

SFRPG: O LIVRO DOS VAMPIROS

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

Há um fascínio inegável nos jogadores de RPG pelos mortos-vivos. De esqueletos e zumbis – monstros clássicos de baixo nível presentes em quase todas as masmorras, sendo talvez apenas superado por pequenos humanoides de pele verdes como o monstro de baixo nível mais comum em RPGs – até o vampiro todo-poderoso, os mortos-vivos têm aterrorizado as mesas desde que o hobby começou na agora distante década de 1970.

Um vampiro é um ser do folclore que subsiste alimentando-se da essência da vida (geralmente no forma de sangue) dos vivos. Entidades vampíricas foram registradas na maioria das culturas; o termo “vampiro”, anteriormente um assunto tratado como misterioso, foi popularizado no Ocidente no início do século XIX. Nos tempos modernos, o vampiro carismático e sofisticado da ficção moderna nasceu em 1819 com a publicação de *The Vampyre*, de John Polidori; a história foi um grande sucesso e sem dúvida a obra de vampiros mais influente do início do século XIX. Já o romance de 1897, *Drácula*, de Bram Stoker, é lembrado como o romance de vampiros por excelência que forneceu a base da lenda moderna dos vampiros. O sucesso deste livro gerou um gênero distinto de vampiros na literatura (que mais tarde se alastrou por todos os tipos de mídia), ainda popular no século 21, com livros, filmes e programas de televisão. O vampiro

desde então tornou-se uma figura dominante no gênero de terror e, claro, em jogos de RPG.

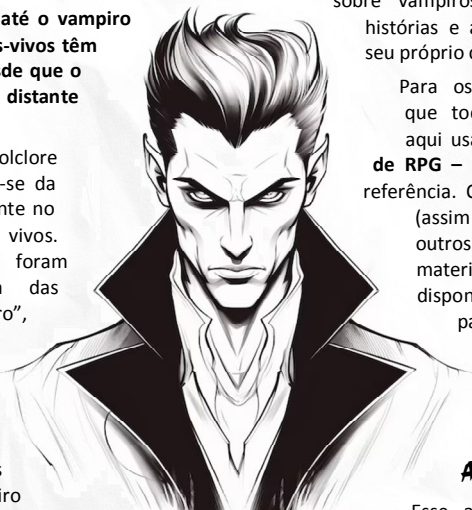
Neste artigo você encontrará regras para jogar mortos-vivos em **Street Fighter: o Jogo de RPG**, incluindo pequenos pedaços de conhecimento sobre vampiros para incluir em suas histórias e ajudar o Narrador a criar seu próprio cenário de vampiros.

Para os Narradores, lembramos que todas as regras apontadas aqui 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 adiante).

**ESPERA...
ONDE EU VI ISSO
ANTES?**

Esse artigo **não** é a primeira adaptação de vampiros para SFRPG – se estamos sendo sinceros, não é nem a primeira adaptação de vampiros para SFRPG *desse mesmo autor*. Anteriormente, vampiros lutadores e suas arenas e poderes foram adaptados pelo incansável *sensei* Eric “Musashi” Souza, criador da *webpage* Shotokan RPG e do fanzine online dedicado a SFRPG, Punho do Guerreiro. Sua adaptação original, assim como *muito* material adicional pode ser encontrado em

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



Dito isso, não é exagero dizer que existem dezenas de formas diferentes de enxergar o mito do vampiro e uma quantidade ainda maior de interpretações, regras, sistemas. Ao invés de apresentar uma única e definitiva narrativa sobre o que um vampiro é, as regras a seguir cobrem apenas sistemas apropriados para jogos de ação usando **Street Fighter: o Jogo de RPG**. Então, cabe a cada Narrador individualmente decidir que “tipo” ou “sabor” de vampiro eles vão usar em suas crônicas: vampiros andam de dia? Se alimentam de algo que não seja sangue? Precisam de convite para entrar na casa de alguém? Odeiam o cheiro de alho? Aterrorizam-se com símbolos religiosos? É a decisão do Narrador e Jogadores e não esse artigo que vai responder isso.

FONTES DE IDEIAS

A combinação de um jogo de ação com personagens extremamente poderosos como **SFRPG** e vampiros pode parecer estranha à primeira vista – até o momento em que lembramos a imensa quantidade de mídia de “ação sombria” que surgiu nas últimas décadas! A maioria das sugestões abaixo foi selecionada por focar em ação, aventura e – claro – alguma forma de combate ou artes marciais.

