

SFRPG: CASTELO GARGOYLE

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

STREET FIGHTER: LOCAIS DE AVENTURA

O mundo de Street Fighter é muito parecido com o nosso, mas é mais vibrante e cheio de aventura e ação – e todas essas coisas geralmente acontecem em locais exóticos! Cada entrada nessa série de artigos curta traz a descrição de um local ou minicenário que o Narrador pode incluir em suas crônicas de Street Fighter: o Jogo de RPG.

Quando necessário, o artigo inclui a descrição das arenas e NPCs relevantes do cenário. Todas as regras apontadas usam Street Fighter: o Jogo de RPG – Edição de 20 Anos como referência. O arquivo PDF desse livro (assim como uma imensidão de outros livros, adaptações e material de apoio) está disponível para download na página da Shotokan RPG (links no final do artigo).

O PASSADO

O castelo conhecido pelas pessoas comuns hoje como Torre do Usurpador é uma antiga torre de combate ao longo da fronteira da Escócia, em uma

área que um dia foi repleta de conflitos entre o povo anglo do sul e os clãs locais, além de também sofrer com ocasionais ataques e invasões de povos

nórdicos. A torre é famosa por ter sido o local da última resistência sangrenta de um usurpador ao trono, quando fazia parte de uma fortaleza maior, hoje em ruínas. O exército da coroa sitiou as

fortificações, destruindo as fortificações externas antes de abrir caminho até o último andar e derrubar o usurpador.

A torre teve pouco uso nos anos e décadas seguintes, até que um certo clã

de bruxos, místicos e magos reconstruiu a torre principal para usar como acomodação para seus membros, aprendizes e experiências. Vivendo escondidos da população comum, os magos prosperaram por anos, até que foram encontrados por seus inimigos ancestrais, uma ordem de cavalaria a serviço da igreja – e a guerra mais uma vez tomou a região. Os magos estavam cercados e em grande desvantagem, então usaram seus



feitiços e rituais mais poderosos para criar guerreiros protetores que poderiam mudar o rumo da batalha – e assim as primeiras gárgulas vieram ao mundo.

O poder das gárgulas ajudou os bruxos a vencerem o conflito, mas ao invés de serem gratos às suas criações, eles as tratavam como escravos. As gárgulas, sem conhecer outra forma de vida, aceitavam sua sina, até que um líder surgiu entre elas. Essa criatura era particularmente forte e dona de uma mente curiosa e inquisitiva. Essa gárgula lendária eventualmente liderou seus irmãos e irmãs em uma revolta contra os seus criadores e os magos foram derrotados e expulsos. Dessa forma, o controle da Torre do Usurpador passou para as gárgulas, que desde então vivem secretamente na região.

Ao longo dos séculos inúmeras histórias passaram a circular na região a respeito dos monstros da Torre do Usurpador e passaram a atrair exploradores e curiosos – e, entre eles, alguns mestres de artes marciais que descobriram a presença do clã. Alguns desses encontros resultaram em violência, outros em amizade, mas no final o “Castelo dos Gárgulas” acabou se tornando uma das lendas do Circuito Street Fighter.

O PRESENTE

O Clã dos Gárgulas ainda vive hoje da mesma forma que sempre viveu, com seus membros protegendo o castelo e se mantendo escondidos da população geral. Eles caçam na floresta e coletam cogumelos e fungos comestíveis das cavernas abaixo do castelo para se alimentarem. Raramente, visitam escondidos as cidades próximas para obter “tesouros”: móveis, livros, e outros itens velhos descartados pelos humanos.

Nos últimos anos, com a popularização do Circuito Street Fighter, as lendas sobre os “monstros lutadores” ganhou fama e o lugar passou a receber mais e mais visitantes. Essa mudança dividiu o clã pela primeira vez em séculos, com um grupo (os “Conservadores”) argumentando contra a revelação da existência do Clã, temendo o que os

humanos podem fazer com eles; e um grupo menor, porém mais vocal (os “Libertadores”) defendendo a ideia de que viver nas sombras não é viver realmente e que o mundo está pronto para conhecer e aceitar a existência das gárgulas – afinal, inúmeros outros “monstros” já não foram aceitos pelo público graças às suas vitórias no Circuito Street Fighter?

