

SFRPG: MONSTER ROYALE

Para uso com **Street Fighter: O Jogo de RPG**

ORIGENS

Universal Monsters ou Universal Horror é o nome dado a uma série de filmes de terror, suspense e ficção científica feitos pela Universal Studios de 1923 a 1960. A série começou com a versão de 1923 de *O Corcunda de Notre Dame*, e continuou com filmes como *O Fantasma da Ópera*, a franquia *Drácula*, a saga *Frankenstein*, a franquia *A Múmia*, os filmes *O Homem Invisível*, *A Noiva de Frankenstein*, *O Filho de Frankenstein*, a série *O Homem Lobo*, *Frankenstein Encontra o Homem Lobo* e *A Criatura da Lagoa Negra*.

O sucesso desses filmes lançou as carreiras de atores lendários como Béla Lugosi (*Drácula*) e Boris Karloff (*Frankenstein*) e inaugurou um gênero totalmente novo de cinema americano. Com a Universal na vanguarda, os cineastas continuariam a desenvolver seu sucesso com uma série inteira de filmes de monstros. Muitas das convenções mais conhecidas do gênero de terror – a escada rangente, as teias de aranha, a névoa rodopiante e

as multidões de camponeses perseguindo monstros com tochas – originaram-se nos filmes dessa época.

Na metade de 2017, a Universal tentou reiniciar essas franquias clássicas com uma nova série de filmes em um universo compartilhado (que seria chamado *Dark Universe*), começando com o remake de *A Múmia* estrelado por Tom Cruise. A ideia era trazer de volta os monstros icônicos, mas o fraco desempenho de *A Múmia* nas bilheterias norte americanas, somado às críticas negativas que consideraram o filme muito disperso em sua tentativa de lançar uma franquia ao invés de contar sua própria história, acabaram por cancelar tais planos. Os produtores então decidiram abandonar esses planos e o filme *Homem Invisível* (lançado em 2020) acabaria se tornando um filme independente, não relacionado aos outros.

MONSTROS EM SFRPG

Em um mundo onde há híbridos animais, elementais e cibernéticos, monstros não são



realmente uma surpresa. Embora possa parecer um exagero conectar essas criaturas ao universo de **Street Fighter: o Jogo de RPG**, não é difícil imaginar experiências da Shadaloo produzindo criaturas monstruosas para derrotar Street Fighters inimigos ou mesmo essas criaturas existindo nos tempos modernos como foram concebidas originalmente.

Personagens jogadores podem usar as fichas dos monstros apresentadas nesse artigo como inspiração para suas próprias criações. **Todas as criaturas são apresentadas aqui construídas com regras válidas para personagens iniciantes**, embora o Narrador deva aumentar o que precisar para usá-los como antagonistas. O Narrador também pode simplesmente ignorar os detalhes de história e simplesmente usar/modificar as estatísticas de jogo para criar novos desafios para os personagens dos jogadores.

Algumas explicações sobre as regras de cada monstro, com referências de regras no livro **Street Fighter: o Jogo de RPG – Edição de 20 Anos**. As fichas individuais podem ser vistas mais adiante.

Adam (O Monstro de Frankenstein): O antecedente Cibernéticos é usado para simular a natureza artificial do Monstro de Frankenstein. Ele usou dois pontos de Honra iniciais para compensar a penalidade de Honra do antecedente. A criatura usa Vigor + Cibernéticos no lugar de Inteligência + Foco para calcular o dano de seu Shock Treatment (SFRPG20, p. 43 e p. 111). Adam também tem os poderes Resistência a Frio e Regeneração (SFRPG20, p.40). Ele deve ter acesso a eletricidade de alguma forma para usar Regeneração. A critério do Narrador, ele também pode ser completamente imune a eletricidade e ataques elétricos de qualquer (mas nesse caso, ele também deveria ser vulnerável a fogo, não podendo absorver ataques flamejantes com seu Vigor, a menos que bloqueie).