Filmes

Trilogia Blade (1998-2004): Nenhuma outra obra poderia começar essa lista. Com **Blade** (1998), **Blade II** (2002) e **Blade Trinity** (2004). No filme original, um vampiro relativamente jovem mata os anciões da sociedade vampírica subterrânea para obter controle sobre sua espécie. Para consolidar seus poderes, ele precisa do sangue de Blade, um caçador de vampiros meio-humano. Wesley Snipes no papel de Blade definiu o *caçador de vampiros artista marcial superpoderoso moderno* (uma frase que não deveria existir, mas existe).

Franquia Underworld (2003-2017): Underworld é uma série americana de filmes de terror e ação que segue diversos grupos de personagens que se envolvem em uma guerra entre vampiros e lobisomens que existe nas sombras desde a Idade

das Trevas. A maioria dos filmes é estrelada pela talentosa Kate Beckinsale como Selene, cujo visual vestindo couro preto e sobretudo inspirou toda uma geração (a se vestir mal). Embora Selene se concentre mais em armas de fogo e manobras de Esportes, há ação marcial e visuais interessantes o suficiente na franquia para inspirar inúmeras crônicas. Na época em que este arquivo foi escrito, a série contava com cinco filmes principais: **Underworld** (2003), **Evolution** (2006), **Rise of the Lycans** (2009), **Awakening** (2012) e **Blood Wars** (2016), além do curta em animação **Endless War** (2011).

The Era of Vampires (2002): Um monge malvado liberta um grupo de “*hopping vampires*” (uma versão oriental de vampiros-zumbis) para destruir a vida humana na Terra. Quatro guerreiros treinados em doutrinas taoistas e artes marciais devem derrotar o monge para salvar o mundo do perigo iminente. Não fica muito mais Street Fighter que isso! Esse filme chinês raro pode ser encontrado completo (em partes e com legendas em inglês) no YouTube.

Abraham Lincoln Caçador de Vampiros (2012): Essa é uma combinação que não deveria funcionar – mas assim como Bloqueio para Bufallo Punch, ela *funciona sim*. Abraham Lincoln perde a mãe ainda jovem e descobre que ela foi morta por um vampiro. Anos depois, ele se torna presidente dos EUA e tem como missão exterminar os sugadores de sangue. Atenção especial para a cena onde Abe é atacado por uma vampira com um Flash Kick!

Videogames

Castlevania: Lords of Shadow (2010): Ao lado de sua continuação inferior de 2014, esse jogo muitas vezes é subestimado por ser derivativo de outros jogos de ação da época, mas contém boas ideias o bastante para merecer atenção.

Vampyr (2018): Com uma ambientação fantástica na Londres de 1918 durante a mortal epidemia da Gripe Espanhola, a trama relata como Jonathan Reid, um médico que se transformou em vampiro, está dividido entre o Juramento de Hipócrates e sua nova natureza sanguinária. Reid é um ex-militar

e rapidamente desenvolve fantásticos poderes e manobras especiais.

AS REGRAS

Novo Antecedente Único: Vampiro

Como um morto-vivo, você está acima da maioria das preocupações mortais. Você não precisa beber, comer, dormir e você não envelhece. Você também está imune a doenças e outras preocupações mortais. Quanto mais alto for o Antecedente, mais antigo, poderoso e inumano o personagem será.

Perceba que a ideia de associar o nível do Antecedente à idade do personagem é apenas uma sugestão – nada impede que você crie personagens vampiros recém-transformados com níveis máximos nesse Antecedente. Tal criatura deveria ter excelentes ganchos de história e chamar a atenção de seus semelhantes – como ele se tornou tão forte em tão pouco tempo?

- Vampiro jovem, transformado há 10 anos ou menos. Você ainda se assemelha muito ao que era quando mortal.
- Vampiro estabelecido, transformado há 50 anos ou menos. Completamente adaptado à condição vampírica.
- Vampiro completo, transformado há 100 anos ou menos. Nesse nível você provavelmente já perdeu todos os laços com a humanidade e tem poderes consideráveis.
- Vampiro poderoso, transformado há 250 anos ou menos. Agora já completamente inumano e removido da sociedade em que viveu como mortal há séculos, você já não consegue esconder sua natureza sem muito esforço.
- Vampiro ancião, transformado há 500 anos ou menos. Você tem poderes imensos, mas é igualmente monstruoso.