Conflitos Internos. Recentemente a facção dos Conservadores levou um duro golpe quando seu líder foi derrotado pela própria filha, agora líder dos Libertadores, uma jovem gárgula chamada Luna. Com isso, Luna tornou-se *de facto* líder de todo o Clã e começou a promover a ideia de revelar-se para os humanos com mais força.

A ideia básica da facção dos Libertadores é que bastaria uma gárgula tornar-se um Guerreiro Mundial para que a fama do Clã se espalhasse o bastante para que sua aceitação na sociedade moderna fosse uma questão de tempo. A maioria dos membros da facção acredita que não deve ser difícil conseguir isso... Afinal, meros humanos não podem competir com a força, velocidade e resistência natural de uma gárgula, certo? Certo?

A Luta com Cammy. A realidade caiu como um martelo nos planos dos Libertadores quando sua líder foi brutalmente derrotada por Cammy há cerca de dois anos. A Guerreira Mundial foi atraída para a região por rumores sobre monstros que ela pensou serem experimentos da Shadaloo. No fim ela descobriu o Castelo Gárgula e foi desafiada, mas para a surpresa de todos, Luna foi completamente destruída pela Guerreira Mundial.

Após a batalha, Cammy explicou um pouco sobre a realidade do Circuito para Luna e outros gárgulas, que logo perceberam que não teriam chance de completar seus planos. Entretanto, ao invés de desistir, Luna deixou seu pai mais uma vez em comando do Clã e partiu por alguns meses, viajando em segredo e lutando em algumas arenas na Europa e África do Norte. Quando voltou, ela causou um novo rebuliço, pois trouxe consigo um humano (que chamava de seu “empresário”) e logo começou a fazer modificações no castelo, criando uma arena de lutas no pátio principal.

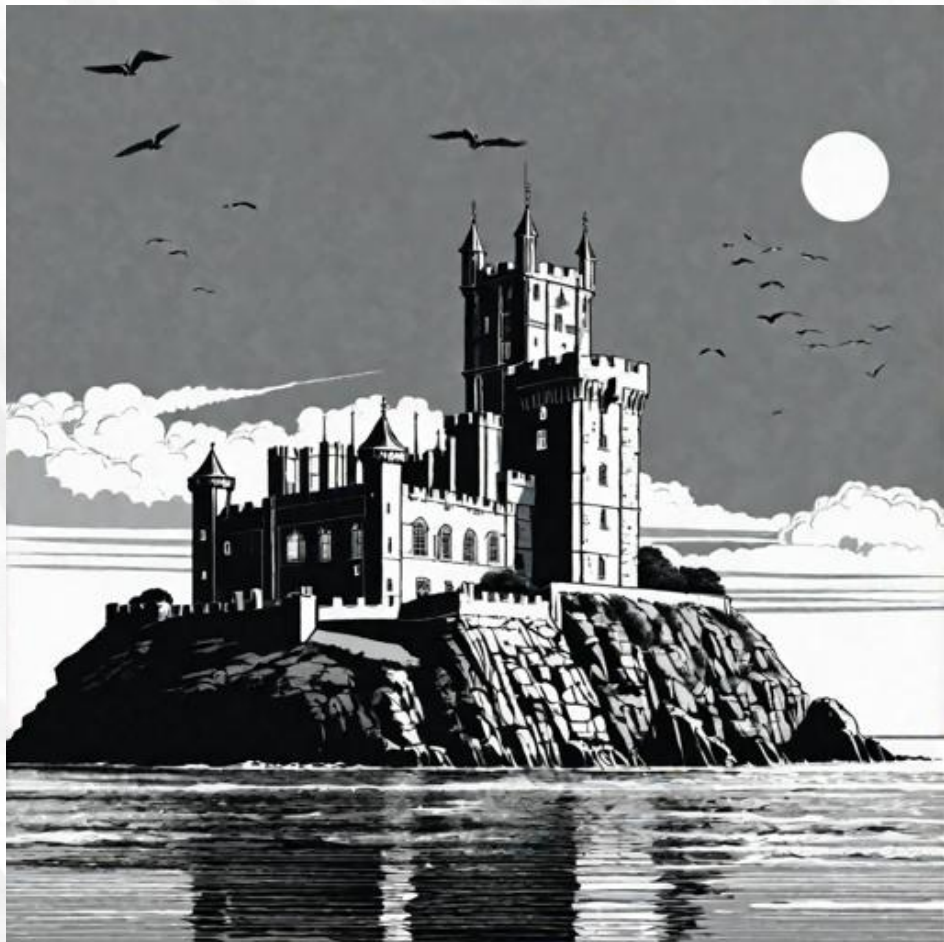
A arena ainda é pequena e pouco conhecida, mas já trouxe consigo muitas mudanças. O castelo agora tem eletricidade (!) e Luna está se tornando cada vez mais conhecida entre os humanos, embora muitos ainda achem que todo o lance de “gárgula” não passa de maquiagem ou truques.

