

SOMBRAS SOBRE O SOL

O templo de Mama Killa
Uma aventura Dungeon Crawl para Street Fighter RPG!

Esta é uma aventura para 2 a 4 lutadores de posto 1, levando seu time de street fighters para uma inexplorada expedição na selva peruana! As informações contidas adiante são destinadas ao narrador - então se você pretende participar da sessão como jogador, recomendamos que pare de ler para evitar revelações sobre a trama.

PARTE I

Leia em voz alta o seguinte trecho para os jogadores.

"BZZT BZZT! O toque do celular interrompe a sua concentração durante a sessão de treinos. Você bem que pensa em terminar a série, mas a vibração insistente do

aparelho denuncia que alguém quer realmente falar com você. Aproveitando para retomar o fôlego, você tira as luvas de treino e checa a tela iluminada enquanto toma um merecido gole de água.

O que chama atenção é a notificação de um aplicativo de bate papo, que traz a mensagem de um remetente desconhecido. Ela diz:

- Olá, tudo bom? Estou na cidade a negócios e aproveitei para observar alguns atletas do circuito local. Meus olheiros falaram bem de você, e acho que poderíamos trabalhar juntos. Que tal uma grande luta nos pés da estátua da Liberdade? Me encontre amanhã e vamos discutir essa possibilidade. Estarei te esperando às 9h no hotel Milton, no centro da cidade. Grande abraço!

Ambrósia D'Angelo"

Escrito por: Ingo Muller
Edição: Eric "Musashi" Souza
Edição de arte: Eric "Musashi" Souza
Mapas: Eric "Musashi" Souza

Capcom, Street Fighter e Os Guerreiros Mundiais são marcas registradas da Capcom Co., Ltda.
Balrog, Blanka, Cammy, Chun Li, Dee Jay, Dhalsim, E. Honda, Fei Long, Guile, Ken, M. Bison, Ryu, Sagat, T. Hawk, Vega e Zangief são marcas registradas da Capcom Co., Ltda.

Todo material baseado nestes personagens e seu universo é propriedade da Capcom Co., Ltda. Todos os direitos reservados.

Reprodução sem permissão escrita da editora é expressamente proibida, exceto com propósito de resenha.

Aviso:

Os personagens e eventos descritos neste livro são ficcionais, e qualquer semelhança entre os personagens e qualquer pessoa, viva ou morta, é mera coincidência.

A menção ou referência a quaisquer companhias ou produtos nestas páginas não são um desafio às marcas registradas e copyrights envolvidos.

Este PDF é material exclusivo do site www.sfrpg.com.br/shotokan, evite distribuí-lo sem autorização em outros sites ou blogs.

Peça para cada lutador rolar um dado. Em caso de sucesso simples, diga que eles já ouviram esse nome antes: é uma promotora de lutas entre times emergentes. Caso falhem, eles não sabem de nada – e em caso de rolagem 1, diga para o jogador que a única “ambrosia” que eles já ouviram falar é um doce feito de leite e ovos, então é provável que essa pessoa seja a inventora desta sobremesa.

Sabendo ou não de quem se trata, os jogadores vão ter uma tarde livre antes da reunião. Pergunte o que cada um vai querer fazer - Pode ser que decidam terminar o treino, descansar ou mesmo dar um tapa no visual antes do encontro. Pode ser também que eles queiram saber um pouco sobre seu novo contato, neste caso faça uma rolagem de inteligência + investigação, com dificuldade +1 para quem não reconheceu o nome da empresaria. Vá revelando as informações baixo para cada jogador, de acordo com o número de sucessos obtidos no teste:

1. Ambrósia D’Angelo atualmente promove lutas dos EUA até a América do Sul, especialmente entre lutadores de postos 1 e 2.

2. Ambrosia D’Angelo nasceu em Milão, na Itália, em uma família herdeira de um império de confecções. Mas ela deixou tudo para trás e se mudou para os EUA no final dos anos 90, e desde então não pisou na Europa - ela sequer marca lutas no continente.

3. Ambrósia D’Angelo foi uma lutadora do circuito Street Fighter nos anos 90, quando usava o nome de “A gladiadora dos Guelfos”. Ela era famosa por entrar no ringue usando um manto e chapéu semelhantes aos do papa João Paulo II, que removia na hora da luta para mostrar sua indumentária composta de um corselete, saia de tiras e sandália gladiadora. Existem vídeos na internet que mostram essa entrada triunfal, mas as gravações originais foram feitas em fita vhs e a qualidade do material digitalizado é uma porcaria.