Orlock: Diferente de sua contraparte mais famosa, esse vampiro é um monstro instintivo e repulsivo, simulado aqui com as regras do antecedente Híbrido Animal. Normalmente Orlock mantém uma aparência que pode se passar por quase humana (embora definitivamente pouco atrante e com traços animalescos). Em combate, ele pode assumir

uma forma ainda mais monstruosa, com grandes asas coriáceas como as de um morcego. Considere que ele possui as manobras básicas Mordida/Bite e Garra/Claw (SFRPG20, p. 39) e os poderes Vôo e Regeneração (SFRPG20, p. 40), mas **não** possui a manobra Caudada/Tail Slash. Ele deve descansar em seu caixão para usar Regeneração e pode recuperar Chi bebendo sangue (ao invés de rolando Honra).

Homem Invisível: Esse personagem é muito mais ameaçador pelo que pode fazer *fora* de combate, sendo um criminoso genial e difícil de ser detido. Em termos de regras, o Homem Invisível controla sua transformação, ficando invisível apenas por curtos períodos de tempo. Recomenda-se que o Narrador permita que esse personagem use a manobra Shrouded Moon (SFRPG20, p. 111) para permanecer invisível por uma cena inteira fora de combate. Caso o Narrador prefira a versão clássica do Homem Invisível *permanentemente invisível*, use as mesmas regras da manobra Shrouded Moon, mas após ativada ela só é desativada após o personagem ser atingido ou atordoado pelo menos uma vez. Encoraje os oponentes do Homem Invisível a encontrarem formas criativas de combatê-lo ou parar seus crimes.

Homem Lobo: Outro clássico que pode ser simulado com o antecedente Híbrido Animal. Porém, no caso do Homem Lobo (cujo nome verdadeiro é Larry Talbot), o antecedente é resultado de uma maldição. Em uma crônica regular, considere que Talbot de algum modo aprendeu a controlar seus poderes e transformação, incluindo sua fúria animal; entretanto, nas noites de lua cheia ele perde completamente o controle e não consegue controlar o lado animal (SFRPG20, p. 40), permanecendo em frenesi até o nascer do sol. Talbot tem o poder de Escalar Paredes e Regeneração (SFRPG20, p. 40). Ele é vulnerável a ataques feitos com prata (não podendo absorver ataques desse tipo com seu Vigor, a menos que bloqueie), mas em contrapartida não sofre dano agravado de ataques com armas de fogo. Talbot tem as manobras básicas Mordida/Bite e

Garra/Claw, mas **não** possui a manobra Caudada/Tail Slash. Fica a critério do Narrador decidir se ele pode ou não infectar outras criaturas – uma sugestão de regra é que o alvo deve obter um sucesso em um teste de Vigor + Mistérios para cada três pontos de dano causado por Talbot em sua forma de lobo para evitar a maldição.

A Múmia: Um antigo sacerdote egípcio chamado Imhotep. Seus poderes são simulados com o estilo Kabaddi e Elemental (Terra). Originalmente Imhotep tinha como objetivo trazer sua amada, a princesa Anhk-es-en-amon, de volta à vida. Para tal ele busca artefatos mágicos e não hesita em matar, tornando-o um excelente vião em potencial para qualquer crônica envolvendo monstros.

Van Helsing: Se há monstros, também existem aqueles que os caçam! No contexto de uma aventura com monstros, “Van Helsing” pode se referir não ao lendário caçador de vampiros mas sim ser o termo genérico para todo tipo de caçador combatente de monstros. Assim, os personagens dos jogadores podem fazer um grupo de “van helsing”, com seus próprios métodos e estilos. Nenhum arquétipo específico é apresentado, cabendo ao Narrador preencher essa função com os personagens dos jogadores.

IDEIAS DE AVENTURAS

Algumas ideias de histórias e aventuras incluem:

- Uma ou mais das criaturas sobreviveram ao longo das décadas e séculos em segredo, vivendo escondidas da humanidade e se mantendo em relativa paz. Recentemente um empresário (ou agente da Shadaloo) as descobre e usa algum tipo de dispositivo ou técnica secreta para controlá-los. O empresário ou criminoso então forma um time de Street Fighters monstros dominados contra suas vontade e começa a usá-los para vencer torneios ou cometer crimes. Os personagens dos jogadores podem pará-los? Se sim, vão ver os monstros apenas como monstros ou perceberão que são vítimas inocentes? E mesmo que as criaturas estejam dominadas, “soltá-las” de volta no mundo

é a coisa certa a fazer? Eles não vão machucar inocentes?