O CASTELO

O Castelo dos Gárgulas é reconhecível como um

castelo medieval, mesmo após a sua recente renovação. O layout e a forma do castelo não foram alterados de forma alguma durante a mudança, embora alguns locais tenham mudado de função.

O Grande Salão. O Salão Principal, provavelmente o maior espaço do Castelo, era, na Idade Média, um típico salão do castelo. Era usado para festas e funções oficiais. Hoje é o local de reunião do Clã, onde eles discutem e votam em todas as decisões.



O acesso ao resto do castelo passa por esta sala, que está sempre protegida e vigiada por dois a cinco gárgulas.

Grandes refletores e luzes elétricas agora estão penduradas onde antes estavam as velas. No entanto, nem todas as coisas foram alteradas e o Salão mantém a maior parte da cantaria original, incluindo uma entrada secreta na parede sul. A sala é decorada com tapeçarias e todos os itens comuns do clã são deixados aqui, incluindo muitos livros, uma TV velha e uma grande mesa principal, escrivaninhas e mesas e/ou cadeiras menores.

Visitantes do castelo podem permanecer no Salão, mas não acessar as áreas internas a menos que tenham ganhado a confiança de todo o Clã.

Torre Central. A torre principal do castelo foi ocupada por muito tempo pelos bruxos que originalmente criaram as gárgulas. Hoje, o local é usado pela família do líder (Luna e seu pai) e guarda os itens mais perigosos que o Clã tem (como armas e até livros de magia).

Pátio Principal. O castelo contém vários grandes pátios. Embora estes não tenham sido modificados tanto como algumas áreas do castelo, o pátio central tornou-se uma grande arena de lutas onde Luna (e alguns outros gárgulas Street Fighters) enfrenta seus desafiantes.

A ARENA

A arena do Castelo dos Gárgulas é na verdade uma plataforma elevada no meio do pátio principal do lugar. A arena foi pensada para tirar vantagem das habilidades das gárgulas (especialmente suas asas) e favorece muito lutadores atléticos e manobras aéreas. Alguns elementos da arena incluem:

Arquitetura Gótica. Herdada da estrutura original. Detalhes essencialmente decorativos, mas que servem para o Narrador adicionar sabor à cena.



Plataformas Elevadas. Pilares de pedra e plataformas mantidas das ruínas originais. Os lutadores saltam de um para outro, utilizando sua agilidade e favorecendo aqueles que conhecem manobras aéreas (ou têm asas).

Iluminação Dinâmica: A arena é iluminada principalmente por uma grande braseiros que

lançam luzes misteriosas e tremeluzentes pela arena. Isso adiciona um elemento de mistério e drama às lutas, especialmente quando as sombras pregam peças nos espectadores.

HABITANTES

Uma gárgula “típica” é *muito* poderoso se comparado a uma pessoa comum, mas apenas mediano se comparado a um Street Fighter iniciante. A maioria conta apenas com suas habilidades naturais para lutar (representado pelas

manobras básicas adicionais do Antecedente Híbrido Animal).

