

# GUERREIRAS DO KPOP

PARA STREET FIGHTER RPG

Lenda do Circuito:  
Jeff Sanders

Novo Estilo:  
Kudo

Sociais em  
Combate

Manobra do Mes  
Side Control

E muito mais

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

# PUNHO DO GUERREIRO

Edição 52

Ano 9



# MATERIAIS DE JOGO

## Sociais em Combate

Enquanto muitos sistemas de RPG dão grande ênfase em um Atributo específico, como Habilidade, Agilidade ou Destreza, os designers de Street Fighter se esforçaram bastante para valorizar praticamente todos os 9 Atributos do Storyteller. Força, Destreza, Vigor, Percepção, Inteligência e Raciocínio possuem impacto imediato em ações físicas ou mentais, seja definindo dano, alcance de poderes, sua velocidade ou realizando desempates.

E Carisma ainda permite o teste de Intimidação no início do combate, o que pode reduzir a velocidade do oponente no primeiro turno, causando efeitos às vezes decisivos (eu já vi mais de uma vez um combate ser resolvido por causa de um ataque imparável no turno 1 graças a esse teste).

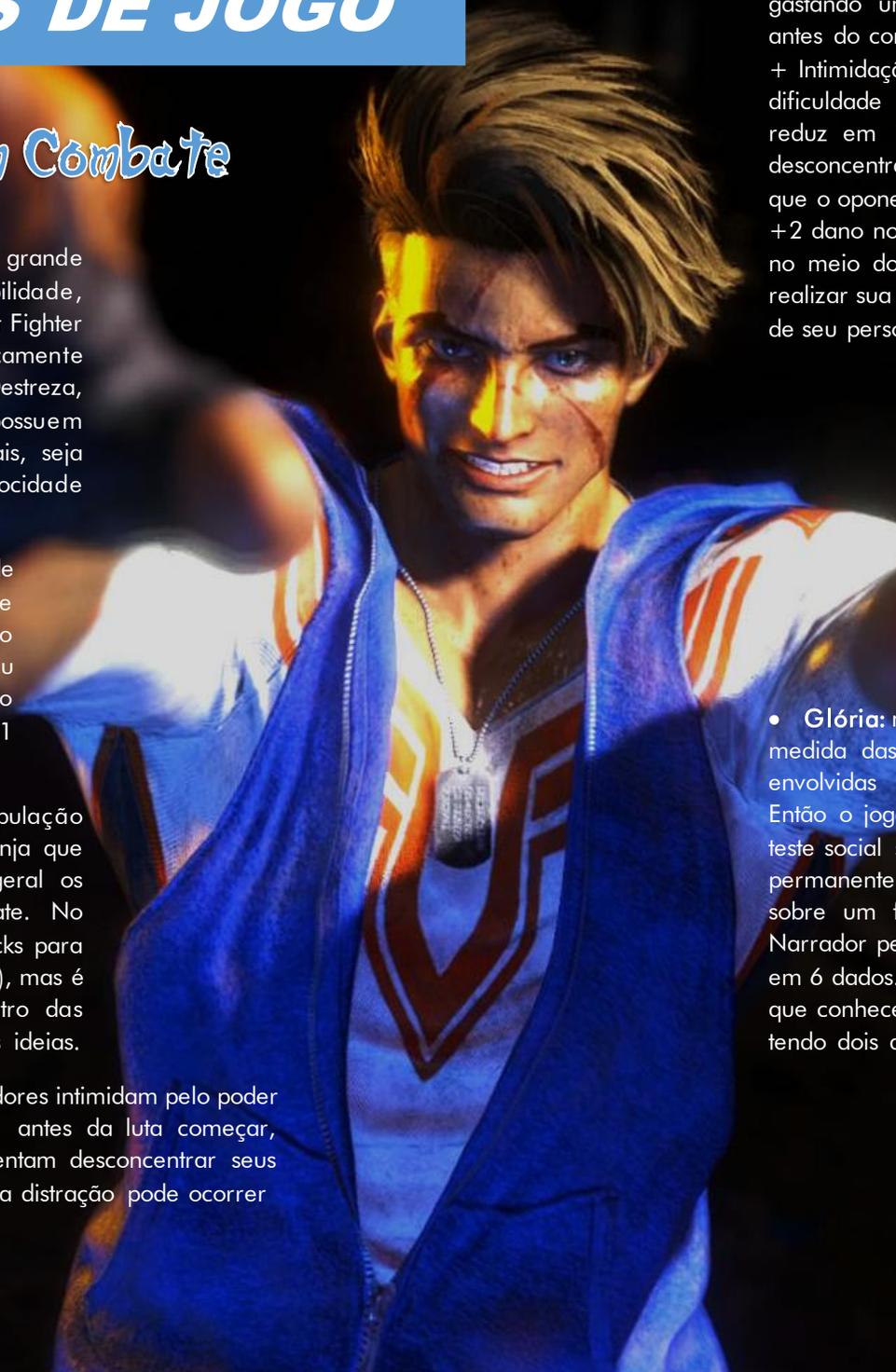
Em um caso muito específico, Manipulação também pode ser utilizada em um poder ninja que apareceu no Guia do Jogador, mas em geral os Atributos Sociais brilham menos no combate. No passado, o Punho do Guerreiro já sugeriu hacks para aumentar o papel desses Atributos (PdG #16), mas é possível também conferir poder a eles dentro das regras do jogo. Este breve artigo traz algumas ideias.

- **Manipulação (trash talk):** alguns lutadores intimidam pelo poder de sua presença (Carisma + Intimidação antes da luta começar, como no livro básico), enquanto outros tentam desconcentrar seus oponentes com provocações. Nesse caso, a distração pode ocorrer

antes do combate, ou ainda durante ele, com o lutador gastando um turno realizando a sua provocação. Se realizada antes do combate começar, o jogador troca o teste de Carisma + Intimidação por um de Manipulação + Lábria, tendo como dificuldade a Força de Vontade do oponente. Cada sucesso reduz em 1 o Dano do oponente no primeiro turno, por desconcentração. Uma falha crítica nesse teste, porém, significa que o oponente ganhou um incentivo, recebendo um bônus de +2 dano no próximo turno. O teste também pode ser realizado no meio do combate, com o lutador gastando 1 turno para realizar sua provocação. É ideal que o jogador interprete a fala de seu personagem.

- **Aparência (distração):** ao invés de se impor pela força de sua presença, o lutador tenta intimidar com sua aparência chamativa. O teste é o mesmo, realizado no início do combate, com Aparência + Intimidação tendo como dificuldade a Força de Vontade do oponente. Cada sucesso reduz em 1 o Dano do oponente no primeiro turno. Talvez ele subestime o oponente por sua aparência, ou então tem receio em ferir algo tão belo, o fato é que ocorre esse tipo de intimidação inicial.
- **Glória:** não se trata de um Atributo Social, mas a Glória é a medida das relações sociais entre lutadores e outras pessoas envolvidas com o circuito (incluindo fãs, empresários, etc). Então o jogador pode, sempre que quiser, substituir qualquer teste social seu envolvendo o mundo das lutas pela sua Glória permanente. Por exemplo: Ryu tenta pedir uma informação sobre um fugitivo junto aos espectadores de uma luta. O Narrador pede que ele role Manipulação + Manha, resultando em 6 dados. Como sua Glória é 8, e se tratam de fãs de lutas, que conhecem sua reputação, o jogador opta por rolar Glória, tendo dois dados a mais.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



# 52 Blocks

Originalmente chamado de “52 bloqueios de mãos”, o estilo que ficou conhecido simplesmente como “52 blocks” é uma arte marcial desenvolvida para autodefesa por pessoas que foram escravizadas na América do Norte. A arte foi praticada de forma secreta até o século XVIII e sobreviveu até os dias de hoje graças à tradição oral, servindo como sistema de defesa pessoal para moradores de áreas empobrecidas e perigosas.

O estilo ensina o praticante a se defender contra um ou mesmo múltiplos oponentes usando socos de boxe, cotoveladas, joelhadas, estrangulamentos, chaves de braço e outros tantos golpes que seriam considerados desleais em torneios de artes marciais, mas que se adequam à filosofia de uma arte cuja prioridade é assegurar a sobrevivência do praticante – talvez por isso o estilo tenha ganhado tantos adeptos entre a comunidade carcerária, o que lhe rendeu o apelido de “Jailhouse rock” pela sua eficiência nos espaços confinados do cárcere.