4. Ambrosia D’Angelo teve uma ascensão meteórica como lutadora nos anos 90, surpreendendo oponentes com apresamentos rápidos. Seu golpe preferido era o “Crucifixo”, quando levantava o oponente acima da cabeça para um quebra costelas. Sua carreira acabou precocemente, porém, após ela se desentender com o empresário e abandonar uma luta importante que estava marcada para o Coliseu Romano horas antes do evento acontecer.

5. Ambrósia D’Angelo poderia ter virado guerreira mundial, não fosse um empresário que resolveu se aproveitar dela. Ele havia marcado uma luta que poderia catapultar a jovem wrestler para o estrelado, mas antes de subir no ringue ela descobriu que o resultado do combate estava armado, e por isso ela desistiu de lutar. Ambrósia passou a questionar todas as suas vitórias anteriores, e acabou aposentando como lutadora – não sem antes jurar, um dia, organizar combates de forma digna para lutadores que, assim como ela, acreditam no seu potencial.

No dia da reunião, os jogadores chegam ao hotel e se encontram no lobby – é uma boa oportunidade para que o grupo se apresente, caso eles ainda não se conheçam (e também para eles entenderem que Ambrósia mandou a mesma mensagem para todos eles...). A anfitriã não está no local, e se perguntarem para a recepcionista do hotel Milton ela vai indicar que a pessoa a quem procuram está no salão de café da manhã, ali ao lado.

Descreva para os jogadores a seguinte cena:

“Do saguão vocês enxergam uma mulher alta, de cabelos castanhos e pele bronzeada. Ela veste um terno verde-água, feito sob medida para seu corpo forte, e usa um cordão com um grande crucifixo de ouro branco em volta do pescoço. Seu prato está repleto de pães doces recheados com uvas passas, que ela belisca entre goles de café sem desgrudar o olho do celular. Ao perceber que vocês estão no salão, limpa a boca

com um guardanapo e acena para que todos se juntem a ela na mesa redonda, fazendo um sinal para os garçons do hotel trazerem mais pães, ovos e salames”.

Ambrósia não se levanta para cumprimentar os jogadores, mas trata eles com cordialidade e, como não fala de boca cheia, faz com que esperem ela terminar o café para iniciar a reunião. Todos podem se juntar a ela que, sendo uma mulher elegante, irá desferir olhares de reprovação para qualquer pessoa que não tiver modos à mesa – a única transgressão tolerada é o uso do celular, do qual ela não parece desgrudar. Findado o desjejum, ela finalmente fala com todos.

“Que bom que puderam vir. Eu imagino que vocês todos já se conhecem, não é mesmo? Então permitam que eu me apresente. Sou Ambrósia D’Angelo, eu promovo eventos entre lutadores que sonham em crescer no circuito e recentemente fui contatada por um empresário que deseja levar o Street Fighter ao Peru, fazendo um combate entre times para promover o esporte por lá. Achei que vocês seriam os lutadores ideais para este evento. O que me dizem?”

Um jogador inteligente pode se recordar da mensagem da promotora, que prometia uma luta “aos pés da estátua da liberdade”. SE questionarem isso, ela responde.

“Ah, me desculpem pela confusão – deve ter sido o maldito corretor ortográfico. Eu queria escrever que a luta será aos pés da estátua do ‘Monumento a La Libertad’, uma estátua que fica na Plaza Mayor de Trujillo, terceira maior cidade do Peru! É um lugar bastante bonito, acho que vocês vão gostar de conhecer. Que tal?”

Ambrósia diz que a luta será em três semanas, eles devem enfrentar um time local conhecido como “Guardianes del sol”, composto por iniciantes dos quais ela não sabe muitos detalhes, mas o agente deles tem a reputação de ser correto. Se toparem o confronto, Ambrósia garante passagens e hospedagem para todos, além de uma bolsa de cinco mil dólares para o time vencedor – nada mau para lutadores de Posto 1! Caso tenham dúvidas, os jogadores podem entrar em contato com seus empresários, staff, ou sensei, que irão aconselhar a aceitar a proposta. Como gesto de boa fé, Ambrósia apresenta um contrato bem detalhado, deixando claro suas obrigações como promotor e o que espera dos lutadores, e estipulando uma multa de cinquenta mil para a parte que descumprir suas obrigações.