- Os personagens jogadores são um time de Street Fighters que viaja o mundo lutando como cobertura para sua verdadeira função como um grupo de caçadores/exterminadores de monstros e criaturas sobrenaturais. Eles podem ter sido treinados por um mestre, escola ou organização específica que treina caçadores (investindo pontos nos antecessores Apoio ou Sensei), como o Vaticano ou a Ordem de Salomão e usa suas incríveis habilidades marciais para destruir monstros. Nesse tipo de crônica, monstros normalmente são muito resistentes ou até imune a armas modernas – justificando a razão pela qual caçadores são treinados como Street Fighters.

- Em uma versão definitivamente mais sombria do cenário, os personagens jogadores são os próprios monstros, seja como as versões originais (talvez enfraquecidas após décadas ou séculos aprisionados ou em hibernação) ou como “herdeiros” da tradição monstruosa das criaturas originais – e se o Monstro de Frankenstein aprendeu a criar novas criaturas como ele? E se Orlok transformou novos vampiros? E se o Homem Lobo infectou novas vítimas? Os personagens agora devem aprender a sobreviver como monstros e podem usar o circuito Street Fighter como fachada ou justificativa para a existência de seus poderes ou até como uma forma de ganharem fama e serem aceitos no mundo dos humanos.

CLASSE DE MONSTRO

O Narrador pode considerar que as organizações e caçadores de monstros possuem um sistema no qual classificam criaturas com base em seu poder bruto (de forma parecida com o que acontece em diversos animes e séries de ação). Esse sistema não tem influência nas regras, sendo usado apenas para dar sabor à crônica.

De forma geral, toda existência é classificada em uma de cinco classes – E, D, C, B, A e S.

Classe E se refere a pessoas e criaturas tão fortes quanto um humano normal, sem poderes ou treinamento avançado de combate.

Classe D se refere a pessoas e criaturas com treinamento avançado de combate. Sua força e resistência são sobre-humanas em comparação com um ser humano médio. A maioria dos monstros comuns e Street Fighters iniciantes (posto 1-3) estão nesse nível.

Classe C se refere a pessoas e criaturas muito mais poderosas que humanos normais. Esse é o nível de poder médio da maioria dos monstros e de Street Fighters experientes (posto 4-6).

Classe B se refere a pessoas e criaturas com poder incomparável em relação a humanos normais. Esse é o nível de poder dos monstros alfa (versões únicas e mais poderosas de monstros comuns), de Street Fighters de posto alto (posto 7 ou mais) e dos Guerreiros Mundiais menos experientes.

Classe A se refere a pessoas e criaturas com poder indescritível em relação a humanos normais. Monstros nesse nível são geralmente únicos e descendem de monstros originais (quando eles mesmo não o são), sendo arquétipos de suas espécies. Esse nível é o nível da maioria dos Guerreiros Mundiais e outros Street Fighters de posto 9 ou 10.

Classe S se refere a pessoas e criaturas com poder suficiente para serem considerados “incontroláveis” pelas organizações que estudam e caçam monstros. São tão fortes que mesmo a força de um Guerreiro Mundial pode não ser suficiente para detê-los. Monstros nesse nível são os maiores ícones de suas espécies; Street Fighters nesse nível são considerados lendas ou “invencíveis” mesmo pelos Guerreiros Mundiais.

Calculando o Poder de Combate: Essa regra vem de outro suplemento, reproduzida aqui para a conveniência do Narrador e jogadores.

Para calcular o Poder de Combate:

(a) Some os pontos em Força, Destreza, Vigor, Inteligência e Raciocínio do personagem e multiplique por 5.

(b) Some os pontos em Técnicas, Chi, Força de Vontade e Saúde e multiplique por 3.

(c) O Poder de Combate será a soma de a + b.

Exemplo: E. Honda tem F6, D5, V7, I4 e R3; 24 pontos em Técnicas; Chi 5, FdV 9 e Saúde 20. Logo, E. Honda tem PDC 299. Ryu tem F5, D5, V, I5 e R5; 31 pontos em Técnicas; Chi 10, FdV 10 e Saúde 20. Logo, Ryu tem PDC 338.

CLASSE E	PDC 120 ou menos
CLASSE D	PDC 120-180
CLASSE C	PDC 180-240
CLASSE B	PDC 240-300
CLASSE A	PDC 300-360
CLASSE S	PDC 360+

Geralmente (mas não sempre) personagens jogadores começam a desenvolver características sobre-humanas (entre 6 e 8) no nível de poder B ou A (pelo valor mais alto, conforme explicado em SFRPG20, p. 18 e p. 51).