**Membros:** 52 blocks não é uma arte formal, de modo que os mestres não montam dojôs para passar seus ensinamentos adiante – conhecer um praticante do estilo vai exigir boa dose de manha ou contatos com as comunidades onde estes professores vivem, e mesmo isso não é garantia de que eles aceitem aspirante como aluno: praticantes de 52 blocks dificilmente aceitam repassar seu conhecimento para alguém “de fora”.

**Conceitos:** morador do gueto, membro de gangue, ex-presidiário, defensor da vizinhança, justiceiro.

**Chi:** 1

**Força de Vontade:** 6

**Lema:** “Você pode estar acostumado a lutar no ringue, mas aqui na quebrada as regras são diferentes!”

**Especial:** Estoque – a arma tradicional de 52 blocks. Todo praticante do estilo sabe que a criatividade e o improvisado são essenciais para sobreviver nas ruas, e esta criatividade se manifesta na confecção de punhais improvisados que se tornaram a marca registrada do estilo. Os estoques são instrumentos perfurantes que podem ser feitos de praticamente qualquer material imaginável – chaves de fenda afiadas, escovas de dente derretidas, cacos de vidro e pedaços de louça são algumas matérias-primas comuns. Usar um estoque como arma aumenta o dano de socos básicos e da

manobra Stomach Pump em 1, mas pela sua fragilidade eles se quebram se o atacante tiver uma falha crítica em sua rolagem de danos.

## SOCO

Buffalo Punch (1)  
Elbow Smash (1)  
Ear Pop (2)  
Heart Punch (3)  
Ducking Fierce (1)  
Fist Sweep (2)  
Head Butt (1)  
Hyper fist (5)  
Spinning Clothesline (5)

## CHUTE

Double Hit Knee (1)  
Foot Sweep (1)  
Spinning Foot Sweep (1)

## BLOQUEIO

Deflecting Punch (1)  
Maka Wara (4)  
Missile Deflection (1)  
San He (4)

## APRESAMENTO

Arm/Wrist Lock (2)  
Brain Cracker (1)  
Eye Rake (1)  
Face Slam (2)  
Head Bite (1)  
Iron Claw (4)  
Neck Choke (1)  
Stomach Pump (3)

## ESPORTES

## FOCO

Regeneration (3)

# Kudo

O kudo, ou Kūdō (空道), é uma arte marcial híbrida japonesa de origem relativamente recente: a modalidade surgiu em 2001, derivada dos ensinamentos da escola Daido Juku de karate kyokushin com a adição de movimentos de boxe e judo, recebendo também contribuições do tae kwon do, BJJ e wrestling ao longo dos anos.

Por conta disso o kudo é um esporte de contato total que possui trocação em pé, arremessos e técnicas de chão como chaves de braço e estrangulamentos. Nas competições de kudo a luta de chão tem duração máxima de 30 segundos - se ninguém for finalizado o juiz manda que os dois atletas se levantem, mas logicamente esta limitação não se aplica ao circuito streetfighter!

Talvez a característica mais distinta do Kudo em relação a outras artes marciais seja o uso extensivo de cabeçadas. Por conta disso os atletas usam um capacete de acrílico durante os treinos, permitindo que "usem a cabeça" durante as lutas. Usar este tipo de equipamento protetor faz com que o vigor do lutador seja considerado 1 ponto maior para efeitos de evitar atordoamento (dizzy), mas usar equipamento protetor contra alvos desprotegidos é considerado desonrado da mesma forma que empunhar armas contra oponentes desarmados.

**Escolas:** O kudo surgiu no Japão onde é praticado em mais de cem escolas. Ele se espalhou para 50 países, chegando em locais de todos os continentes, e se tornou muito popular na Rússia.

Assim como no karatê tradicional também há divisão de faixas no kudo, mas diferentemente das escolas tradicionais há uma ênfase na praticidade daquilo "que funciona e pode ser usado em situações de emergência, nas ruas. Não existem kata no kudo: o objetivo da prática é chegar o mais próximo possível de uma luta real, mas com roupas e proteção adequadas durante os treinos.

**Membros:** Os treinos de kudo são bastante intensos e costumam atrair pessoas que procuram se aperfeiçoar fisicamente ao mesmo tempo que seguem o caminho do guerreiro (Budo). O kudo tem semelhanças com o mma, mas mantém os valores tradicionais das artes japonesas

**Conceitos:** brigão honrado, combatente filosófico, ex-karateca, lutador pragmático, instrutor de defesa pessoal.

**Chi inicial:** 2

**Força de vontade inicial:** 5

Lema: "Através da prática do Kudo nós educamos nosso físico e mente, nos conectamos com pessoas e enriquecemos nossas emoções, cultivando nosso caráter para nos tornarmos capazes de melhor contribuir com a sociedade".

## SOCO

Headbutt (1)  
Dragon Punch (5)  
Lunging Punch (2)  
Spinning Backfist (1)

## CHUTE

Ax kick (3)  
Double hit knee (1)  
Foot Sweep (1)  
Reverse Frontal Kick (1)  
Stepping Front Kick (3)  
Wounded Knee (2)

## APPRESAMENTO

Arm/Wrist lock (2)  
Backroll Throw (1)  
Disengage (3)  
Headbutt Hold (2)  
Pin (2)  
Sleeper (3)  
Suplex (1)

## Bloqueio

San He (3)

## ESPORTES

Breakfall (1)  
Flying Body Spear (2)

## FOCO

# Ações prolongadas e resistidas

Ferramenta ideal para disputas que não envolvem combate

RPGs genéricos - ou jogos dos anos 70 e 80 - tendem a trazer inúmeros sistemas de resolução de conflitos, com conjuntos de regras alternativas de acordo com o cenário e tom de jogo adotado. Por outro lado, sistemas focados como SFRPG se concentram no principal de sua ambientação: SF traz um sistema tático bem planejado para trazer todas as emoções, decisões e punições de uma luta.

Para todas as outras coisas, é comum que eles possuam uma rolagem padrão. Em SFRPG (e outros títulos Storyteller), essa rolagem é Atributo + Habilidade (ou apenas uma característica, caso vá de 0 a 10) contra uma dificuldade. Cada dado que igualar ou superar a dificuldade é um sucesso. Isso, somado à medida de sucessos (1 sucesso = marginal; 3 sucessos = completo; 5 sucessos = fenomenal, etc), possibilita arbitrar todo tipo de coisa, de primeiros socorros a uma manobra automobilística; de uma pesquisa em arquivos a uma sessão de interrogação.

Uma adição são as Ações Resistidas, nas quais alguém faz uma força contrária atrapalhando o personagem, e lhe tira sucessos; e as Ações Prolongadas, quando há uma grande quantidade de sucessos necessária e é possível rolar turno a turno, acumulando sucessos até atingir o alvo (quanto mais demorar, mais também o personagem terá demorado em jogo). As ações também podem ser Prolongadas e Resistidas.

As Ações Prolongadas, em especial, podem ser uma forma muito simples de resolver várias coisas diferentes. A investigação é um exemplo: o Narrador pode pedir um alvo de 10 ou 15 sucessos para resolver um grande mistério, colocando um limite máximo de tentativas, e ir entregando pistas aos jogadores conforme eles avançam. Uma forma mais elaborada de resolver isso é o sistema de Conflito Mental apresentado no Punho do Guerreiro Especial #10.

Mas essa é uma ferramenta muito interessante para diversos outros tipos de situações. Esta matéria traz uma lista delas, mas quase tudo é possível. Use sua criatividade! E lembre-se: uma falha crítica tem consequências desastrosas alinhadas à disputa. Num jogo de sinuca, significa dar um sucesso ao oponente (você errou sua

bola e precisa permitir que ele derrube uma dele), numa perseguição pode significar um acidente e ser apanhado, tudo vai depender do que está acontecendo.