Assim que (Esperamos) assinarem o contrato, ela finalmente se levanta para cumprimenta-los, e nessa hora o lutador com percepção ou perspicácia mais alta repara que ela faz isso com certa dificuldade. Após os apertos de mão, ela diz que espera encontrar todos no aeroporto em três semanas, e se retira do local andando vagarosamente, amparada por um funcionário do hotel. Se algum jogador for indelicado o bastante para perguntar sobre sua dificuldade de caminhar, diga que Ambrósia se limita a responder *“Isso é uma consequência da minha mania de querer fazer as coisas direito”*, e nada mais.

PARTE II – VIAGEM DO PERU

Ambrósia encontra os jogadores no aeroporto. Ela está vestida de forma elegante, usando um chapéu e óculos escuros. Está sentada em uma cadeira de rodas, e cobre as pernas com um xale da marca Chanel que vai até os pés, descobertos para exibir seus sapatos italianos. Ela sorri para os jogadores que aguardam o embarque enquanto vai para a fila preferencial. No avião, fica na classe executiva, enquanto os demais viajam na econômica.

A jornada ao Peru é tranquila, e o avião pousa em Lima sem grandes incidentes. De lá, o grupo pega um voo fretado para Trujillo, onde a luta está marcada. Há espaço suficiente para Ambrósia, todos os lutadores e a bagagem deles. A viagem está prevista para durar uma hora, só que algo terrível acontece antes dos jogadores chegarem na capital cultural do Peru. Leia o trecho abaixo.

“Conforme o avião sobrevoa os Andes, nuvens pesadas de chuva tomam conta do céu noturno. Luzes de emergência se acendem, indicando aos passageiros que é preciso apertar os cintos. Das janelas, não é possível enxergar nada a não ser o negrume betuminoso da tempestade, salvo pelos raios que riscam o céu instantes antes do estrondo de trovões chacoalhar a pequena aeronave. Os passageiros de agarram nas cadeiras, até que um solavanco brutal parece tirar o pequeno avião de seu curso, fazendo com que a aeronave acelere em direção ao solo. A turbulência abre a porta da cabine, onde é possível ver o piloto tentando puxar o manche, sem sucesso. Ele se vira e grita para todos ‘Pasajeros, el avion se esta cayendo!’ , enquanto seu ajudante murmura seguidamente ‘Maria madre de dios, ayuda-me!’ conforme o avião mergulha feito um pássaro nocauteado”.

Parece que não há alternativa para os lutadores: a centenas de quilômetros de qualquer aeroporto, pela janela a única coisa visível são as montanhas da cordilheira dos Andes. Nesta hora, peça para os jogadores rolares Percepção+Prontidão, e narre a cena abaixo para o jogador que conseguir mais sucessos:

“Enquanto o desespero toma conta da cabine, você olha pela janela e tudo que consegue enxergar são nuvens de tempestade e a cordilheira dos Andes. Não há onde pousar nesta face de pedra, e tudo indica que a cordilheira será o seu túmulo... até que um trecho de nuvens parece se abrir, permitindo que a lua ilumine, como uma lanterna, um trecho logo abaixo: seguindo o fecho de luz prateada, é possível enxergar um platô de campos verdejantes crescendo entre as escarpas e paredões de pedra. Gritando um alerta para o piloto, ele respira aliviado e diz ‘Tenemos una oportunidad! Preparar-se para el aterrizaj de emergencia!’

Milagrosamente o avião pousa numa minúscula faixa de grama do oásis verde encrustado na montanha. Role 8 dados de dano menos o Vigor de cada ocupante do avião para ver se eles se machucaram durante a queda – quem estava sentado e com cinto de segurança pode somar o seu bloqueio na absorção.

Ambrósia pergunta se todos estão bem, e diz que irá tentar chamar ajuda – mas o telefone dela está sem sinal. O piloto teve um ferimento no braço e o co-piloto tem um corte na testa, mas eles estão preocupados mesmo é com o estado da aeronave. Eles acreditam que pousaram em uma área preservada, o parque nacional de Calipuy, e pede que os lutadores explorem as redondezas procurando ajuda enquanto eles tentam contato pelo rádio.