Notas e Informações Gerais

Adaptar qualquer tipo de mídia famosa para um RPG envolve colocar sua visão como fã ou apreciador da obra – dessa forma, nenhum jogador precisa aceitar o que está escrito aqui como a versão definitiva de qualquer coisa. Use o que quiser, modifique o que não gostar e divirta-se.

Escrito por: P_Frota

Arte: Benjamin Mackey (@benjuhmuhn)

Mais material de jogo e adaptações, assim como informações em geral sobre Street Fighter: o Jogo de RPG podem ser encontrados em

<https://www.sfrpg.com.br/shotokan/>

Quer imprimir este artigo? Fique à vontade, mas note que esse PDF foi otimizado para tamanho A5.

ADAM

"Sou malicioso porque sou infeliz. Não sou rejeitado e odiado por toda a humanidade?" (Frankenstein, ou o Prometeus Moderno, 1818)

Estilo Forças Especiais | **Escola** Nenhuma | **Conceito** Monstro | **Assinatura** Eletricidade Estática | **PDC** 178

ATRIBUTOS

Força 5, Destreza 2, Vigor 5

Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 1

Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

HABILIDADES

Prontidão 3, Interrogação 1, Intimidação 3

Luta às Cegas 3, Segurança 2, Furtividade 2, Sobrevivência 2

Arena 1, Computador 1, Investigação 2, Medicina 1,
Mistérios 3, Estilos 1

TECNICAS

Soco 3, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 3,
Esportes 1, Foco 0

MANOBRAS ESPECIAIS

(Apresamento) Neck Choke (1pp), Throw
(1pp); (Foco) Shock Treatment (4pp)

Combos: Bloqueio para Shock Treatment (1pp)

ANTECEDENTES

Cibernéticos 5

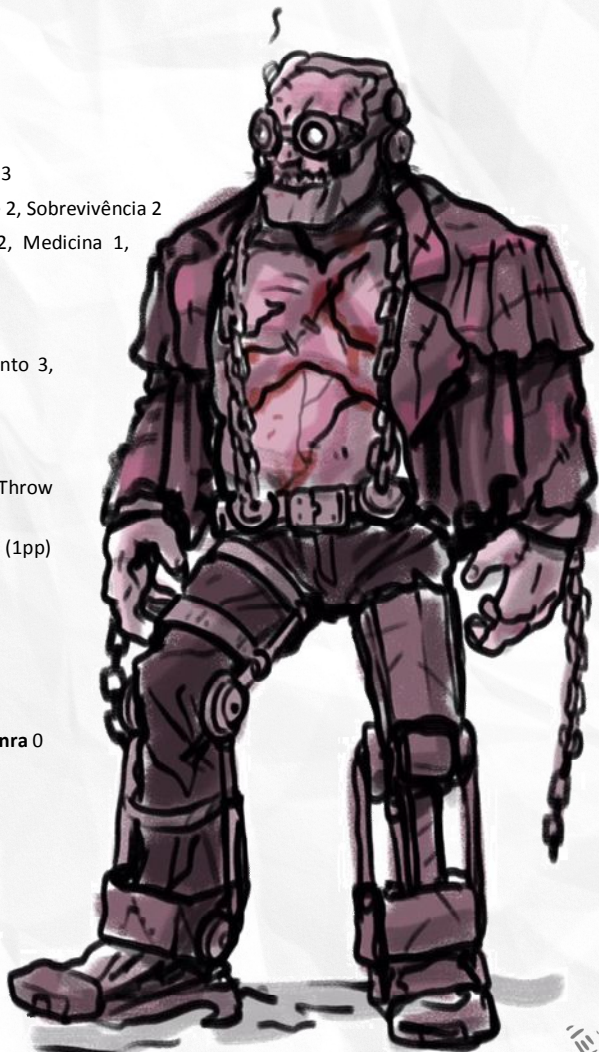
POSTO E RENOME

Divisão Estilo Livre, Posto 1, Glória 1, Honra 0

CHI 2

VONTADE 6

SAUDE 15



ORLOK

"De onde não há salvação exceto que uma mulher sem pecado faça com que o vampiro esqueça o primeiro canto do galo. Por sua própria vontade, ela deve dar-lhe seu sangue." (Nosferatu, 1922)