## Ações Prolongadas

- Corrida de 100 metros rasos (ou prova de 50 metros em natação): Destreza + Esportes, é preciso atingir 10 sucessos para completar a prova (quem atingir primeiro vence; caso dois atinjam no mesmo turno, aquele que teve mais sucessos totais chegou primeiro; se ainda assim empatarem, a prova foi um empate).
- Disputa de quem bebe/come mais: Vigor, dependendo de sucesso simples a cada rodada. Quem falhar, não consegue mais comer/beber. Falha crítica geralmente significa vomitar. A dificuldade sobe em 1 a cada nova rodada, até um máximo de 10, e o jogo segue até alguém falhar.
- Jogo de Sinuca: Destreza; é preciso atingir 8 sucessos para vencer (cada sucesso representa uma bola).
- Jogo de Tênis: Destreza + Esportes. Quem atingir primeiro 6 sucessos vence um set; se empatarem, fazem uma nova rolagem pelo tie-break até alguém sair vencedor. Três/cinco sets vencem um jogo (depende do torneio).
- Jogo de Voleibol: Destreza + Esportes. O time todo (6 jogadores) rola; quem atingir primeiro 21 pontos vence o set. Caso os times empatem em 2x2 sets, é preciso um tie-break de 15 pontos (precisa de apenas 15 sucessos).
- Prova de automobilismo: Destreza + Condução; os sucessos-alvo dependem do tamanho da prova (mas não exagere), podendo ser 10, 15 ou 20, por exemplo. Conforme os jogadores passam ou são ultrapassados por seus adversários, narre os eventos, dando emoção à prova.

## Ações Resistidas

- Jogo de Futebol: Destreza + Esportes; pode ser rolado apenas por alguns jogadores de um time, e uma quantidade equivalente de jogadores do outro time (em geral, limite aos personagens jogadores). O time que vencer ganhou o jogo. O placar pode ser simulado pela taxa de sucessos (por exemplo, cada 5 sucessos podem significar um gol: se um grupo tirou 11 sucessos e o outro tirou 9, o jogo foi 2x1). Se empatarem, o jogo terminou empatado.

- Perseguição: o teste vai depender do tipo de perseguição. Automobilística pode ser com Destreza + Condução se for em alta velocidade, ou Percepção + Condução caso seja alguém tentando despistar outra pessoa no trânsito caótico. Inteligência + Manha, caso envolva se dispersar em vielas de um bairro. Vigor + Esportes se for uma longa corrida até o desgaste máximo. Qualquer que seja o teste, quem atingir primeiro 5 sucessos vence (se for o fugitivo, ele escapa de vez; se for o perseguidor, ele alcança o fugitivo e o apanha - fechando seu carro, derrubando-o no chão, etc).

#### Ações Prolongadas e Resistidas

- Interrogatório: Manipulação + Interrogação versus Força de Vontade do interrogado; quem atingir primeiro 5 sucessos vence (se o interrogador vencer, ele consegue pegar o interrogado em contradições e ter acesso às informações; se o interrogado vencer, ele não conta nada).
- Luta de sumô: Força + Apresamento, quem acumular 5 sucessos empurra o outro para fora.
- Queda de braço: Força x Força, quem acumular primeiro 4 sucessos vence.

*ERIC "MUSASHI" SOUZA*



## Kata e Aprendizado

O kata é a base dos estilos de luta orientais (ainda que chamado por outros nomes, como taolu, nos estilos chineses). As formas representam longas sequências de execução técnica que diferem bastante do modo ocidental de aprender artes marciais.

Muito além de uma tradição, o kata é, antes de tudo, uma biblioteca de técnicas. Pense em poemas épicos antigos, como *Ilíada*, *Odisseia* e a *Epopeia de Gilgamesh*. Não é à toa que as histórias são contadas em versos: recitar, ou ainda cantar, é a melhor forma de memorizar uma narrativa, o que é fundamental sobretudo num período em que não havia escrita.

Com os kata, não é diferente. Um kata é o expoente de todo um gabarito de técnicas, muitas vezes representando toda uma escola ou um estilo de luta. Ele é a memorização desses vários movimentos, isolados ou em sequência, com momentos de pausa e reinício, a fim de registrar o conhecimento de uma escola num período em que o acesso a livros era limitado (em alguns locais, até inexistente).

Embora hoje estilos como karatê e kung fu possuam diversos kata dentro da mesma escola (o Karatê Shotokan possui 26 kata oficiais), não era incomum no passado que todo um estilo de luta ou uma escola possuísse um único longo kata. Seus estudantes passavam anos o dominando, para então estarem plenamente treinados.

Hoje, alguns desses kata foram divididos em dois ou três para facilitar o aprendizado. Um exemplo é a série Tekki do Karatê Shotokan, com três kata com pouco menos de 30 movimentos cada. No passado, era um único kata.

Embora no mundo contemporâneo jovens aprendam vários kata e os executem como coreografia, dominar um kata de verdade, compreendendo a aplicação na luta de cada um de seus movimentos, e conseguindo lutar efetivamente com ele, é muito mais complicado. Saber lutar plenamente com um único kata pode ser o suficiente para a carreira de um lutador, como Choki Motobu demonstrou no início do século XX (ele era especialista na série Tekki).

Isso não é muito diferente de como Mike Tyson se especializou nas sequências não ortodoxas de Cus D'Amato (muitas vezes terminando com um jab) e com o peekaboo. No RPG, seria possível dizer que Tyson tem combos malandros que encerram um dizzy

com um Jab, e que faz combinações de Punch Defense e Deflecting Punch no meio de combos, no maior estilo Samson Jr., para pegar seus oponentes de surpresa.

Com toda essa introdução, é interessante apontar como o kata pode ser utilizado em mesa de forma divertida para representar a escola de onde vem o lutador, bem como as escolas com as quais ele tem contato ao longo da crônica. Afinal, o kata é duas coisas: a) um corpo de Manobras Especiais que fazem parte de sua execução; b) sequências de combos que potencializam o uso dessas manobras e demonstram estratégias de luta.

Em *Assassin's Fist*, uma cena interessante é quando Gouken ensina um kata a Ken que ajuda a dominar o Hadouken (Fireball). Isso diz muito sobre como narrar cenas de aprendizado em jogo. Quando o personagem jogador procura um mestre para aprender com ele uma Manobra Especial, mais divertido do que simplesmente gastar os pontos e adicionar a manobra à ficha é fazer com que o mestre execute uma sequência que contém a manobra, e coloque o personagem para treinar.

Essa é uma cena mais narrativa que mecânica, mas o treinamento também pode incluir realizar os golpes em sequência para combater colegas de treino ou destruir obstáculos. O longo e árduo treino para aprender Dragon Punch pode ser com um kata com uppercuts e saltos, que treina essas habilidades necessárias, até o clímax, encerrando com um kiai enquanto executa a manobra principal.

Além disso, essa percepção abre caminho para outro tipo de aprendizado: o personagem pode aprender não apenas a manobra com o mestre, mas também um combo que a potencializa, uma assinatura do mestre que traz a melhor forma de utilizá-la. Claro, não se deve obrigar o jogador a gastar pontos com isso, mas ele terá a opção de aprender o combo ou não. Afinal, mesmo Ryu e Ken possuem combos distintos, já que cada um interioriza para a luta aquele kata com que se sente melhor para lutar.

Narrativamente, os kata têm muito a acrescentar a uma campanha de *Street Fighter*.

*ERIC "MUSASHI" SOUZA*

# AVENTURAS

## GUERREIRAS DO K-POP

O sucesso da Netflix para a sua mesa de RPG!

Durante séculos os demônios atacaram humanos, enfeitiçaram e roubaram suas almas para alimentar o rei do submundo Gwi-Ma. Todavia, três mulheres comuns acabam despertando poderes e se tornam caçadoras de demônios - guerreiras mágicas que tem o poder de matar e selar criaturas das trevas a partir de suas vozes e danças.

No passado essas guerreiras conseguiram banir os demônios do mundo humano criando uma barreira mágica conhecida como Honmoon, que os prende no submundo. Seu legado continuou através das gerações e, conforme o tempo passa, um novo trio de caçadoras sempre surge para renovar a barreira e proteger a humanidade.

Para impedir que seus poderes e a existência de demônios fossem descobertos pelo mundo, as guerreiras que aceitam esta missão decidiram viver uma vida dupla: se tornar um grupo musical para não levantar suspeitas do público e, ao mesmo tempo, ter liberdade de usar suas vozes para manter a Honmoon, buscando fortalecê-la e transformá-la na Honmoon Dourada – um selo final que baniria os demônios para sempre do mundo mortal.