Nomes. Gárgulas não nomeiam seus filhotes e a maioria dos mais conservadores não vê necessidade nisso. Com as mudanças recentes, muitos dos mais jovens começaram a adotar e exigir serem chamados pelos nomes que escolheram. A maioria escolhe nomes mitológicos (vistos em livros ou ouvidos em histórias – nomes da mitologia Arturiana como Morgana e Lancelot são comuns entre eles) e nomes que invocam força e poder. Algumas das gárgulas nomeadas do Clã incluem:

Machos: Asher, Gideon, Gryphon, Kael, Thorne, Xavier.

Fêmeas: Astrid, Aurora, Ember, Ravenna, Selene, Vesper.

Embora às vezes não seja tão forte quanto um Street Fighter experiente e bem preparado, mesmo apenas com suas habilidades físicas naturais um gárgula típico é muito poderoso. Todos possuem o Antecedente Híbrido Animal (SFRPG20, p. 38) em nível 5, com as manobras básicas extras Claw, Bite e Tail Slash (SFRPG20, p. 39) e as habilidades naturais Escalar Paredes e Planar (uma modificação de Vôo, considere as mesmas regras) (p. 40). Adicionalmente, todas as gárgulas viram pedra e ficam indefesos sob a luz do

sol – nessa forma, elas têm Vigor 8 e Saúde 20, mas não podem tomar ações ou resistir a ataques.

COMO PERSONAGENS JOGADORES

Gárgulas podem ser facilmente usadas como personagens jogadores simplesmente criando o personagem normalmente e usando o Antecedente Híbrido animal como descrito acima. A maioria das gárgulas do Clã tem Pancrácio ou Luta Livre Nativo

Americana como seus estilos, mas isso não é obrigatório. Professores para

personagens gárgulas

podem ser encontrados dentro do próprio Clã ou servirem a um propósito na história. Onde a gárgula conheceu seu instrutor e como o convenceu a ensiná-la a lutar?

Um ponto adicional que o jogador deve pensar ao fazer o personagem é a qual facção ele pertence e como ele encara a

atual situação do Clã: ele concorda com os Conservadores e acha que as gárgulas deveriam continuar escondidas do mundo moderno? Ele pensa como os Libertadores e acredita ser possível coexistir aberta e pacificamente com os humanos? Ou ele é um dos raros gárgulas que não se alinha com nenhuma das duas facções e prefere buscar uma alternativa?



Essa escolha também vai refletir em outros traços da personalidade do personagem. Conservadores tendem a se manter à margem da sociedade moderna e tipicamente usam apenas restos de panos, trapos e tangas como roupas. Uma pequena parte dos (geralmente) mais jovens Libertadores já usa roupas modernas e acessórios e tentam aprender a lidar com a tecnologia humana, mas seja qual for a escolha do jogador, o personagem ainda deve seguir as regras normais de criação de personagens híbridos como descrito no livro básico.

Por fim, de forma geral gárgulas fêmeas tendem a ter uma aparência um pouco mais humana (e níveis maiores no Atributo Aparência), enquanto gárgulas machos tendem a serem mais feios e bestiais (Aparência 1), embora exceções existam.

Uma gárgula comum usa as estatísticas de jogo a seguir.

GÁRGULA TÍPICO

Estilo: Pancrácio | **Escola:** Clã dos Gárgulas | **Conceito:** Monstro Protetor | **Assinatura:** Urro de vitória | **PDC:** 153

Atributos: (Físicos) Força 5, Destreza 3, Vigor 4; (Sociais) Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 1; (Mentais) Percepção 4, Inteligência 1, Raciocínio 2

Habilidades: (Talentos) Prontidão 3, Intimidação 3, Perspicácia 1; (Perícias) Luta às Cegas 3, Furtividade 3, Sobrevivência 3; (Conhecimentos) Arena 1, Mistérios 2, Estilos 1

