



## Capoeira como elemento narrativo em crônicas do mundo das trevas

Porakê Martins



Este artigo é uma atualização do texto originalmente publicado no Blog Rage Across Brasil, trata da capoeira como ferramenta narrativa em crônicas do Clássico Mundo das Trevas, trazendo, ainda, regras opcionais que foram criadas com o auxílio do Game Designer Frank "Archmage" Malcher, tendo como base as regras oficiais para Artes Marciais descritas na Edição Comemorativa de Aniversário de 20 anos de **Mago: A Ascensão**, embora sejam, ainda com vários outros títulos como **Vampiro: A Máscara**, **Lobisomem: O Apocalipse**, **Mago:**

### **Em Vampiro**

A Capoeira é uma arte viva. Dificilmente um Membro teria como se dedicar a um grupo de Capoeira devido às suas óbvias "limitações de horário": além de sua incapacidade de ficar acordado durante o dia, ele certamente não poderia ir a nenhum encontro de manhã ou à tarde, especialmente se for ao ar livre sob o sol. É por isso que um Cainita Capoeirista, tal como um Garou, muito provavelmente aprendeu a Capoeira antes de sua transformação, e carrega consigo apenas aquilo que aprendeu antes do Abraço. Ele fica impedido de adquirir novos níveis de Capoeira, a menos que de algum modo ele consiga participar regularmente de um grupo de Capoeira genuíno, porém exclusivamente noturno, ou pelo menos encontre um capoeirista mais experiente e disposto a instruí-lo. Embora a prática de capoeira possa estar bastante associada à herança cultural Laibon entre vampiros de origem afro-brasileira ou influenciados pelas religiões de matriz africana.

As três Disciplinas Físicas (Potência, Fortitude, Rapidez) funcionam normalmente em conjunto com Capoeira; contudo, quaisquer Disciplinas que de algum modo mudem a forma do Vampiro para qualquer "outra coisa" que não seja um humano normal inviabilizam completamente o uso da Capoeira. Ela é uma arte desenvolvida de humanos para humanos, e precisa de um corpo anatomicamente humano para funcionar. Inclusive, a Capoeira não recebe nenhuma vantagem pelo uso de presas ou de quaisquer tipos de "garras" (como as de Metamorfose) nos pés ou nas mãos, pois nenhuma manobra de capoeira envolve uso desse tipo de arma. Um Gangrel com Garras da Besta, usando Capoeira, continuaria causando apenas o tipo de dano descrito em cada manobra (Contusão ou Letal), e nunca Agravado.

### **Em Lobisomem**

A Capoeira normalmente envolve chutes, cabeçadas, cotoveladas e outras técnicas de combate desarmado que quase sempre se limitam a causar dano por contusão, a não ser que a descrição específica da manobra envolvida diga expressamente o contrário. Por isso, não costuma ser muito apreciada pela maioria dos Garou, orgulhosos de armas naturais muito mais efetivas, como presas e garras. Ainda assim, é relativamente popular entre Garou nativos do Brasil, em especial, Filhos de Gaia, Uktenas, Peregrinos Silenciosos, Fúrias Negras e Roedores de Ossos, sobretudo aqueles de ascendência afro-brasileira e/ou ligados às religiões de matriz africana, assim como, alguns Balam e Molokés sul-americanos e Parentes, supostamente relacionados a supostos laços ancestrais a partir do lendário Pacto Palmarino. É incomum que um Garou seja introduzido na Capoeira após sua Primeira Mudança, pois o treinamento árduo requerido costuma ser potencialmente frustrante aos lobisomens que dão seus primeiros passos nessa arte e potencialmente letais para um eventual instrutor. Além disso, infelizmente para os Metamorfos, as manobras de capoeira são impossíveis de usar nas formas de batalha "quase-fera" e "fera", devido às diferenças anatômicas extremas de massa, tamanho e proporções corporais. Até mesmo na forma "quase-humana" (Glabro

ou equivalente) o praticante de capoeira sobre uma penalidade de +1 na dificuldade para a realização de qualquer manobra e sua Forma não confere qualquer vantagem por quaisquer “presas” ou “garras” que a forma quase humana possa ter nos pés ou nas mãos, pois nenhuma manobra de capoeira envolve uso desse tipo de arma natural.

### **Em Mago**

Devido a suas raízes culturais, vários Bata’a são notáveis por praticarem Capoeira e estão entre os mais prováveis de tratá-la como algo mais do que uma mera especialização de Briga ou estilo de Artes Marcial. Alguns Akashayanas, especialmente os brasileiros ou aqueles que se juntaram à Roda d’Ouro, eram Capoeiristas antes de entrarem na Irmandade, contudo, como é de praxe, uma vez dentro da Irmandade o Mago deixa de se focar nas artes marciais tradicionais do mundo Adormecido, e se foca fortemente no Dô. Uma vez que isto aconteça, o Mago retém tudo o que sabe sobre Capoeira até o momento (ele não “perde” nenhuma Manobra), mas ele para a sua evolução em Capoeira aqui (exatamente como faria caso treinasse outra Arte Marcial qualquer), e deste ponto em diante, o personagem deve usar as regras de Dô.

Akashayanas que são ex-capoeiristas ainda podem reter o seu “estilo de movimentos de capoeira” durante muitos anos, por puro costume e afinidade, até o dia em que consigam transcender a necessidade de usá-los. Não há regras muito precisas para isto: no caso de personagens que decidiram “deixar a capoeira para trás” logo após Despertarem e iniciarem no Dô, é 100% opcional usar quaisquer movimentos “em estilo capoeira” ao usar o Dô para lutar. No caso extremo oposto—o de um personagem que não queira, ou não consiga “deixar a capoeira para trás”—assuma que a cada nível de Dô aprendido, se torna mais e mais opcional para ele o uso da ginga e dos movimentos característicos da capoeira ao lutar usando Dô. É possível, inclusive, possuir “Capoeira” como uma especialização de Dô: neste nível, o Akashayana provavelmente não precisa mais daquilo que aprendeu com a Capoeira, mas ainda pode usar sua afinidade corporal com aqueles movimentos em suas manobras de Dô sempre que desejar.

Como regra opcional, o Narrador pode permitir que um personagem Akasha continue aprendendo Dô e Capoeira em paralelo, desde que ele tenha algum motivo narrativo forte para fazê-lo. Apenas tenha certeza de nunca “misturar” as listas de Manobras e os custos de experiência de ambas as Habilidades, que tudo dará certo. Esta regra opcional também pode ser usada para quaisquer outras artes marciais, como Karatê, Tae-Won-Do, etc. Importante: se você a permitir esta regra para a Capoeira ou para qualquer outra Arte Marcial, você deve permiti-la para todas as Artes Marciais, para manter o equilíbrio de jogo e a verossimilhança interna.

Independente de facções, Magos ligados às religiões afro-brasileiras ou simplesmente interessados em Capoeira podem aprender esta arte, mas infelizmente, com exceção dos Bata’a, há boas chances de que não

serão capazes de usá-la como veículo para suas magias— especialmente se o Paradigma da Capoeira “não se misturar bem” com o Paradigma do Mago para sua magia. Como tantas coisas em Mago, cada caso é um caso, e deve ser analisado individualmente e arbitrado pelo Narrador com base nas Crenças, Práticas e Instrumentos do personagem.