Na era atual, as jovens responsáveis por combater os demônios e fortalecer o Honmoon são Rumi, Mira e Zoey. Para o grande público, elas são as Huntrix (escrito de forma estilizada como HUNTR/X), o grupo musical mais popular do mundo - porém elas também são muito mais do que simples cantoras... elas são as GUERREIRAS DO K-POP!

### Uso em campanha

Existem duas formas de criar uma crônica de Guerreiras do Kpop com o sistema de Street Fighter RPG: permitir que os jogadores controlem as Huntrix (suas fichas estão

disponíveis a seguir), ou usá-las como npcs na campanha - talvez treinando a nova geração de guerreiras, estas sim controladas pelos jogadores!

Esta abordagem dá mais liberdade para os jogadores, que poderão criar suas próprias personagens, e também para o narrador - que pode permitir a formação de um novo grupo com uma quantidade diferente de integrantes para acomodar todos os seus jogadores.

Uma maneira legal de usar essa ideia é fazer com que as Huntrix estejam procurando substitutas para poderem tirar suas merecidas férias, de modo que Bobby, o empresário das Huntrix, produz um reality show para montar um novo grupo de sucesso com as finalista de diversas disputas de canto e artes marciais - logicamente Gwi-Ma não perderia a chance de colocar alguns demônios infiltrados, adicionando uma dose de emoção e perigo para a crônica!

### Honmoon: a barreira mística

O Honmoon é uma barreira que separa o mundo das trevas do nosso mundo. Quando esta barreira se enfraquece, criaturas perigosas conseguem atravessar para o nosso mundo.

Pense no Honmoon como uma peneira: sua principal função é impedir que grandes malvados (comp Gwi-Ma) atravessem para o mundo mortal, mas pequenos demônios ainda podem “passar pelas frestas” do Honmoon e atazanar a humanidade - nesses casos cabe às guerreiras eliminar as ameaças!

Quanto mais forte a barreira, menor são os “buracos” da peneira, ou seja, mais fracos os demônios que podem chegar em nosso mundo.

O Honmoon tem 5 níveis:

- 5. Honmoon dourado: nenhum demônio consegue atravessar. A humanidade está segura.
- 4. Honmoon forte: demônios equivalentes a valentões, guerreiros e streetfighters de até posto 2 podem atravessar.
- 3. Honmoon padrão: demônios com poder equivalentes a streetfighters de até posto 4 podem atravessar.
- 2. Honmoon fraco: demônios com poder equivalente a streetfighters de até posto 6 podem atravessar
- 1. Honmoon danificado: Demônios com poder equivalente a streetfighters de até posto 8 podem atravessar.
- 0. Honmoon inexistente: Esta é uma condição muito rara e perigosa, porque a humanidade fica completamente exposta. Grandes demônios, com poder

equivalente a guerreiros mundiais, podem atravessar para o mundo dos mortais. As guerreiras precisam agir rápido para evitar uma tragédia!!!!

Para atravessar para o nosso mundo, um demônio precisa ser bem-sucedido em uma rolagem de chi, sempre respeitando os limites impostos pela força do Honmoon da área. A dificuldade é igual ao nível da barreira +5 - se falhar, a criatura não poderá tentar novamente por 1 ano.

Em alguns casos, mortais podem fazer rituais de convocação para conjurar essas criaturas. O operador do ritual faz um teste de inteligência + mistérios e cada sucesso representa o posto máximo de criatura que ele pode convocar (sempre respeitando o limite imposto pela força do Honmoon da área), e seu nível de foco determina a quantidade máxima de criaturas que podem ser conjuradas de uma vez sendo que, para cada criatura convocada, o operador do ritual precisa gastar 1 ponto de chi por dia - do contrário os demônios se voltarão contra ele.

Na ausência de chi, o operador do ritual pode oferecer o próprio sangue (ou de outras criaturas). Cada ponto de dano agravado causado corresponde a 1 ponto de chi - mas fazer isso é considerado extremamente maligno, e certamente chamará a atenção das caçadoras!

### **Sentindo o Honmoon e identificando ameaças**

Uma guerreira do Kpop pode identificar se uma área é protegida e qual a intensidade do Honmoon com um teste de Arena+Foco. A quantidade de sucessos dará informações sobre a extensão e a natureza de quaisquer ameaças ao Honmoon.

Quando o mundo das trevas investe contra a barreira, ele pode atacar de três formas:

**Estase:** um ataque estático é empreendido pelos demônios da ordem, que desejam aprisionar a humanidade e oprimi-la dentro de um padrão repetitivo, para nos tornar seres desprovidos de emoções. Para enfrentar este tipo de ataque a melhor forma de fortalecer o Honmoon é através da dança.

**Dinamismo:** um ataque dinâmico é feito pelos demônios do caos, que pregam a desordem, loucura e a irracionalidade. A melhor forma de fortalecer o honmoon diante deste tipo de ataque é através do rap.

**Entropia:** Talvez o mais perigoso dos ataques, a entropia é aquela que tudo consome. Em vez de aprisionar o mundo mortal (como querem os demônios da ordem) ou louquece-lo (que é o objetivo dos demônios do caos), um ataque entrópico visa a destruição do mundo mortal. A melhor forma de fortalecer honmoon contra este ataque é através do canto.

### **Fortalecendo a barreira**

As guerreiras do Kpop usam sua música e dança para fortalecer o Honmoon contra as ameaças do submundo. Mais do que shows musicais, quando as guerreiras se apresentam elas estão fazendo um complexo ritual mágico para usar o chi do público para repelir ameaças.

Ao final do show, as guerreiras precisam fazer testes de performance para converter o chi do público em reforço para a barreira. A dificuldade é padrão (6), -1 se a guerreira estiver usando a performance adequada (rap para locais de ressonância dinâmica, dança para estática e canto para entrópica), +1 se mais de uma guerreira estiver usando o mesmo tipo de performance (por exemplo, se Zoey e Rumi fizessem rap, a dificuldade seria +1 para ambas - o ritual precisa ser variado porque o público não gosta de repetição), +1 para quem deseja canalizar sua performance de forma indireta através de um instrumento musical ou mesa de DJ, e +1 por cada guerreira acima de 3, já que o número 3 é considerado o número perfeito e ter componentes a mais pode atrapalhar a execução do processo de fortalecimento de honmoon - este é o motivo, aliás, para as guerreiras comumente se organizarem em trios.

Para aumentar a intensidade da barreira em 1 ponto é preciso que o time tenha, somados, a quantidade de sucessos igual ao dobro do nível atual da barreira - cada dois sucessos acima disso podem aumentar a barreira em mais um ponto.

Caso o grupo tenha uma falha crítica (somando todos os sucessos e falhas de todas as guerreiras presentes), a barreira será enfraquecida em um ponto permanentemente.

É possível repetir o ritual naquele local após um ano, o que incentiva as guerreiras a fazerem turnês em vez de ficarem tocando sempre no mesmo lugar.

### **Batalha de bandas!**

As forças do mal podem enviar demônios disfarçados de cantores para disputar com as guerreiras a atenção do público, como Gwi-Ma fez com os Saja Boys. Se isto acontecer, provavelmente os grupos irão se enfrentar no palco, disputando para definir o destino do honmoon.

Neste caso é preciso fazer uma disputa entre os grupos, sendo que cada sucesso elimina um sucesso do rival.

Se os demônios vencerem, o Honmoon da área será enfraquecido em um ponto, permitindo a chegada de novos demônios. As guerreiras sofrem uma quantidade de dano igual aos sucessos excedentes dos demônios, e ainda terão de lutar por suas vidas contra esses oponentes.

Se der empate, os dois grupos deverão se enfrentar para decidir o vencedor - só há lugar para um no palco, e o vencedor pode concluir o seu show. Felizmente para o público este duelo parecerá apenas mais uma performance, e ninguém desconfiará que a batalha é real!

Se as guerreiras vencerem a batalha de bandas, os demônios são expostos e banidos para o mundo das trevas. O honmoon se fortalece em 1 ponto por cada dois sucessos obtidos pelas guerreiras.

É importante ressaltar que batalhas musicais contam para o cartel das guerreiras do kpop assim como lutas para streetfighters, mesmo que o resultado do embate não termine com conflito físico.

