da Shadaloo, conseguiu fugir.

Agora ele vaga pelo mundo, tendo como único companheiro um gato siamês e alternando surtos de insanidade e heroísmo enquanto foge da Shadaloo.

Apesar disso, seu antigo mestre Anuman, que lhe ensinou o caminho do Muay Thai, acredita que ainda existe um homem por trás do monstro - se ao menos ele pudesse deter o pupilo desguiado antes dos capangas de Bison...

Arena: Recentemente, Tiger Robocop se estabeleceu numa ilha no litoral japonês, perto de Kabuki Town. Ele arma um dojô na ilha, onde enfrenta seus oponentes para um público seletivo. Mas muitas pessoas têm procurado o lugar pelos espetáculos proporcionados.

INGO MULLER

Estilo: Muay Thai
Escola: Professor Particular
Conceito: Cobaia enlouquecida
Assinatura: Rugido felino

Divisão: Estilo Livre
Posto: 6
Vitórias: 22
Derrotas: 4
Empates: 1
KO: 15

Aliados ●●● Soco ●●●●
 Apoio ●● Chute ●●●
 Contatos ●● Bloqueio ●●●●●
 Honra ● Apresamento ●●
 Glória ●●● Esportes ●●●●●
 Foco ●●●●●

Força ●●●●● Carisma ●●
 Destreza ●●●●● Manipulação ●●
 Vigor ●●●●● Aparência ●

Percepção ●●●●●
 Inteligência ●●
 Raciocínio ●●●

Chi ●●●
 Força de Vontade ●●●●●●
 Saúde ●●●●●●●●●●●●●●

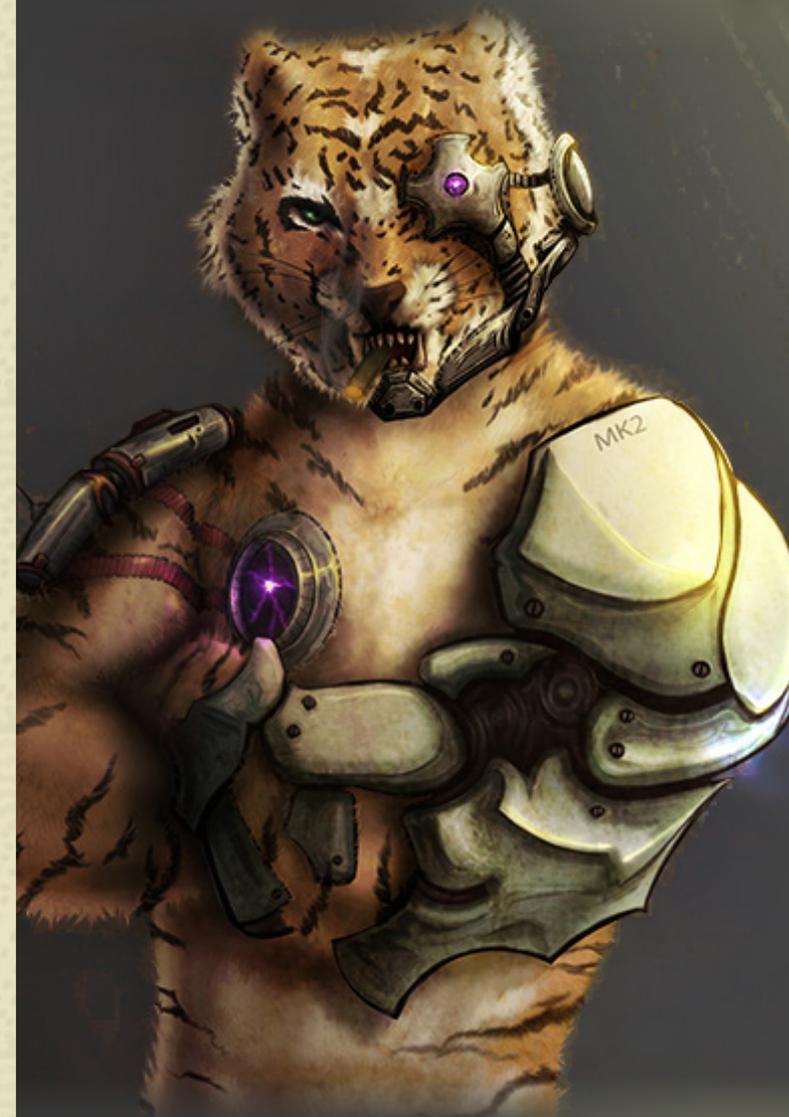
Prontidão ●●● Luta às Cegas ●●
 Interrogação ● Condução ●●
 Intimidação ●●●● Liderança ●●
 Perspicácia ●●●● Segurança ●●
 Manha ●●●● Furtividade ●●●
 Lâbia ●●●● Sobrevivência ●●●●