Trabalhando com o Antecedente Vampiro

Jogadores que escolhem criar Vampiros recebem imensos poderes em troca de uma natureza sombria e situação de vida complicada.

Atributos: Assim como personagens cibernéticos (SFRPG20, p. 41), Vampiros podem aumentar alcançar níveis sobre-humanos em Atributos Físicos pagando apenas quatro vezes o nível atual do Atributo em pontos de experiência para cada círculo.

Habilidades: Vampiros recebem Intimidação •• e Mistérios •• gratuitamente. A maioria compra níveis elevados em Perspicácia, Luta às Cegas e Furtividade, mas essas habilidades não são gratuitas.

Vantagens: Vampiros devem começar com Apresamento •• (esses pontos não são gratuitos) e recebem gratuitamente a manobra Head Bite (SFRPG20, p. 92), independente do Estilo. Também independente do Estilo, vampiros sempre começam com Chi 5, Força de Vontade 2 e Saúde 12.

Vampiros sempre começam com Honra 1 e Glória 0. Se sua Honra cair a zero pontos permanentes e temporários por qualquer motivo o personagem torna-se um NPC (controlado pelo Narrador) até que eventos na história o façam recuperar pelo menos um ponto de Honra (coisa que ele *não* vai querer fazer). Esse personagem torna-se um verdadeiro monstro. A critério do Narrador, essa condição pode ser permanente e forçar o Jogador a fazer um novo personagem.

Poderes e Regras Adicionais

Chi e Sangue: Vampiros tradicionalmente se alimentam de sangue – porém, em diversos mitos o sangue é apenas o veículo da essência vital que habita os humanos. Dessa forma, em outros mitos eles têm outras formas de alimentação (como o alento dos seres vivos, emoções negativas e até sexo ou carne crua). Independente do mito escolhido, isso se manifesta da mesma forma: vampiros não podem recuperar Chi com testes de

Honra, descanso, itens, ou qualquer outra maneira – apenas através do roubo da essência vital de seres vivos, preferencialmente humanos.

Adicionalmente, vampiros *gastam* um ponto de Chi todas as noites para “acordar” (animarem seus corpos mortos-vivos) e poderem funcionar normalmente. Dessa forma, sua maldição eterna é a necessidade de continuar bebendo sangue incessantemente para continuar existindo. Um vampiro que não tenha mais Chi usa dois níveis de Saúde para acordar e se não conseguir beber, o processo continua até que o vampiro tenha perdido todo Chi e Saúde. Nesse momento, o vampiro entra em um estado de sono profundo no qual é indistinguível de um cadáver comum.

Ao usar a manobra Head Bite (que todos os vampiros recebem gratuitamente), o personagem recupera 1 ponto de Chi para cada ponto de dano infligido. Da mesma forma, vampiros só podem recuperar dano agravado se descansarem e tiverem acesso a sangue fresco todos os dias (da mesma forma que uma pessoa viva precisa de descanso e alimentação adequada para se recuperar).

Frenesi: Assim como Híbridos Animais, vampiros podem entrar em frenesi ao perderem metade de sua Saúde (incluindo ao receberem dano por não beber sangue, v. acima) ou ao serem tentados pelo cheiro ou visão de sangue humano (incluindo ao causarem dano agravado em um oponente). As regras são exatamente as mesmas que para os frenesis de Híbridos Animais (SFRPG20, p. 40), exceto que o vampiro testa Honra e não Chi para se controlar.

Resistência a Ataques Comuns: Se o Narrador usa a regra opcional de que armas brancas e/ou armas de fogo causam dano agravado (SFRPG20, p. 123), então ainda vampiros sofrem dano comum (e não dano agravado) quando atacados com esses objetos.

Vulnerabilidades: Em quase todos os mitos os vampiros sempre têm uma ou mais vulnerabilidades sérias – fogo, luz do sol, prata... Seja qual for a vulnerabilidade escolhida, sempre que o vampiro for atacado com essa fonte de dano,

o vampiro usa apenas metade do Vigor (arredondado para baixo) para absorver o ataque a menos que bloqueie (de forma parecida com o efeito da manobra Knife Hand Strike, SFRPG20, p. 80). Se o vampiro for vulnerável à luz do sol ele recebe um ponto de dano *agravado* por turno de exposição, até ser destruído ao perder toda a Saúde.