### **Glória, fama e defesa da humanidade**

As guerreiras do k-pop dependem da sua fachada como celebridades para poderem cumprir seus deveres. Por isto Glória e fama são muito úteis para elas.

Assim como no universo Street Fighter, a medida de renome Glória e o antecedente Fama podem parecer similares, mas tem uma diferença fundamental neste cenário: Fama mede quanto sua guerreira é conhecida pelas pessoas comuns, que não são ligadas com o mundo da música. Já Glória é uma medida do tamanho e carinho do seu fandom.

Uma guerreira com pouca fama e muita glória poderia ser como a jovem Miley do seriado de TV, que andava incógnita pela rua mas, ao subir no palco, se transformava em Hanna Montana e era amada por todos. Já uma guerreira com muita fama e pouca glória seria aquela artista que tem uma presença massiva nas mídias, que "furou a bolha" do mundo musical e vive cercada de paparazzi, mas que é tem mais reconhecida por ser uma personalidade midiática do que uma artista de qualidade - e, por isso, não tem um público fiel.

Uma guerreira eficiente procura manter um bom equilíbrio entre sua fama e glória, porque isto vai determinar a quantidade de pessoas que ela consegue levar aos shows - quanto mais gente presente, mais energia ela terá à sua disposição para fortalecer o Honmoon.

Para calcular a lotação de um show, faça uma rolagem da glória permanente da personagem e multiplique os sucessos pela sua fama (ou divida por 2 no caso de fama zero) - este é o número de mil pessoas que ela consegue atrair ao show.

Some o resultado obtido pelas três guerreiras e você saberá o público total. Quanto mais gente presente, melhor: a área afetada pelo reforço do Honmoon após o show é igual ao tamanho do público em quilômetros quadrados.

Importante: em grupos com mais de 3 integrantes faça todos rolarem glória, mas só use os 3 melhores resultados para o cálculo do público.

Ficou complicado? Vamos explicar:

Rumi têm glória 9. Antes de um show ela faz a rolagem de glória e consegue 5 sucessos que, multiplicados pela sua fama 5, indicam que ela sozinha consegue atrair 25 mil pessoas para aquela apresentação!

Somado ao resultado de Mira (que rolou 9 dados de glória, teve 4 sucessos, multiplicados por 5 da sua fama = 20 mil pessoas) e Zoey (que obteve 3 sucessos com glória 8, que multiplicados por 5 contribuem com 15 mil pessoas), sabemos que as Huntrix farão um show para 60 mil pessoas - suficiente para reforçar o Honmoon numa área de 60 quilômetros quadrados!

(Ainda bem que as Huntrix estão se apresentando em uma Arena 5, caso contrário poderia não ter lugar para todo mundo na platéia...)

O narrador pode premiar com glória adicional grupos que façam apresentações para casa cheia, e penalizar espetáculos vazios - neste caso o grupo pode até decidir cancelar a apresentação para evitar a perda de glória, perdendo honra em vez disso por não ter cumprido o que havia prometido ao público.

### **Novas opções para personagens**

#### *Nova Habilidade: Performance*

Performance é a perícia usada pelas guerreiras do K-pop quando elas vão se apresentar em público. Esta nova habilidade deve ser escrita na ficha de personagem abaixo de Sobrevivência.

Performance geralmente envolve atributos sociais: testes de Carisma+Performance para canto, Manipulação+Performance para oratória (como recitar poemas ou fazer rap durante as canções) e Aparência+Performance para dança. É raro, mas se uma guerreira desejar tocar um instrumento musical ela pode fazer testes de Destreza+Performance também.

- Amador: você canta no chuveiro.
- Experiente: você poderia se apresentar no show de talentos da escola.
- Competente: você poderia viver disso, se apresentando em bares e pequenas casas noturnas.

●●●● Especialista: Você tem um contrato com uma gravadora e pode se apresentar para estádios lotados.

●●●●● Mestre: Você é um dos artistas da década. Os ingressos de sua turnê internacional se esgotaram em poucas horas.

Possuído por: dançarinos, cantores, rappers, músicos, poetas, caçadoras de demônios.

*Nova manobra especial: Summon Weapon*

**Pré-requisitos:** Foco ●●●

**Pontos de poder:** Qualquer estilo 2

Canalizando seu chi, o lutador consegue conjurar uma arma feita de energia sólida. A aparência e forma da arma reflete a personalidade do lutador. Além de permitir que o guerreiro jamais seja pego desarmado, este tipo de armamento é bastante eficiente contra demônios e por isso se tornou uma das marcas registradas das caçadoras.

**Sistema:** O personagem precisa decidir, no momento que aprende esta manobra, qual será a arma que ele conjurará toda vez que utilizar este poder. Custa 1 ponto de chi para criar uma arma de uma mão, como uma espada, um grupo de armas menores como duas adagas ou mesmo um punhado de facas de arremesso como as usadas por Zoey. Criar uma arma maior, como a Alabarda de Mira, custa 2 chi.

As armas criadas duram por uma cena, mas podem ser desconjuradas antes se o criador assim decidir. Uma arma criada por este poder tem profunda ligação com seu criador, permitindo que ele use manobras especiais que conheça com sua técnica de arma.

Se arremessada, a arma conjurada retornará para a mão do seu dono ao final do turno.

Em adição aos benefícios já citados, as armas criadas por este poder são imbuídas de chi e causam dano agravado em qualquer criatura sobrenatural e possuidores do antecedente "Poder das trevas", podendo até eliminar demônios de forma definitiva.

É impossível criar armas de fogo ou de projéteis com este poder.

Custo: Veja descrição acima.

Velocidade: +2

Dano: nenhum

Movimento: +0.

*Novo antecedente único: Poder das trevas*

No universo das Guerreiras do K-pop o poder dos demônios vem das trevas e do submundo. Todos demônios possuem este antecedente, que podem usar no lugar de foco para comprar e ativar manobras especiais.

Exemplo: Abby Saja é um demônio que se disfarça de dançarino de boy band. Ele possui foco 0 mas poder das trevas 2. Abby pode comprar Cobra Charm pois seu antecedente serve como pré-requisito para a manobra. Abby Saja descreve que usa seu poder ao exibir seu tanquinho musculoso.

Exemplo 2: Gwi-Ma é o senhor das trevas e possui este antecedente no nível máximo (8). Ao usar um Yoga Flame contra Rumi ele soma sua inteligência ao seu nível de antecedente (em vez de foco) para determinar o dano de suas chamas demoníacas.

Alguns humanos também podem obter tais poderes obscuros, seja por herança genética (como ocorreu com Rumi, filha de uma caçadora cujo sangue havia sido contaminado após anos de lutas com demônios) ou através de acordos com Gwi-ma e outras entidades malignas (como feito por Jinu).

O poder das trevas é cobiçado por alguns mortais porque traz diversas vantagens: além de permitir que o personagem use o antecedente para substituir a técnica foco, como explicado acima, o personagem que adquirir este antecedente pode escolher aumentar um atributo em 1 ponto, mesmo além do limite inicial de 5. O atributo incrementado desta forma pode ser melhorado com experiência pelo custo normal (x4) até o limite de 8, sem que o jogador pague o valor de xp por um atributo lendário.

Exemplo 3: Jinu fez um acordo com Gwi-Ma para ser um cantor de sucesso. Isso elevou seu carisma a 6, e Jinu pode aumentar seu carisma de 6 para 7 ao custo de 24 pontos de experiência (em vez de 36, que seria o custo por atributo lendário).

Entretanto, há um lado ruim: o poder das trevas corrompe a mente de quem o possui, enchendo-o de vergonha e medo - por conta disso, custa duas vezes mais para uma pessoa com este antecedente comprar pontos de força de vontade permanente (seja com experiência ou com pontos de bônus na criação do personagem).

Por fim, o poder das trevas também deixa uma mácula no personagem que se manifesta na forma de tatuagens pelo corpo. Estas marcas podem ser percebidas visualmente por pessoas com percepção espiritual (foco 1 ou maior).

É possível esconder a mácula com roupas e acessórios se o personagem passar em um teste de Manipulação+furtividade contra um Mistérios+Foco do caçador, mas o

possuidor do poder sombrio perde 1 dado no teste para cada nível que possuir neste antecedente (quanto maior a mácula, mais difícil de esconder).