Antecedentes: Híbrido Animal 5

Técnicas: Soco 2, Bloqueio 2, Apresamento 2, Esportes 3

Manobras Básicas: (Híbrido Animal) Bite*, Claw*, Tail Slash*; **Manobras Especiais:** (Soco) Bufallo Punch; (Apresamento) Bear Hug; (Esportes) Air Smash, Jump, Pounce*, Thunderstrike

*Manobras marcadas com * usam o Antecedente Híbrido Animal ao invés de uma Técnica para calcular o dano*

Renome: N/A, Glória 0, Honra 3

Chi 1, Força de Vontade 6, Saúde 10

Manobra	Vel	Dano	Mov	Especial
Soco Jab	5	6	3	
Soco Strong	3	8	3	
Soco Fierce	2	10	2	
Chute Short	-	-	-	
Chute Forward	-	-	-	
Chute Roundhouse	-	-	-	
Bloqueio	7	-	0	ABS +2
Apresamento	3	7	Um	
Movimento	6	-	6	
Bite	4	11	2	
Claw	2	12	3	
Tail Slash	2	11	4	
Buf. Punch	1	12	Um	
Bear Hug	2	10	Um	Apres. Sustentado
Air Smash	2	12	2	Aérea, linha reta, p.96
Jump	6	-	3	Aérea
Pounce	2	12	7	1 FV, derruba, p. 100
Thunderstrike	3	13	2	Aérea, mesmo hex ou adj, p. 101



LUNA

Criativa, curiosa e focada, essa jovem gárgula sempre foi fascinada pela cultura humana. Costumava passar horas e horas observando as cidades humanas à distância, imaginando como seria viver entre eles.

Filha do líder do Clã, ela sempre demonstrou habilidade e força, dominando rapidamente os métodos de combate tradicionais da raça. Aos quinze anos ela deu a si mesma um nome, chocando os membros mais conservadores de sua família quando ela declarou que não apenas usaria o nome que escolheu, mas que também começaria

ponte de ligação entre sua espécie e o mundo moderno e logo toda uma geração de jovens gárgulas (e mesmo um ou dois dos mais antigos) a estava seguindo.

O conflito ideológico e a tensão entre o grupo de Luna e as outras gárgulas terminou forçando-a a lutar com o líder do Clã – seu próprio pai – pelo controle de todas as gárgulas. Quando ela venceu, prometeu encontrar uma forma de trazer o Clã para o mundo moderno com segurança e viu sua chance no Circuito Street Fighter. Afinal, se o público já aceitava ciborgues, monstros da

Amazônia e outras coisas estranhas, qual era o problema? Tudo que ela tinha que fazer, pensou era tornar-se um “Guerreiro Mundial”, o que seria fácil para uma criatura tão

poderosa quanto uma gárgula.

Os planos de Luna vieram abaixo quando Cammy a derrotou completamente. Foi mais que uma derrota – na verdade, a luta não foi nem perto. Cammy dominou completamente o combate, fazendo Luna sentir-se fraca pela primeira vez na vida. Ela odiou a sensação e por algum tempo até mesmo odiou Cammy. Luna caçou e encurralou

a visitar as cidades humanas escondida para aprender mais sobre eles. Luna havia decidido tornar-se a



Cammy em Londres, mas dessa vez a Street Fighter mais experiente enfrentou Luna com palavras e a gárgula foi derrotada novamente em uma batalha sem golpes. Luna finalmente entendeu que o mundo era muito maior do que ela imaginava e que se ela realmente quisesse ajudar seu povo, precisaria mudar de abordagem.

Nos meses seguintes Luna fez o impensável e abandonou seu Clã para viajar o mundo. Fazendo as pazes com o pai e deixando-o no comando, ela viajou em segredo visitando arenas na Europa e África do Norte, lutando no Circuito, fazendo amigos, inimigos e rivais e melhorando suas habilidades. Em algum lugar da Itália ela conheceu Matteo, um jovem empresário com grandes sonhos e os dois criaram o plano de transformar o Castelo Gargoyle em uma arena para Street Fighting. Ao retornar, para sua surpresa ela encontrou o Clã mais disposto a aceitar suas ideias, mesmo que seu pai e outros gárgulas mais antigos ainda tivessem suas reservas. Porém, Luna venceu a posição de líder de forma justa e tem tentado implementar sua visão gradualmente, temendo que uma cisão ocorra entre seu povo.