Estilo LLNA | Escola A Noite Eterna | Conceito Monstro | Assinatura Dentuço! | PDC 165



ATRIBUTOS

Força 4, Destreza 4, Vigor 4

Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 1

Percepção 4, Inteligência 1, Raciocínio 2

HABILIDADES

Prontidão 3, Interrogação 1, Intimidação 3, Lábria 2

Luta às Cegas 3, Segurança 1, Furtividade 3

Arena 1, Mistérios 4

TECNICAS

Soco 1, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 2, Esportes 2, Foco 3

MANOBRAS ESPECIAIS

(Soco) Eye Rake (1pp); (Apresamento) Head Bite (1pp); (Esportes) Thunderstrike (1pp), Jump (1pp); (Foco) Cobra Charm (3pp), Regeneration (2pp)

ANTECEDENTES

Híbrido Animal 5

POSTO E RENOME

Divisão Estilo Livre, Posto 1, Glória 3, Honra 0

CHI 8

VONTADE 4

SAUDE 10

HOMEM INVISÍVEL

Estilo Jeet Kune Do | Escola Auto-didata |

Conceito Monstro | Assinatura Desapareceu! | PDC 182

"De repente, percebi o poder que tinha, o poder de governar, de fazer o mundo rastejar aos meus pés." (O Homem Invisível, 1933)



ATRIBUTOS

Força 2, Destreza 3, Vigor 3
Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2
Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 5

HABILIDADES

Prontidão 2, Manha 2, Lábia 3
Luta às Cegas 3, Segurança 4, Furtividade 5
Investigação 3, Mistérios 1

TECNICAS

Soco 1, Chute 2, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 2

MANOBRAS ESPECIAIS

(Chute) Backflip Kick (2pp), Foot Sweep (1pp);
(Esportes) Jump (1pp), Wall Spring (1pp); (Foco) Shrouded Moon (2pp)

ANTECEDENTES

Contatos 3, Recursos 2

POSTO E RENOME

Divisão Estilo Livre, Posto 1, Glória 3, Honra 0

CHI 10

VONTADE 6

SAUDE 10

HOMEM LOBO

"Você acha que eu não conheço a diferença entre um homem e um lobo?" (O Homem Lobo, 1941)

Estilo Kickboxing Ocidental | **Escola** Nenhuma | **Conceito** Monstro | **Assinatura** Uiva para a Lua | **PDC** 175

ATRIBUTOS

Força 4, Destreza 4, Vigor 4
Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 2
Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

TECNICAS

Soco 2, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 2,
Esportes 3, Foco 0

MANOBRAS ESPECIAIS

(Apresamento) Head Bite (1pp); (Esportes)
Pounce (2pp), Jump (1pp)

Combos: Claw para Bite (1pp); Pounce
para Head Bite (dizzy) (2pp)

ANTECEDENTES

Aliados 1, Híbrido Animal 5, Recursos 3

POSTO E RENOME

Divisão Estilo Livre, Posto 1
Glória 2, Honra 1

CHI 4

VONTADE 5

SAUDE 13

HABILIDADES

Prontidão 2, Interrogação 1, Intimidação 3, Lábia 1
Luta às Cegas 3, Furtividade 3, Sobrevivência 3
Arena 1, Mistérios 2, Estilos 1



IMHOTEP

*"Meu amor durou mais que os templos de nossos deuses.
Nenhum homem jamais sofreu como eu sofri por você (...)
pronto para enfrentar momentos de horror por uma eternidade
de amor." (A Múmia, 1932)*

Estilo Kabaddi | Escola Templo de Rá | Conceito Monstro | Assinatura Amor Eterno | PDC 185



ATRIBUTOS

Força 3, Destreza 2, Vigor 4
Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 1
Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3

HABILIDADES

Prontidão 2, Intimidação 3, Lábia 2
Luta às Cegas 1, Segurança 1, Furtividade 2
Investigação 2, Medicina 3, Mistérios 3, Estilos 1

TECNICAS

Soco 2, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 1, Foco 3

MANOBRAS ESPECIAIS

(Foco) Pit (3pp), Stone (2pp), Wall (2pp)

ANTECEDENTES

Elemental (Terra) 5

POSTO E RENOME

Divisão Estilo Livre, Posto 1, Glória 2, Honra 1

CHI 10

VONTADE 7

SAUDE 10

MONSTROS: LACAIO & CAPANGAS

Abaixo há versões simplificadas de monstros clássicos para serem usados como lacaios e capangas em uma crônica envolvendo monstros – o Narrador pode usar esses inimigos menores para ocupar o resto dos jogadores enquanto um deles duela um monstro mais forte ou então como obstáculos para alcançar um vilão de horror.