- Neste nível a mácula é muito sutil e facilmente ocultável, aparecendo em algum lugar das costas, peito ou barriga. Esse tipo de marca pode ser escondido com uma camiseta ou top.

- No segundo nível a mácula começa a crescer e toma conta de todo o tronco. É preciso usar uma blusa para esconder a mácula. O personagem se torna paranóico, ganhando 1 dado adicional em testes de prontidão.

- A mácula se espalha pelos braços. Para esconder será preciso usar uma jaqueta com mangas. Neste nível de mácula algumas alterações sutis, como o timbre da voz, podem ser percebidos até por pessoas sem percepção espiritual. O personagem pode rolar um dado extra em testes de Intimidação.

- A mácula se espalha também pelas pernas e pescoço. Os olhos também começam a mudar de cor para um vermelho vivo, que pode ser percebido até por pessoas comuns, mas permite enxergar no escuro sem penalidades. O personagem precisa vestir calças o tempo todo, enrolar um lenço no pescoço e também usar óculos escuros se quiser esconder sua mácula.

- Este nível de mácula extremo é praticamente impossível de esconder, cobrindo toda a pele do personagem com uma cor arroxeadada. Pequenos chifres crescem da sua cabeça, os dentes se tornam presas pontiagudas e as mãos se convertem em garras. Neste nível o personagem pode escolher duas das seguintes manobras: bite, claw ou tail. Ele também pode comprar manobras destinadas a híbridos animais, usando este antecedente no lugar do híbrido.

Criaturas com níveis de poder das trevas superior a 5 perdem sua forma corpórea (assim como Gwi-ma) e são banidos para o submundo, podendo voltar para o mundo dos mortais apenas através de rituais específicos que permitam o enfraquecimento do Honmoon.

*As guerreiras do K-pop*

### **RUMI, a cantora**

Rumi Kang é a líder e vocalista principal do HUNTR/X, um grupo feminino de K-pop que também atua como um trio de caçadoras de demônios. Rumi é filha da falecida Mi-yeong Ryu, uma ex-caçadora de demônios e membra do grupo sunlight Sisters (que antecedeu as Huntrix), com um pai demônio. Ela foi criada por Celine, amiga de sua mãe e também membra das Sunlight Sisters, que a ensinou durante a

infância a esconder sua herança demoníaca. Rumi espera selar o Honmoon dourado para que, ao banir todos os demônios, sua marca demoníaca interior também seja eliminada.

A personalidade de Rumi combina o seu carisma de celebridade com a profundidade emocional. Externamente, ela parece confiante, ambiciosa e determinada – características esperadas do líder de um grupo de K-pop de primeira linha. Ela se apresenta com graça e autoridade, muitas vezes assumindo o papel de líder responsável e membro mais velho do HUNTR/X. Rumi é profundamente comprometida e trabalhadora, constantemente incentivando a si mesma e ao seu grupo para se destacarem - seja dominando a coreografia ou lutando contra demônios.

### **MIRA, a dançarina**

Mira é a dançarina principal, referência visual e coreógrafa do famoso grupo feminino de K-Pop HUNTR/X, que também é formado por suas amigas Rumi e Zoey. Ela acredita, no fundo, que não é digna de família ou amigos por ser uma criança problemática enquanto crescia. Mira e seus companheiros assumem identidades secretas como caçadores de demônios para proteger a humanidade.

Mira é franca, direta, sarcástica e brutalmente honesta, com um exterior duro. Ela não tem problemas em criticar Rumi por suas escolhas, mas ainda se preocupa profundamente com ela e Zoey, especialmente porque elas a deixaram ser ela mesma, ao contrário de sua família, que ela parece ter deixado para trás.

### **ZOEY, a rapper**

Uma talentosa ídolo do K-pop e rapper principal do grupo feminino HUNTR/X, Zoey é a maknae do grupo (“membro mais jovem de um grupo”), alinhando-se com sua personalidade infantil e divertida. Sua etnia é coreana, mas ela cresceu em Burbank, Califórnia. Zoey e seus companheiros de grupo assumem identidades secretas como caçadores de demônios para proteger a humanidade. Zoey é alegre e enérgica, mostrando seu amor pelos amigos e fãs sempre que pode. Ela também pode ser muito ingênua, a ponto de acreditar que os tônicos de um médico picareta podem ajudar a melhorar a voz.



## Antagonistas

Os inimigos das guerreiras do K-pop são os demônios que ameaçam a humanidade. O grande antagonista do filme é Gwi-Ma, o senhor do reino demoníaco. Gwi-Ma é uma entidade muito poderosa, invencível em seus domínios, mas que pode ser banida da terra através do honmoon dourado.

Não faz sentido escrever uma planilha para Gwi-Ma, pois as guerreiras dificilmente teriam chance contra ele em um confronto direto - a vitória contra o mal supremo deve ocorrer através do poder da amizade, superação e bondade expressa na sua performance.

Se o narrador desejar, ele pode criar outros antagonistas de maneira muito fácil: basta pegar os oponentes listados nos livros de StreetFighter RPG (valentões, guerreiros, gangsters e até guerreiros mundiais - a planilha do Bison daria um perfeito avatar de Gwi-Ma!) e aplicar o antecedente Poder das trevas. Os Guias do Circuito feitos pela comunidade de jogadores brasileiros de SFRPG e disponíveis gratuitamente na internet também tem centenas de oponentes de postos diversos, que podem ajudar a povoar sua campanha com desafiantes para duas guerreiras do k-pop!

## Os Saja Boys

Boy Band demoníaca criada por Gwi-Ma para concorrer com as Huntrix, emplacaram sucessos como "Meu pequeno guaraná" e "seu ídolo", desbancando as Huntrix e roubando muitos de seus fãs.

Os Saja Boys são liderados por Jinu, um músico com séculos de idade que fez um pacto com Gwi-Ma para ter fama e sucesso - ele foi atendido, ao custo de sua alma e sua família, e agora se oferece para ajudar novamente o lorde das trevas na esperança de que Gwi-Ma possa apagar as terríveis memórias do seu passado.

## Jinu

Conceito: Líder de boy band, Estilo: Kabaddi, Escola: Mundo dos demônios, Time: Saja Boys, Assinatura: canta "meu pequeno guaraná"

Atributos: Força \*\*\*\*\* , Destreza \*\*\*\*\* , Vigor \*\*\*\*\* , Carisma \*\*\*\*\* , Manipulação \*\*\*\*\* , Aparência \*\*\*\*\* , Percepção \*\*\* , Inteligência \*\*\*\*\* , Raciocínio \*\*\*\*\*

Habilidades: Prontidão \*\*\*\* , Interrogação \*\*\* , Intimidação \*\*\*\*\* , Perspicácia \*\*\*\*\* , Manha \*\*\*\*\* , Lábria \*\*\*\*\* , Luta às cegas \*\*\*\*\* , Liderança \*\*\*\*\* , Segurança \*\*\* , Furtividade \*\*\*\*\* , Sobrevivência \*\*\*\*\* , Performance \*\*\*\*\* , Arena \*\*\*\*\* , Investigação \*\*\* , Medicina \*\*\* , Mistérios \*\*\*\*\*

Antecedentes: Poder das trevas \*\*\*\*\* , Apoio \*\*\*\*\* (Gwi-Ma), Aliados \*\*\*\*\* , Arena \*\*\*\*

Técnicas: Soco \*\*\* , Chute \*\* , Bloqueio \*\*\*\*\* , Apresamento \*\*\*\*\* , Esportes \*\*\*\*\*

Combos: Claw Para Claw (dizzy), Punch Defense para Bear Hug, Flight para Psychic Vise

Renome: Glória \*\*\*\*\* , Honra \*\*\*\*

Chi \*\*\*\*\* , Força de Vontade \*\*\*\*\* , Saúde \*\*\*\*\*

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	7	5
Strong	5	9	5
Fierce	4	11	4
Short	6	7	5
Forward	5	9	4
Roundhouse	3	11	4
Apresamento	5	9	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	8
Bear Hug	4	12	Um
Bite			
Chi Kun Healing	5	-	4
Cobra Charm	5	-	4
Esquives	7	-	Dois
Jump	8	-	5
Kick Defense	9	-	-
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Leech	6	Esp.	-
Levitation	6	-	Esp.
Mind Reading	Esp.	Esp.	Esp.
Psychic Vise	6	10	-
Punch Defense	9	-	-
Ripping Bite	4	11	Um
Tearing Bite	6	13	Um
Telepathy	Esp.	Esp.	Esp.
Yoga Teleport	9	-	Esp.
Claw	4	12	5

Os demais membros do grupo não têm muita ênfase no filme. Para fazer as planilhas dos outros Saja, recorra a um dos Guias do circuito escritos pela comunidade e selecione um representante de posto 7 dos seguintes estilos:

Abby Saja: Também chamado de "Abs" Saja por seu tanquinho, Abby é bonito e saradão, tendo enorme força física. Ele pode ser representado por um estilo com golpes potentes, como a luta livre nativa americana.