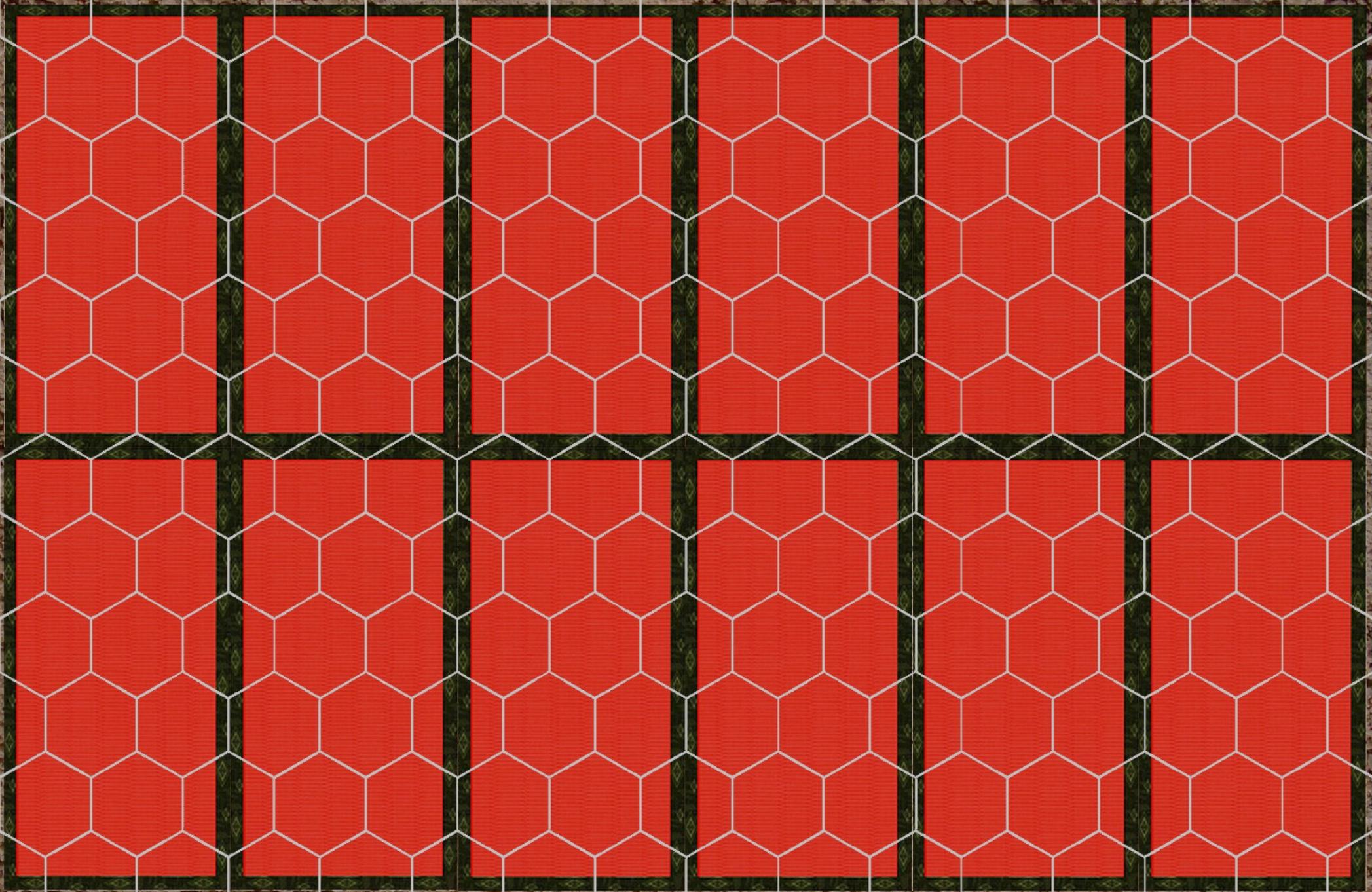
Arena ●
 Computador ●●
 Investigação ●
 Medicina ●●
 Mistérios ●●
 Estilos ●●