Poderes Vampíricos: Novamente como acontece com personagens cibernéticos, vampiros podem usar seu nível no Antecedente Vampiro para substituir a Técnica de Foco para comprar e executar Manobras Especiais de Foco (SFRPG20, p. 43). Da mesma forma, vampiros recebem a manobra básica Mordida/Bite (SFRPG20, p. 39) e pode usar o Antecedente Vampiro para calcular o dano, da mesma forma que um Híbrido Animal faria.

Um vampiro não precisa de um Estilo em especial para aprender as Manobras Especiais de vampiros listadas abaixo. Ele ainda precisa pagar o custo em pontos para aprender a manobra, mas não precisa do pré-requisito em Foco, quando for o caso (mas ainda precisa de outros pré-requisitos, incluindo um nível mínimo no Antecedente Vampiro). Além disso, vampiros também podem gastar Saúde ao invés de Chi para abastecer Manobras de Foco vampíricas.

Manobras Básicas e Poderes Adicionais para Vampiros

Todos os vampiros começam com Mordida/Bite, mas nem todos os vampiros têm garras, portanto fica a critério do Narrador, dependendo de como vampiros funcionam em sua crônica, se a manobra básica Garra/Claw está disponível. Recomenda-se que vampiros com 4 ou 5 pontos no Antecedente Vampiro possuam a manobra.

Mordida/Bite: +1 Velocidade, +1 Dano, - 1 Movimento

Garra/Claw: -1 Velocidade, +2 Dano, +0 Movimento.

Manobras Especiais para Vampiros

Soco

Eye Rake (1)

Apresamento

Head Bite (grátis), Pounce (2) (requer garras)

Foco

Balance (2), Cobra Charm (2), Death's Visage (3), Leech (3), Levitation (4), Mind Control (5), Mind Reading (4), Potence (3) (Punho do Guerreiro #5), Psychic Rage (3), Psychic Vise (4), Regeneration (1), Shrouded Moon (2), Speed of the Mongoose (3), Telepathy (2), Toughskin (2)

ANTAGONISTAS, CAPANGAS E LACAIS VAMPIROS

O Narrador pode criar “crias vampíricas” (vampiros fracos ou recém-transformado para serem usados contra pretensos caçadores de vampiros) simplesmente aplicando o Antecedente Vampiro a um dos arquétipos de antagonistas apresentados no Apêndice B de SFRPG20, p. 173-178. Nesse caso, recomendamos que todos os Atributos Físicos do capanga também sejam aumentados em um ponto para simular a condição vampírica e uma miríade de pequenos poderes, sem necessariamente o Narrador precise se preocupar com poderes e cartas de combate adicionais (simplesmente aumente a Velocidade, Dano e Absorção de todas as manobras em um ponto). Porém, lembre-se que todos os vampiros precisam ter Apresamento ●● e a manobra Head Bite adicionada às suas fichas (além de aumentar o Chi para o mínimo de 5 ou manter o nível que já têm – o que for maior). Segue os dados da manobra para os capangas comuns, já considerando o aumento de Atributos Físicos (Velocidade-Dano-Movimento):

Valentão Vampiro: p. 175, Head Bite (4-9-Um, apresamento sustentado/4 dados, máximo 2 turnos).

Gângster Vampiro: p. 175, Head Bite (5-8-Um, apresamento sustentado/3 dados, máximo 2 turnos).

Guerreiro Vampiro: p. 175, Head Bite (5-9-Um, apresamento sustentado/5 dados, máximo 2 turnos).

Carta Branca Vampiro: p. 178, Head Bite (6-9-Um, apresamento sustentado/4 dados, máximo 3 turnos). Use esse arquétipo como o clássico “vampiro sedutor” que se infiltra na sociedade humana e ronda seus inimigos com charme e inteligência ao invés de violência direta.

VAMPIROS DO CIRCUITO STREET FIGHTER

Abaixo o Narrador vai encontrar alguns exemplos de vampiros poderosos que lutam no Circuito para usar em suas crônicas. Mesmo que o Narrador escolha um cenário onde o Circuito não existe, esses personagens ainda podem servir como antagonistas ou até mesmo vampiros criadores ou Sensei para personagens jogadores.