Mystery Saja: Membro mais enigmático do grupo, Mystery pode ser um praticante de Ler Drit (considere que o Ler Drit é um estilo desenvolvido por demônios, já que Bison não existe no universo das Guerreiras do K-pop).

Romance Saja: Por seu comportamento sedutor, pode ser representado por um praticante de Ninjitsu Espanhol.

Baby Saja: o caçula dos Saja, baby tem um comportamento mais infantil. Ele é o rapper do grupo e pode ser representado por um estilo menos agressivo, como aikido ou tai chi.

Para completar as planilhas dos Saja Boys, considere seus atributos sociais e perícias relevantes em nível 4, atribua a eles o antecedente poder das trevas em nível 5 com as manobras claw e bite, acrescente as manobras especiais cobra charm e musical accompaniment e aumente seu chi, força de vontade e saúde em 1 ponto.

INGO MÜLLER

# MANOBRA DO MÊS

## Side Control

**Pré-requisitos:** Apresamento ••

**Pontos de poder:** Jiu Jitsu, Luta Livre 1; Aikidô, Forças especiais, Luta Livre Nativo Americana, Pancrácio, Sanbo, Sumô 2; Outros 3

O lutador se lança contra um oponente caído e usa seu peso para mantê-lo imobilizado no solo enquanto ajusta a posição para aplicar uma chave ou estrangulamento na vítima indefesa. Lutadores de Jiu-jitsu chamam essa manobra de “Cem quilos”, e praticantes de Forças Especiais que treinam o golpe costumam usar este tipo de imobilização para segurar um suspeito sem feri-lo.

**Sistema:** De forma semelhante ao Pin, o personagem que inicia o Side Control precisa interromper um oponente que tenha sofrido um knockdown neste turno ou no turno anterior (e ainda não tenha agido). Ele entra no hex do oponente e faz uma rolagem de danos apenas para verificar se a manobra conectou, mas não causa dano real. Se a manobra conectar, ela funciona como um Apresamento Sustentado que não causa dano, mas com uma diferença: a vítima sob ele tem muita dificuldade de sair da posição, rolando apenas metade de sua força (arredondada para baixo) nos testes para se libertar do apresamento. O lutador que iniciou o Side Control pode utilizar quaisquer outras manobras de apresamento sustentado no turno seguinte com um bônus de +2 na velocidade contra o alvo do Side Control, ou pode manter o Side Control sem causar danos por uma quantidade de turnos igual ao dobro do seu atributo Apresamento - porém em torneios formais ele pode ser penalizado com a perda de glória por falta de combatividade. Vencer uma luta por tempo após manter o adversário preso nesta manobra indefinidamente acarreta a perda de um ponto de glória permanente.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +1

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** +1 no 1º turno, nenhum nos demais

INGO MÜLLER

# LENDA DO CIRCUITO

## Jeff Sanders

Após a morte de sua mãe, Jeff cresceu revoltado. Seu pai ia mandá-lo para a escola militar, mas Kim, uma amiga da família, sugeriu matriculá-lo na escola de Kenpo Americano do Mestre Lo. Ele fez amigos e treinou duro durante anos. Seu temperamento ficou um pouco mais controlado. Ele aprendeu a evitar brigas, mas quando um bandido bateu em seu irmão mais novo, Adam, Jeff imediatamente agiu com raiva e mandou o bandido para o hospital. O pai de Jeff disse-lhe para sair de casa, para proteger Adam da influência violenta de Jeff.

Jeff deixou a cidade. Nos anos seguintes, ele vagou sem rumo. Muitas vezes trabalhava em empregos simples, como na construção civil. Tudo isso mudou quando, durante uma ligação telefônica, ele ouviu Kim sendo ameaçada. Na noite seguinte, depois de Jeff proteger Kim, ela foi assassinada. Jeff entrou em uma onda de vingança.

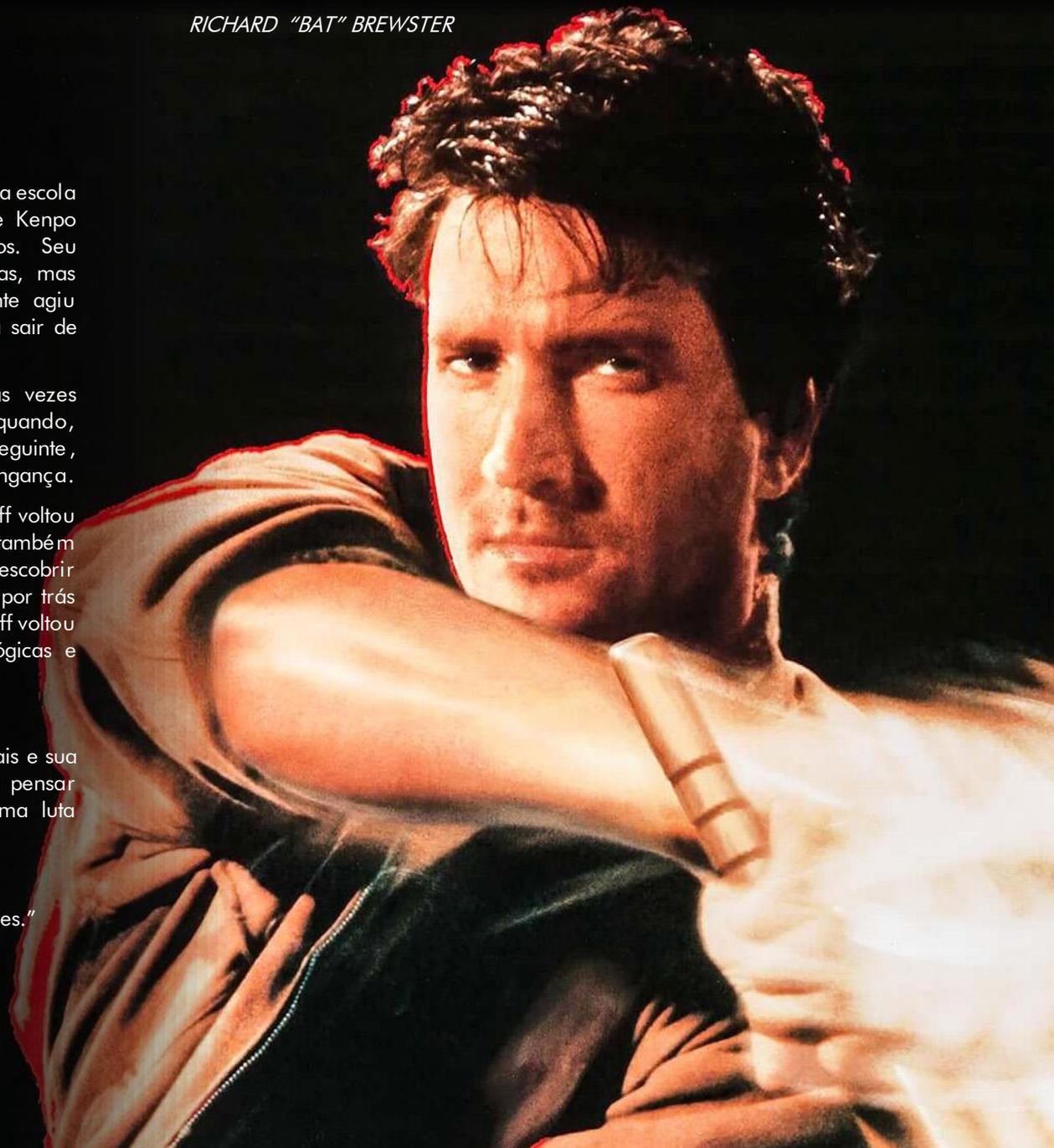
Após a morte de sua amiga Kim e sua subsequente onda de vingança, Jeff voltou ao dojo do Mestre Lo. Agora ele entendia não apenas a lição do Tigre, mas também a do Dragão, que era importante ter uma escolha. Jeff agora se esforça para descobrir a teia de corrupção que é Shadaloo, para encontrar quem realmente estava por trás da morte de Kim. Agora que se reconectou com sua família e velhos amigos, Jeff voltou a estudar artes marciais com uma apreciação mais profunda das lições psicológicas e espirituais que lutou para aprender anteriormente.