Combos: Pounce para Tearing Bite (Dizzy), Claw para Claw para Dragon Punch (Dizzy), Double-Hit Knee para Elbow Smash (Dizzy), Flying Knee Thrust para Knee Basher, Bloqueio para Shock Treatment

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	ESPECIAL
Jab	8	8	5	Básica
Strong	6	10	5	Básica
Fierce	5	12	4	Básica
Short	7	8	5	Básica
Forward	6	10	4	Básica
Roundhouse	4	12	4	Básica
Apresamento	6	7	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	10	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	9	-	8	Básica
Claw	5	11	5	
Bite	7	10	5	
Tearing bite	7	13	Um	Arremessa oponente na direção oposta de onde olha por Força -1 hexes, 1 Chi
Pounce	5	11	9	Aérea; esquiva de projéteis como Jump; Knockdown; ambos os lutadores terminam no mesmo hex, 1 FV
Power Uppercut	5	12	Um	Knockdown vs. Aérea
Dragon Punch	6	15	3	Knockdown vs. Aérea; força o oponente 1 hex para trás; esquiva de projéteis; não pode atacar o oponente que lançou o projétil de que se esquiva, 1 FV
Elbow Smash	8	11	Um	
Flying Knee Thrust	7	10	6	Aérea; Knockdown vs. Aérea, 1 FV
Double-Hit Knee	6	8	3	Dois testes de dano
Maka Wara	Esp.	Esp.	Esp.	Toda vez que fizer um bloqueio bem sucedido role Vigor + Bloqueio -3 para dar dano no atacante; funciona automaticamente
Knee Basher	5	12	Um	Apresamento Sustentado; uma vez que o alvo é arremessado, ele é considerado Knocked Down, dano calculado c/ chute
Shock Treatment	6	16	-	Afeta todos os lutadores no mesmo ou adjacentes hex; Knockdown a menos que estejam bloqueando; quando adquire decide se é Agachamento, 2 Chi ou Saúde

TIGER ROBOCOP







DOJÔ

Ewen Cluney tem todo um capítulo especial na história de Street Fighter RPG e de RPGs de artes marciais fantásticas e animes, com títulos queridos como Thrash e Magical Fury. Seu suplemento Warrior's World trazia muitas regras de outros games de Street Fighters e fichas de personagens.

Uma delas, apresentada nesta matéria, é o Antecedente Dojô. Embora ele possa ser representado com hacks usando Recursos e Aliados, ou ainda Fama, utilizar um Antecedente próprio para isso permite criar um personagem como Johnny Lawrence (Karate Kid / Cobra Kai), que vive para seu dojô.

Como utilizá-lo em jogo? Obviamente, o dojô é uma fonte de renda, embora o personagem não fique rico com ele. O Narrador pode considerar que Dojô fornece metade de seus pontos em Recursos, para efeito de comparação. O lendário Gouken teria Dojô 1 ou 2, embora seja Sensei 5. São coisas distintas, e o Antecedente mede o quanto seu dojô é conhecido e grande.

O Dojô também possui alunos, e geralmente metade deles poderão atuar como Aliados se estiverem presentes, protegendo seu mestre e sua academia. Não serão mais fortes que Street Fighters iniciantes, mas podem ser úteis.

De todo modo, Dojô 4 nunca será mais do que Recursos 2 + Aliados 2, mantendo o jogo justo, porém adicionará outro sabor ao personagem em sua criação, já que dojôs entram em conflito, criam uma cultura e podem se tornar o centro da vida de um personagem.

EWEN CLUNEY (TEXTO INICIAL DE ERIC "MUSASHI" SOUZA)



NOVO ANTECEDENTE: DOJÔ!

Você possui seu próprio salão de treinos e tem um número de estudantes que treinam lá. O número de pontos que você coloca nesse Antecedente determina quão bem conhecido seu dojô é.

- Você possui um pequeno e pouco conhecido dojô.
- Você possui um dojô mediano e conhecido localmente.
- Você possui um dojô grande e bem conhecido.
- Você possui um dojô grande universalmente conhecido.
- Você é dono de uma rede de dojôs.