Por razões óbvias, existem pouquíssimos vampiros no Circuito – e até agora ninguém descobriu sua verdadeira natureza. Mesmo quando usam seus poderes vampíricos, a maioria das testemunhas acredita que pratiquem algum Estilo arcano como Kabaddi, Soul Power ou mesmo utilizem o “chi das trevas” do Ler Drit.



FONG SAI-YUK

Fong Sai-Yuk nasceu na China, durante a dinastia Qing – há mais de trezentos anos atrás. Em vida, ele era um discípulo de Shaolin e suas técnicas de artes marciais foram consideradas como tendo contribuído para o desenvolvimento do Kung Fu praticado no sul do país. Sua habilidade era tanta e suas vitórias tão numerosas que ele tornou-se uma lenda da literatura aventureira *wuxia* e ele se tornou tema de vários romances, filmes e dramas, com histórias adaptadas para filmes e séries de televisão – incluindo um famoso filme de artes marciais estrelado por ninguém menos que Fei Long no papel principal. Como alguém disse um dia, sobre as lendas a respeito de Fong: “*é verdade – é tudo verdade*”. Exceto a lenda de como ele finalmente morreu.

O pai do herói, Fong Tak, era um rico comerciante, enquanto sua mãe, Miu Tsui-Fa, era uma especialista em artes marciais e filha de um dos Cinco Anciãos de Shaolin que escaparam do massacre de Shaolin. Sai-Yuk treinou artes marciais com sua mãe desde cedo.

Quando ainda tinha 10 anos, Sai-yuk foi desafiado por Lei Lao Ho para um duelo e acidentalmente o matou em combate. Após a luta, as autoridades locais receberam ordens de encontrar Sai-yuk e espancá-lo até a morte. Para escapar daqueles que o perseguiram pelo assassinato do referido mestre, Sai-yuk correu para o Templo Fujian Shaolin para se esconder dos perseguidores. Lá, ele foi aceito pelos ocupantes do templo e treinou artes marciais com eles.

Devido a este incidente, Bak Mei e seus discípulos

decidiram se vingar de Sai-yuk. Por causa disso, Sai-yuk deixou o templo Shaolin para treinar mais nas artes marciais Shaolin e nas técnicas tradicionais. Ao longo de sua vida, a rivalidade com os assassinos de Bak Mei e dos Tigres Fantasma marcou várias de suas batalhas. Sai-Yuk foi vitorioso em todas elas – exceto a última.

Quando finalmente morreu – de uma doença e não pelas ações dos inimigos – em seus últimos momentos Sai-Yuk pensou que havia vivido uma boa vida e estava pronto para descansar. O que ele não esperava, porém, é que sua alma não encontraria descanso e ao invés de entrar no paraíso, ele foi lançado ao inferno – por algum motivo ele havia sido lançado para fora do ciclo de reencarnação e agora estava condenado. Até hoje ele lembra pouco do que aconteceu, mas lembra que lutou com todas as suas forças contra o destino e o próprio demônio, e venceu.

Como resultado dessa aventura épica, Sai-Yuk voltou à vida, mas como um dos *chih-mei*, ou mortos famintos – uma rara espécie de vampiro oriental. Levou anos para que ele eventualmente se acostumassem com a necessidade de tomar o

Chi dos seres vivos e décadas até que finalmente descobrisse o responsável por sua transformação: ele havia sido amaldiçoado pelos feiticeiros

negros dos Tigres Fantasma sob o comando de Bak Mei – o inimigo que ele tinha em vida, agora transformado em um verdadeiro demônio.

Apesar das inconveniências de seu novo estado, Fong continuou lutando contra Bak Mei e seus capangas e eventualmente conheceu outros



vampiros como ele, seres antigos e poderosos, com grande domínio sobre o Chi e as artes marciais que se chamavam de “A Coalizão dos Ancestrais”. Eventualmente Fong uniu-se a eles, aprendendo mais sobre sua condição e sobre caminhos para a salvação. Com os mestres da Coalizão ele descobriu que a existência dos vampiros nesse mundo está ligada a uma força sobrenatural conhecida como “Chi das Trevas” (que, diz-se, seria a mesma força sobrenatural responsável pelos poderes

sobrehumanos de M. Bison e o poder Shun Goku Satsu que assola Ryu e outros heróis). Ele acredita que seu papel nos tempos modernos é lutar contra aqueles que tentam controlar essa força e que se ele conseguir eliminá-la do mundo, tanto ele quanto outros vampiros amaldiçoados como ele poderão finalmente encontrar a paz.