**Jogando como Jeff:** Após anos lidando com problemas de raiva, lutas brutais e sua fúria após a morte de sua amiga da família, Kim, Jeff agora se esforça para pensar antes de agir. Ele ainda pode ser rápido para reagir, para se irritar, é uma luta contínua.

**Citação:** "Algumas pessoas mataram meu amigo Kim, eu quero informações."

**Aparência:** Jeff tem quase 1,82 m de altura e um físico musculoso e poderoso. Ele tem cabelos castanhos escuros e curtos. Pele branca levemente bronzada. Ele prefere usar jeans azul, camisa de flanela e jaqueta de couro marrom.

RICHARD "BAT" BREWSTER





## A Arma Perfeita (1991)

A Arma Perfeita ([The Perfect Weapon](#)) é um filme de 1991 que foi criado principalmente para mostrar o Kenpo americano, o sistema híbrido de Ed Parker. Falou-se em Ed para o papel principal, mas decidiu-se que era necessário um ator melhor e optou-se por [Jeff Speakman](#), que também era aluno de Ed, faixa preta de quarto grau, além de faixa preta em Karatê Gōjū-ryū. Mark DiSalle foi o diretor, mais conhecido por seu trabalho como produtor de Death Warrant, Kickboxer e Bloodsport; também um dos roteiristas de Kickboxer. Mark conheceu Jeff quando fez o teste para Kickboxer. Em teoria, o filme tinha potencial para lançar Jeff como uma grande estrela, mas é efetivamente um enredo simples de vingança com artes marciais. Rick Avery foi o coreógrafo das lutas do filme. Além disso, o grande adversário do filme é Tanaka, interpretado pelo impressionante Professor Toru Tanaka, um lutador e boxeador, que também atuou no Professional Wrestling e em muitos filmes, como Professor Subzero em The Running Man. Os atores fazem um bom trabalho com o que têm, mas o filme está totalmente focado em chegar à próxima luta. Um bom exemplo de como a edição foi brutal em relação à profundidade dos personagens é que todos os diálogos da personagem de Mariska Hargitay foram cortados para o lançamento nos cinemas! O filme tem apenas 1h23m. Outros atores dignos de nota são Mako, James Hong, Cary-Hiroyuki Tagawa, que também estava em Showdown in Little Tokyo na época, e um jovem Dante Basco, que em 1991 estava em Hook como Rufio! O filme acabou recuperando o dinheiro investido, mas não teve o impacto de outros trabalhos de Mark. O filme pode ser considerado um clássico cult, o que poderia ser chamado de um impressionante filme B. Ele tem algumas boas sequências de luta, embora algumas lutas exagerem nos danos que Jeff recebe e dos quais se recupera imediatamente. Uma sequência foi discutida, mas acabou se tornando Speed, e Keanu Reeves ficou com o papel principal. Um filme que eu acho que ainda se mantém, embora tenha um enredo simplista, as atuações e as lutas são divertidas.

### Enredo

O filme começa com Jeff Sanders trabalhando na construção civil. Depois do trabalho, ele pratica uma kata. Mais tarde, ele liga para Kim, um velho amigo da família. A ligação é interrompida e Jeff ouve Kim sendo ameaçado. Jeff decide visitar Kim. Durante a viagem, temos um flashback do passado de Jeff. Segundo a Wikipédia: "Depois de perder a mãe quando criança, ele se tornou um marginalizado e frequentemente atacava sua família e a sociedade na tentativa de acalmar sua raiva. Seu pai, o capitão da polícia Carl Sanders, teve a ideia, sugerida por um amigo em comum em Koreatown, Kim, de matricular Jeff em uma escola de Kenpo para que ele aprendesse a controlar melhor sua raiva e seus sentimentos." Os anos se passam e Jeff treina muito; agora ele é um jovem adulto e conquistou a faixa preta. Wikipédia: "No entanto, ele perdeu a paciência com um jogador de futebol americano que deu um soco em seu irmão mais novo e quase o mata. Descontente com esse acontecimento, o pai de Jeff o obrigou a sair de casa. Jeff, agora afastado da família e morando sozinho, continuou seus cursos de Kenpo e acabou adotando Kim como mentor e figura paterna.

Jeff decide voltar ao seu antigo bairro para visitar Kim. Dentro de sua loja, Kim está tendo problemas com famílias da máfia coreana local, devido à sua recusa em pagar-lhes e usar sua loja de antiguidades para vender drogas. Jeff ajuda Kim e espanca os capangas que atacaram sua loja. Um assassino profissional corpulento chamado Tanaka aparece e mata o capanga líder por ele ter falhado em forçar Kim a obedecer, dando-lhe uma cabeçada. Mais tarde, ele mata Kim da mesma maneira e, embora Jeff tente persegui-lo, Tanaka foge.

Jeff jura vingar a morte de Kim e está determinado a descobrir quem ordenou o assassinato. Ele se lembra de um garoto chamado Jimmy que morava com Kim e tenta encontrá-lo para perguntar se ele sabe algo sobre o assassinato. No entanto, o irmão mais novo de Jeff, Adam, agora policial, está investigando o caso e o adverte para não tentar resolver o assunto por conta própria. Em sua busca, Jeff é abordado por um chefe da máfia chamado Yung, que afirma ser amigo de Kim e o indica a outro chefe da máfia chamado Sam. No entanto, ao invadir a residência de Sam e tentar matá-lo, Jimmy aparece e revela que Sam era um dos amigos mais próximos de Kim e foi ele quem o acolheu para protegê-lo. Jimmy também esclarece que Yung é o responsável pela morte de Kim e estava apenas tentando usar Jeff como um peão para matar seu rival, Sam.

Jeff agora planeja matar Yung, mas Jimmy o adverte que Yung está sempre protegido por seu assassino profissional, Tanaka. Para tirar Tanaka do caminho, Jeff pede a Jimmy que testemunhe falsamente para Adam que ele viu Tanaka assassinando Kim. Jeff planejou fazer com que Adam prendesse Tanaka para que ele pudesse ficar sozinho com Yung e matá-lo. Adam e a polícia finalmente capturam Tanaka após uma longa perseguição de carro, mas, para o desespero de Jeff, Yung não estava no carro. Tanaka é nocauteado com um taser, mas depois consegue escapar da polícia, fugindo do carro da polícia e ferindo Adam e seu colega no processo.

Jimmy ouve por acaso que Yung planeja fugir do país de barco e conta a Jeff sobre a fábrica de drogas de Yung. Agora com mais pressa, Jeff decide atacar a fábrica de drogas de Yung, usando suas habilidades em artes marciais e várias armas para derrotar os guardas e funcionários que protegem Yung. Ele acaba subjugando Yung, mas é atacado por Tanaka. Embora Tanaka domine a maior parte da luta, Jeff consegue matá-lo colocando-o em chamas quando ele está próximo a um tanque de gás. Apesar de inicialmente querer matar Yung, Jeff decide capturá-lo vivo (mostrando que aprendeu autocontrole) e entrega Yung a seu pai, o capitão Sanders.

Mais tarde, Jeff entra no dojo de Kenpo para visitar seu antigo mestre e um ex-colega de classe.

### Usando para Street Fighter

O enredo simplista do filme facilita a sua utilização num dos meus jogos Street Fighter, adicionando Jeff como um NPC. A máfia coreana estava a tentar convencer Kim a vender drogas na sua loja. Eles eram rivais da Shadaloo, que manipulou os acontecimentos para levar Jeff a entrar numa onda de vingança. Só mais tarde é que Jeff descobre que, enquanto pensava ter apanhado os culpados, na verdade tinha sido uma arma perfeita para a Shadaloo. Tenho certeza de que você pode pensar em outras ideias interessantes para o enredo.