O parque é uma região pedregosa, repleta de cactos e plantas rasteiras, povoada por animais peculiares como a raposa dos andes, o puma, o urso-de-óculos e o guanaco – um parente da lhama que mede 1.20 e pesa até 140 kg.

Como o lugar está muitos metros acima do nível do mar, pode ser que os jogadores se sintam desconfortáveis devido a altitude. Peça que cada lutador faça um teste de vigor: em caso de falha, aplique uma penalidade de -1 na velocidade. Com um teste de Percepção+Sobrevivência é possível encontrar arbustos com folhas de coca que, se mastigadas, eliminam este sintoma – mas um lutador precavido (ou que passe num teste de Raciocínio + Medicina) pode lembrar que mascar a folha pode fazer com que o teste de doping deles dê positivo após a luta... Quem não quiser arriscar, pode refazer o teste de vigor a cada dia.

Sofrendo ou não os efeitos da altitude, os jogadores vagam pela planície relvada e pedregosa sem encontrar viva alma, a não ser os animais que espream pelas sombras – as feras não atacam a menos que sejam provocadas, mas não deixe que os jogadores saibam disso: aproveite para assustá-los com uivos, rosnados e olhos brilhando na escuridão.

A chuva, que havia dado uma trégua, também recomeça assim que os lutadores se afastarem do avião. E o único abrigo a vista, ao longe, é uma construção de pedra que se destaca na noite por ser iluminado por um único raio de luar que perfura a cobertura das nuvens de tempestade...



PARTE III – O TEMPLO DE MAMA KILLA

Atraídos pela luz da lua, os jogadores chegam até o templo. Conforme os jogadores se aproximam da construção, narre a seguinte cena:

“A lua perfura a cobertura de nuvens, como que indicando para vocês o caminho a seguir. Ao final de seus raios prateados, é possível ver um edifício milenar: um zigurate de 15 metros de altura e 30 de extensão na base. A estrutura parece bastante sólida, feita de pedras polidas e empilhadas com encaixes perfeitos, mostrando que o povo responsável por aquela construção tinha arquitetura sofisticada, capaz de resistir a passagem dos séculos e sobreviver ao teste do clima sem qualquer marca aparente, salvo os cipós e vinhas que floresceram entre as frestas dos blocos.

Na face iluminada da construção, é possível ver uma estrutura que se assemelha a uma grande porta de pedra, entalhada ricamente com a figura de uma mulher de feições andinas, usando joias e um adereço em forma de meia-lua na cabeça. Suas duas mãos se projetam para fora do entalhe, e ela parece segurar um disco que representa a lua cheia”.

3.a - Entre, aquele que for digno!

Em uma primeira olhada, aparentemente não há como abrir a porta onde a estátua está esculpida. Uma rolagem de Inteligência+Mistérios permite saber que a estátua representa Mama Killa, a deusa da lua do império Inca. Acima dela, parcialmente coberto pelo musgo, existem pictogramas (os incas não tinham escrita) retratando uma pessoa que parece um conquistador espanhol tocando na porta e sendo fulminado pela estátua com um olhar. Abaixo desta imagem, porém, aparece uma outra figura colocando as mãos sobre o disco da lua e Mama Killa o recebendo de braços abertos. Se os jogadores não pegarem a deixa, peça um teste de Raciocínio+Mistérios para eles entenderem que a porta abre para aqueles que colocarem suas mãos sobre o disco lunar, mas apenas as pessoas dignas poderão passar.

Para abrir a porta, um jogador precisa se voluntariar. Assim que ele colocar as mãos sobre o disco, faça uma rolagem de honra: em caso de sucesso a estátua abre os braços e a porta de pedra desliza para o lado, permitindo a entrada no templo. Em caso de falha, ou caso a pessoa não tenha honra, a luz da lua que banha a porta queima o desonrado, causando 5 dados de dano agravado. A porta não abre durante o dia ou a lua nova.

Basta um sucesso no teste de honra para a porta abrir, permitindo a entrada de todos. O jogador que passar no teste pode ser recompensado com 3 pontos de honra e glória temporários.

Caso ninguém do grupo tenha honra, Mama Killa irá amaldiçoar o grupo: em vez de queimá-los com sua luz, ela deixa sua marca nas mãos de todos, fazendo com que tomem 1 dado de dano (normal) toda vez que cometerem um ato desonroso. A porta irá se abrir, permitindo que os personagens marcados entrem no templo, mas não há ganho de honra ou glória desta forma. As únicas maneiras de remover a maldição são ganhar um ponto de honra permanente, ou através de curas místicas como Chi Kun Healing.