Ele está errado, mas é bom sonhar.

FONG SAI YUK

Guerreiro Lendário / Vampiro Chinês

Jogador: NPC Crônica: O Livro dos Vampiros	Estilo: Kung Fu Escola: Templo Shaolin	Poder de Combate: 367 Assinatura: Ajeita o cabelo
Atributos (Físicos) Força 6, Destreza 7, Vigor 5; (Sociais) Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 5; (Mentais) Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 6		Manobras Especiais: (Soco) Dim Mak, Monkey Grab Punch, One-Inch Punch (Bufallo Punch), Rekka Ken; (Chute) Backflip Kick, Double-Hit Kick, Dragon Kick, Foot Sweep, Stepping Front Kick; (Bloqueio) Deflecting Punch, Kick Defense, Punch Defense, Maka Wara, Missile Reflection; (Apresamento) Back Roll Throw, Head Bite, Pin, Throw; (Esportes) Breakfall, Disarming, Drunken Monkey Roll, Flying Heel Stomp, Jump, Kippup, Wall Spring; (Foco) Balance, Chi Kun Healing, Regeneration, Speed of the Moongoose, Toughskin Combos: Bloqueio para One-Inch Punch; Deflecting Punch para Deflecting Punch para Deflecting Punch (dizzy); Jumping Roundhouse para Foot Sweep; Backflip Kick para Dragon Kick (dizzy)
Habilidades (Talentos) Prontidão 6, Intimidação 4, Perspicácia 6, Manha 4, Lábia 4; (Perícias) Luta às Cegas 6, Liderança 5, Furtividade 5, Sobrevivência 4; (Conhecimentos) Arena 4, Investigação 4, Medicina 5, Mistérios 5, Estilos 6		
Antecedentes: Apoio (Coalizão dos Ancestrais) 5, Arena (Templo Shaolin abandonado) 2, Recursos 3, Vampiro 4 <i>Nota: Fong não tem o Antecedente Fama pois ninguém acredita que ele seja aquele “Fong Sai-Yuk”, que obviamente é uma lenda; da mesma forma, sua Glória é relativamente baixa por ele se manter fora do circuito o máximo possível</i>	Técnicas: Soco 6, Chute 6, Bloqueio 7, Apresamento 5, Esportes 6, Foco 5 <i>Nota: Fong provavelmente dominou inúmeras Técnicas de armas ao longo de sua longa vida, mas esses detalhes são deixados a cargo do Narrador decidir; na dúvida, assuma que ele pode usar qualquer arma com o mesmo nível de sua Técnica de Esportes (para armas de ataque à distância ou arremesso) ou Foco (para armas brancas), mas nunca Armas de Fogo.</i>	
Renome & Posto Glória 3.0, Honra 7.0 Divisão: N/A; Posto: N/A Situação Atual: --	Chi 10 Força de Vontade 9 Saúde 20	

Citação: “Existe um caminho para a salvação e eu posso ajudá-lo a chegar lá”

Objetivos: Deter o avanço do Chi das Trevas no Mundo das Artes Marciais e finalmente encontrar paz
Peculiaridades: Inútil com tecnologia – de carros a computadores, quase nada do tipo funciona com ele; gosta de gatos e cachorros (como animais de estimação, não lanches)

DRACULA

Baseado no conceito original de Eric "Musashi" Souza em

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

O que se pode dizer sobre o Maior dos Vampiros, o Grande Morto-Vivo, o Lorde das Trevas? O que se pode dizer sobre Drácula que já não tenha sido dito antes em milhares de livros, filmes, séries, e videogames? Bem, muita coisa na verdade. Uma delas é que ele hoje faz parte do Circuito Street Fighter, lutando sob uma falsa identidade. Para o mundo dos vivos, Drácula hoje é um jovem multimilionário Americano chamado Alexander Grayson que recentemente passou a admirar lutas esportivas e entrou no Circuito Street Fighter para se testar.