Jogando com Luna: Você quer apenas o que é melhor para o seu povo – claro que é uma coincidência que o que é melhor para eles é exatamente o que você quer! Você realmente acredita que está fazendo o que é certo e não vai hesitar em lutar contra qualquer um para provar isso. Você é fascinada pelos humanos e sua cultura e aprende tudo que pode, o tempo inteiro. Nos últimos tempos tem ficado mais próxima de Matteo e lutado com certos instintos que não entende, especialmente por gárgulas não terem o conceito de “romance”.

Aparência: Luna só não é uma mulher extraordinariamente bonita por causa de seu sangue gárgula, que lhe confere um certo aspecto bestial. Mesmo assim ela é relativamente atraente, atlética e com longos cabelos castanhos. Veste-se com roupas modernas, jaquetas de couro com muito metal e calças jeans. Se fosse completamente humana, certamente faria parte da contracultura punk.

LUNA

Estilo: Pancrácio | **Escola:** Clã dos Gárgulas | **Conceito:** Campeã dos Gárgulas | **Assinatura:** Urro de vitória | **PDC:** 247 | **Experiência:** 300

Atributos: (Físicos) Força 5, Destreza 5, Vigor 5; (Sociais) Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 3; (Mentais) Percepção 5, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: (Talentos) Prontidão 4, Intimidação 5, Perspicácia 1, Manha 2, Lábia 1; (Perícias) Luta às Cegas 5, Liderança 1, Furtividade 5, Sobrevivência 4; (Conhecimentos) Arena 3, Computador 1, Mistérios 2, Estilos 2

Antecedentes: Aliados (Clã) 5, Arena 2, Empresário 3, Híbrido Animal 5

Técnicas: Soco 3, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 2

Manobras Básicas: (Híbrido Animal) Bite*, Claw*, Tail Slash*; **Manobras Especiais:** (Soco) Bufallo Punch; (Apresamento) Bear Hug, Head Bite; (Esportes) Air Smash, Jump, Pounce*, Tail Swep*, Thunderstrike, Typhoon Tail, Upper Tail Strike*; (Foco) Toughskin

Combos: Upper Tail Strike para Thunderstrike para Typhoon Tail (dizzy); Pounce para Head Bite

*Manobras marcadas com * usam o Antecedente Híbrido Animal ao invés de uma Técnica para calcular o dano*

Renome: Estilo Livre, Posto 7 (29V-0E-1D-20 KOs), Glória 5, Honra 4

Chi 4, Força de Vontade 8, Saúde 18



Manobra	Vel	Dano	Mov	Especial
Soco Jab	7	6	5	
Soco Strong	5	8	5	
Soco Fierce	4	10	4	
Chute Short	-	-	-	
Chute Forward	-	-	-	
Chute Roundhouse	-	-	-	
Bloqueio	8	-	0	ABS +4
Apresamento	5	10	Um	
Movimento	8	-	8	
Bite	6	11	4	
Claw	4	12	5	
Tail Slash	4	11	6	
Buf. Punch	3	12	Um	
Bear Hug	4	13	Um	Apres. Sustentado
Head Bite	6	13	Um	Apres. Sustentado
Air Smash	4	14	4	Aérea, linha reta, p.96
Jump	8	-	5	Aérea
Pounce	4	12	9	1 FV, derruba, p. 100
Tail Sweep	4	11	0	Agachamento, derruba
Thunderstrike	3	13	2	Aérea, mesmo hex ou adj, p. 101
Typhoon Tail	3	15/12	6	1 Chi, 1 FV, , p. 102
Upper Tail Strike	6	12	6	Derruba aéreos
Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 ABS

Notas Finais 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: Hotpot AI

Última Atualização: 5/jan/2024, 15:00, v.1.0.1

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.