3.b - Hall

A sala inicial é um hall de entrada de 3 metros por 3 por 3 de altura. Assim que botam seus pés lá, o grupo é visitado pela figura translúcida de um fantasma, que parece brotar da parede. A criatura espectral parece uma mulher idosa com feições aquilinas, como se as rugas naturais da idade avançada se mesclassem com os traços de uma ave, ao ponto de uma elegante camada de penas se projetar pelos seus braços até a base do pescoço. Ela tem a cabeça coberta, e está vestida com uma roupa semelhante aos trajes retratados na estátua da entrada. A mulher fala em um idioma antigo, mas em suas mentes todos parecem compreender cada palavra. Leia o trecho abaixo para os jogadores.

“Saudações, visitantes de outras nações.

Vocês entraram em um local sagrado, de reverências e adorações.

Três são os mundos, as condutas corretas e as verdades nas afirmações.

E três são as relíquias guardadas dentro desses portões.

Encontrem os artefatos, e os protejam das más ações.

Façam isso, e carreguem as bênçãos da lua em vossos corações”

Antes que possam falar qualquer coisa, o fantasma afunda no solo e desaparece. O grupo se vê sozinho na sala cúbica, onde existem três passagens: na parede oposta há uma abertura larga, que permite que dois adultos passem lado a lado, e em cada uma das paredes laterais há uma abertura que leva para corredores estreitos, onde apenas uma pessoa pode passar por vez.

3.c – Salão da virtude

Entrando pela abertura maior, o grupo percorre um corredor de 6 metros até chegar em uma câmara de 4 metros por 6 com o teto a 3 metros do chão. A sala parece marcar o centro da pirâmide. O local é estranhamente iluminado por um buraco no teto que vai até o topo do zigurate, permitindo a entrada da luz da lua bem no centro do recinto. Lá, há um altar com uma estatueta de Mama Killa semelhante a uma figura esculpida na porta, mas medindo 15 cm e inteiramente feita de prata. Na parede da frente há uma cruz Inca feita de cobre com pedras preciosas nas pontas, e nas paredes laterais há uma série de cordões de fios de lã colorida trançados, repletos de nós.

Os cordões parecem obras de arte, mas uma rolagem de Inteligência+Mistérios (ou linguística, caso alguém possua esta habilidade secundária) permite identificar que estes objetos são chamados de Qipu, instrumentos usados pelos Incas para registrar informações e fazer contas – infelizmente a forma correta de ler essas peças se perdeu no tempo, e ninguém conseguirá decifrar que as informações contidas ali.

Algum personagem com percepção espiritual apurada pode tentar rolar Carisma+Foco para tentar se conectar com os espíritos e mentes que trançaram aquelas cordas – em caso de sucesso diga que, embora não possam traduzir ao pé da letra, o streetfighter percebe que os qipus falam da cosmologia inca, com seus mundos (dos mortos, dos vivos e dos espíritos superiores), animais sagrados (serpente, puma e condor), afirmações (trabalhar, aprender e respeitar) e condutas que os deuses esperam dos mortais (não roubar, não mentir e não ser preguiçoso). Recompense com 3 pontos de honra temporária o primeiro jogador que passar por este teste e repassar a informação para os amigos.

Pode ser que algum jogador ganancioso queira pegar os tesouros da sala, o que não é uma boa ideia: Remover qualquer item dali acarreta na perda de 2 pontos de honra temporários. Além disso, os qipus são muito velhos e se desmancham ao serem manipulados. A cruz pode ser retirada sem maior consequência (além da perda de honra), mas quem pegar a estatueta de prata será amaldiçoado por Mama Killa, recebendo uma queimadura e sua marca conforme descrito na entrada do templo. Devolver a estátua anula a maldição, mas não retorna a honra perdida.

3.d – Corredor da esquerda

A porta lateral, a partir do saguão principal, é um corredor estreito onde os personagens devem andar em fila indiana – peça para que eles definam a ordem de marcha, pois isso pode ser importante. O corredor mede 8m e está completamente escuro: a menos que tenham uma fonte de luz externa, os streetfighters são considerados cegos enquanto estiverem nessa área. Como a passagem é estreita, e os lutadores podem se mover com facilidade apoiando uma das

mãos na parede ao longo do caminho. Após 8 metros, o corredor vira para a direita e segue por mais 14 metros até uma outra passagem, que leva até a próxima sala.