No submundo sobrenatural, porém, ninguém sabe realmente quem é e quando surgiu o Conde Drácula (nome que ele detesta que se use nos dias atuais). Alguns dizem que ele é Judas, amaldiçoado a vagar pelo mundo pelo que fez a Cristo; outros dizem que ele é um ser demônio vindo diretamente do inferno para conquistar o planeta. O que se sabe é que ele já foi um nobre cavaleiro (não um conde!) na Romênia, onde ganhou o título Dracul – o Dragão – por sua luta contra os invasores de sua terra.

Essa é a

mais antiga lembrança que se tem dele, até que ele finalmente ressurgiu no final do século XIX em Londres. Após uma terrível derrota nas mãos de um bando de reles humanos, ele mais uma vez desapareceu da história por quase um século.

Na maior parte do século XX ele existiu apenas nos arredores de seu castelo, onde há animais selvagens para alimentá-lo e também uma pequena população que vive amedrontada. Muitos tentaram se mudar de lá ou espalhar de novo notícias sobre Drácula, mas estes foram mortos pelas próprias mãos do vampiro primordial. Chegando ao ponto de estar entediado com a sua vida de instruir vampiros novos e vigiar suas crias pelo mundo, ele então resolveu mudar-se para a América, onde criou a identidade de Alexander Grayson – um jovem multimilionário fascinado pelo combate... Mais ou menos como um certo Ken Masters. Não se sabe o que Drácula pretende entrando no Circuito Street Fighter, mas será algo que arriscará sua existência. Seus serviços sabem que ele odeia M. Bison, mas sabem que ele também odeia Ryu, entre outros.

Recentemente Grayson desafiou Ken Masters para uma luta privada em sua arena particular na sua mansão em frente ao Central Park em Nova York e foi completamente derrotado. Muitos acham que ele deixou Ken vencer, por estar tramando alguma coisa contra o karateca; outros acham que Drácula finalmente descobriu que todo seu poder bruto não é nada frente aos Guerreiros Mundiais. Mas como estamos falando da maior lenda entre os vampiros, só se ouve boatos (e cabe aos personagens dos jogadores descobrirem quais deles são verdadeiros).

"Grayson" é um homem moderno e extremamente bonito, perdendo somente para Vega na preferência das tietes do mundo. Ele se veste muito bem, e tem um proeminente bico-de-viúva que só



se destaca ainda mais por causa de seus longos os seus cabelos negros, que amarra em um rabo de cavalo quando luta. Fora da arena ele usa roupas muito elegantes, e age de forma séria e soberana; dentro, usa lutas e calções de kickboxing complementados por um uniforme único. Adora subestimar seus oponentes (e foi assim que perdeu de Ken Masters). Ele descobriu que Ryu treinou com Ken, e quer desafiá-lo – e já colocou seus melhores homens (e mulheres) atrás do humilde karateca.

Drácula se destaca pelos seus poderes vampíricos, mas normalmente não vai usá-los na arena. Ele até mesmo controla sua força e velocidade sobre-humanas quando luta na frente do público, o que ajuda-o a manter seu disfarce. Claro que, quando não houve testemunhas, ele não se limita de forma alguma. Drácula conhece e *detesta* Fong Sai-Yuk, que é um vampiro *mais fraco*, mas um mestre de artes marciais *muito* mais avançado do que ele mesmo. Já Sai-Yuk não faz ideia de quem o outro seja.

DRACULA (ALEXANDER GRAYSON)

Vampiro Primordial / Playboy Milionário

Jogador: NPC

Crônica: O Livro dos Vampiros

Estilo: Kickboxing Ocidental

Escola: Auto-Didata

Poder de Combate: 340

Assinatura: Gargalha e desaparece

Atributos

(Físicos) Força 8, Destreza 7, Vigor 7; (Sociais) Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 6; (Mentais) Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades

(Talentos) Prontidão 6, Intimidação 7, Perspicácia 6, Manha 4, Lábia 6; (Perícias) Luta às Cegas 6, Liderança 5, Furtividade 5, Sobrevivência 4; (Conhecimentos) Arena 4, Computador 2, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 6, Estilos 6

Antecedentes: Aliados (As Noivas) 3, Arena 2, Recursos 5, Staff 5, Vampiro 5

Nota: Drácula não tem o Antecedente *Fama* pois ninguém acredita que ele seja "o" vampiro Drácula, que obviamente é uma lenda; se considerar que ele pode se beneficiar da fama do personagem de Bram Stoker, ele tem Fama 4