Essas fichas funcionam exatamente como os adversários descritos no Apêndice B de **Street Fighter: o Jogo de RPG – Edição de 20 Anos** (p. 173-178), mas de forma simplificada: são listados apenas Atributos Físicos, a parada de dados total das Habilidades importantes da criatura e um nível de Horror (ao invés de Técnicas), que determina o dano que causam com todas as formas de ataque. Quando existem, os Poderes mais importantes do monstro também são descritos.

ESQUELETO (HORROR 1)

Força 3, Destreza 3, Vigor 2

Chi 1, FdV 2, Saúde 6-12

Habilidades Luta às Cegas 6 dados, Prontidão 1 dado

Manobras (Vel-Dano-Mov): Claw (2-6-3), Bloqueio (7-Nenhum-0, ABS +1), Jump (6-Nenhum-3), Movimento (6-Nenhum-6, pode usar para nadar sem testes/penalidades); alguns esqueletos têm armas: Cimitarra Jab (7-6-3), Cimitarra Strong (5-8-3), Cimitarra Fierce (4-10-2)

Poderes: Imunidade (frio), Resistência (sofre metade do dano de armas de corte e perfuração), Vulnerabilidade (ataques de esmagamento, não pode absorver com Vigor)



MONSTRO-PEIXE (HORROR 2)

Força 3, Destreza 3, Vigor 2 (ABS 3)

Chi 2, FdV 2, Saúde 5-10

Habilidades Luta às Cegas 6 dados, Prontidão 3 dados

Manobras (Vel-Dano-Mov): Bite (4-6-2), Claw (2-7-3), Jump (7-Nenhum-3), Movimento (6-Nenhum-6, pode usar para nadar sem testes/penalidades); Shock Treatment (2-12-Nenhum, 2 Chi, causa knockdown); alguns monstros-peixe têm armas: Faca Jab (7-5-3), Faca Strong (5-7-3), Faca Fierce (4-9-2)

Poderes: Anfíbio (se move e luta sem penalidades dentro e fora d'água), Armadura Natural (ABS +1)





ZUMBI (HORROR 1)

Força 3, Destreza 1, Vigor 4

Chi 1, FdV 1, Saúde 6-12

Habilidades Luta às Cegas 6 dados, Prontidão 1 dado

Manobras (Vel-Dano-Mov): Slam (2-6-3), Movimento (4-Nenhum-4, pode usar para nadar sem testes/penalidades); Head Bite (2-7-Um, apresamento sustentado)

Combo: Movimento para Head Bite

Poderes: Imunidade (frio), Resistência (sofre metade do dano de armas de esmagamento, incluindo ataques desarmados de Street Fighters), Vulnerabilidade (fogo, não pode absorver com Vigor)



MONSTRO DE TENTACULOS (HORROR 4)

Força 5, Destreza 3, Vigor 4 (ABS 8)

Chi 6, FdV 6, Saúde 10-20

Habilidades Luta às Cegas 10 dados, Furtividade 5 dados, Prontidão 7 dados

Manobras (Vel-Dano-Mov): Slam (4-11-3, alcance 4 heágonos como Extendible Limbs, pode usar como apresamento sustentado contra até quatro alvos simultaneamente), Movimento/Levitation (4-Nenhum-4, pode flutuar naturalmente); Cobra Charm (3-Nenhum-2, 1 Chi, teste 8 dados, alcance 8 hexágonos), Leech (4-Especial-Nenhum, sem custo em Chi, pode absorver até 4 Saúde/turno)

Combo: Movimento para Cobra Charm

Poderes: Armadura Natural (ABS +4), Imunidade (eletricidade), Manobras Naturais (não gasta Chi para usar Leech ou Levitation), Vulnerabilidade (fogo, não pode absorver com Vigor)

P.F.

v.1.0.1

Última atualização: 3/jan/2024, 1:30