3.e- O lar do enxame

Ao se aproximar do vão o grupo sente um cheiro forte. Quem passar em um teste de percepção+sobrevivência pode identificar o odor como o característico cheiro de morcegos – de fato, o chão, a partir da entrada, está coberto de guano, que torna a pedra úmida ainda mais lisa: quem se mover na área precisa passar num teste de destreza + esportes para não sofrer um knockdown. A dificuldade é 8 já que, assim como o corredor, esta área está na mais completa escuridão.

Trazer uma fonte de iluminação baixa a dificuldade para 6, mas perturba os habitantes da câmara: se entrarem lá portando qualquer forma de luz, os lutadores acordam o bando de morcegos que escolheram transformar esta sala em seu ninho. O enxame fica enlouquecido após ser perturbado, e ataca todos que estiverem na sala.

ENXAME DE MORCEGOS VAMPIROS!

Mordidas: Velocidade 5, Dano 1 (mordida), Movimento: 5. Saúde 5, absorção 7 (é muito difícil acertar alvos tão pequenos e ágeis!)

Especial: o enxame ocupa uma área de 8 quadrados, rolando 1 dado de dano para todos que estiverem em seu interior. O ataque é considerado uma manobra aérea, mas o enxame é imune aos efeitos de botch, dizzy, knockdown e apressamentos.

Caso perca toda sua saúde, o enxame se dispersa e sai voando pela porta com movimento 8 e velocidade 8. Um ataque que produza claridade – como uma fireball, yoga flame ou mesmo um jogador empunhando uma tocha – que causar ao menos 1 ponto de dano também faz o enxame se dispersar. Usar uma carta de efeito para tentar enxotar o enxame com uma tocha ou similar sem ferir os morcegos também pode funcionar, e confere ao lutador 1 ponto de honra temporário pela solução pacífica já que os animais não querem lutar: apesar de se alimentarem de sangue, esses morcegos pequeninos preferem atacar aves, evitando humanos... eles estão apenas assustados e defendendo seu ninho e não vão lamber o sangue dos lutadores!

Após este evento, o grupo pode explorar o salão. A câmara mede 5 metros por 4, com 3 de altura, mas as paredes têm um acabamento mais rústico que o Salão da virtude. A parede ao lado direito de onde a porta está localizada contém um baú de madeira feito de tábuas apodrecidas, dobradiças enferrujadas e trancas carcomidas. Tentar abrir o baú requer um teste de Destreza+Segurança, mas ele também pode ser arrebentado com um teste simples de força, que inutiliza o baú. Lá dentro, os streetfighters encontram um punhado de dobrões de ouro espanhóis: role cinco dados, some o resultado e multiplique por 10 para determinar a quantidade. Cada dobrão pesa aproximadamente 7 gramas de ouro e, caso derretido, vale US\$ 50 – mas seu valor arqueológico é muito maior: se decidirem entregar as moedas para um museu, os personagens ganham dois pontos de honra temporária – ou quatro caso tenham recursos 1 ou menor (se desfazer de um tesouro quando você mal tem como pagar o aluguel é um gesto muito mais nobre).

Na parede do lado esquerdo da porta existe um nicho escavado onde há uma lamparina de cerâmica apagada, porém ainda cheia de óleo. Ao lado dela há um conjunto de

pederneiras. Acender a lamparina ilumina um raio de 2 hexágonos em volta de quem carregar esta fonte de luz.

Na parede dos fundos estão encostados vários vasos de cerâmica, que medem entre 60 cm e 1,20m. Se moverem os vasos de lugar, os streetfighters vão perceber que as cerâmicas escondiam um alçapão no chão. A tampa do alçapão é um bloco de 90 x 90 cm, bastante pesado, que está emperrado: mover ela do lugar exige 3 sucessos em um teste de força, mas até duas pessoas podem trabalhar juntas na tarefa. Alternativamente, um golpe bem dado pode esfalear a tampa (soco 4, que permite socar através de concreto, é suficiente e dispensa qualquer tipo de teste. Algumas manobras específicas, como shockwave, também podem ter sucesso automático – a critério do narrador). Remover a tampa revela um buraco profundo e escuro que leva até o subterrâneo, que está detalhado na parte 4 desta aventura.