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

Nota: Drácula provavelmente dominou inúmeras Técnicas de armas ao longo de sua longa vida, incluindo Espada e até Armas de Fogo, mas deixamos a critério do Narrador a inclusão dessas Técnicas extras

Renome & Posto

Glória 6.0, Honra 0.0

Divisão: Estilo Livre; **Posto:** 7

Situação Atual: 37-1-1 (37 KOs)

Chi 10

Força de Vontade 10

Saúde 20

Manobras Especiais: (Soco); Elbow Smash, Head Butt, Triple Strike; (Chute) Double-Hit Kick; (Apresamento) Head Bite*, Neck Choke, Knee Basher, Throw; (Bloqueio) Kick Defense, Punch Defense; (Esportes) Kippup, Jump; (Foco) Balance*, Cobra Charm*, Death's Visage*, Leech*, Levitation*, Potence*, Regeneration*, Shrouded Moon*, Speed of the Mongoose*, Telepathy*, Toughskin

Combos: Elbow Smash para Head Butt (dizzy); Death's Visage para Jumping Roundhouse para Head Bite (dizzy)

Nota: Drácula *nunca* vai usar as manobras marcadas com asterisco (*) em lutas na arena quando houver público, pois todas revelam demais sua verdadeira natureza

Citação: "Venha agora, Criança, vou ajudá-lo a se superar para que um dia você possa fazer o mesmo por mim – se sobreviver."

Objetivos: Se divertir e entrar de cabeça no mundo do século XXI

Peculiaridades: Mantém um falso senso de Honra em combate – ele luta honradamente, mas apenas depois de atormentar seus oponentes por dias antes do combate; raramente poupa adversários vencidos, mas NUNCA se alimenta na frente do público; odeia o título "Conde" Drácula.

AS NOIVAS DE DRACULA

Drácula controla três vampiresas poderosas e influentes que viajam o mundo como um time de Street Fighting chamado “Noivas de Drácula”, que encanta o público com sua aparência gótica e habilidades de combate. Na verdade, hoje em dia a principal função das Noivas é encontrar desafios à altura do Lorde das Trevas – muitas vezes elas nem chegam a lutar nos torneios que visitam ou, quando o fazem, não exibem todos os seus poderes.

As fichas abaixo são versões simplificadas das Noivas, que funcionam exatamente como os adversários descritos no Apêndice B de **Street Fighter: o Jogo de RPG – Edição de 20 Anos** (p. 173-178): são listados apenas Atributos Físicos, a parada de dados total das Habilidades importantes da criatura e um nível de Periculosidade (ao invés de Técnicas), que determina o dano que causam com todas as formas de ataque. Quando existirem, os Poderes mais importantes dos monstros também são descritos.

NOIVA DE DRACULA (PERICULOSIDADE 3)

Força 4, Destreza 4, Vigor 5

Chi 5, FdV 5, Saúde 15

Habilidades Intimidação 6 dados, Luta às Cegas 6 dados, Furtividade 7 dados, Prontidão 7 dados, Sedução 8 dados

Manobras (Vel-Dano-Mov): Bite (5-8-2), Claw (3-9-3), Bloqueio (7-Nenhum-0, ABS +3), Kippup (vel -1 após knockdown), Jump (7-Nenhum-3), Movimento (7-Nenhum-6); Elbow Smash (6-9-Um), Triple Strike (2-Especial-Nenhum, causa dano 7/7/8, apenas duas melhores rolagens são aplicadas); Double-Hit Kick (2-8-2, atinge duas vezes ou apenas uma vez vs. aéreo/agachamento); Head Bite (5-10-Um, apresamento sustentado, recupera 1 Chi por ponto de dano), Regeneration (4-Nenhum-Nenhum, recupera 1 Saúde/Chi gasto, máximo 3 por turno), Shrouded Moon (3-Nenhum-2, 1 Chi, SFRPG20, p. 111)

Combos: Claw para Bite para Head Bite (dizzy)

Poderes: Imunidade (frio), Resistência (sofre metade do dano de armas de fogo), Vulnerabilidade (ataques de fogo ou prata, não pode absorver com Vigor), Vulnerabilidade (luz do sol, sofre 1 ponto de dano agravado por turno, destruída com Saúde 0)



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: 3/jan/2024, 3:00, v.1.0.0

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.