3.f – Corredor da direita

Assim como o corredor da esquerda, o corredor da direita é escuro e estreito: apenas um streetfighter pode passar por vez, então pergunte para os jogadores a ordem de marcha deles. O corredor segue por 8 metros, faz uma curva para a esquerda e segue por mais 12 metros. Se os jogadores já passaram pelo outro corredor e carregam uma fonte de luz, diga que este pedaço parece ter tido uso recente: há menos poeira e teias de aranha no caminho, além de sinais de desgaste: na metade do corredor, um grupo de estacas compridas está escorando pedras soltas do teto, e passar por elas sem derrubar as escoras exige um teste de Destreza+Esportes. Caso o grupo derrube as estacas, uma série de blocos de pedra cai, atingindo quem estiver embaixo da área escorada – role 8 dados de dano normal numa linha de 3 hexágonos, centrada no ponto marcado no mapa. Se os jogadores estiverem andando no escuro, eles não têm como evitar a “armadilha”, e provocam o desmoronamento – felizmente, o corredor é alto e as pedras que caem não são suficientes para soterrar o túnel.

3.g – Salão dos Deuses

Após o corredor, o grupo chega em uma sala que mede 8 metros por 10, com teto a 3 metros do chão. Diferentemente das demais, o piso desta sala está completamente coberto por terra. Assim que pisam nesta sala, um braseiro de cobre localizado no centro do recinto se acende, iluminando todo o aposento.

É possível ver que o braseiro está localizado em um pilar posicionado no meio de um tanque de pedra cheio de água, de forma a representar uma ilha. O tanque mede 2 metros por 1 metro, com 90 cm de profundidade. A água é limpa e está repleta de peixinhos.

Na parede da frente eles encontram uma gravura que vai do chão ao teto, cujos entalhes representam um casal com filhos ao lado de campos verdejantes com espigas de milho e folhas de coca. Sobre eles estão gravados um arco íris, nuvens, estrelas, as estações do ano e, acima destas, a lua e o sol. No topo da ilustração está representada a grande constelação do cruzeiro do sul.

Na parede da direita, os streetfighters podem ver uma série de 7 nichos escavados um do lado do outro. Cada um desses buracos contém uma estatueta de madeira da mitologia inca: a primeira representa o disco solar de Inti, o deus-sol; ao seu lado está uma meia lua representando Mama Killa, a deusa da lua e senhora deste templo; na sequência está o nicho com a estátua de uma mulher indígena grávida representando Pachamama, a mãe terra; outra estátua é uma onda do mar representando Mama Qucha, a mãe do oceano; ao lado dela está uma cruz que representa Chakana, o cruzeiro do sul; em seguida vem uma estátua de espiga de

milho representando Saramama, a deusa dos grãos; e por fim está uma estátua em forma de folha de coca representando Kukamama.

Na parede da esquerda, há uma escultura de uma grande cabeça de touro, que olha fixamente para o tanque de água.

Na última parede, a 4 metros da porta por onde os jogadores vieram, existe um corredor com uma escadaria que leva ao segundo andar. Assim que se aproximam dela, uma série de buracos no teto lança chamas no corredor, que fica totalmente preenchido pelo fogo, impedindo a aproximação dos jogadores. Tentar andar pelo corredor causa 7 dados de dano por turno.

Felizmente, existe uma forma de sair da sala: assim que o corredor se encher de fogo, das narinas do touro parece sair um vapor místico, que toma a forma fantasmagórica da mulher-ave que recebeu os jogadores na entrada. Ela olha para o grupo e fala:

*“Saudações, visitantes de outra nação.
Vocês estão em um lugar de respeito e adoração.
E antes que possam avançar pelo templo consagrado,
É preciso que façam um sacrifício adequado.
Mas para saber como nos agrada,
Um enigma terão de solucionar:
‘Fui banhado pelo sol, mas não sou ouro.
Para o homem do campo, sou maior tesouro’”.*

Após falar isso, a figura fantasmagórica flutua e desaparece entre as frestas do teto. A resposta do enigma é “milho”, um alimento muito importante para o povo do Peru. Para resolver a charada, eles precisam pegar a estatueta de madeira da espiga e jogar no braseiro que fica no centro do tanque de água. Enquanto a estátua queima, a fumaça da madeira ardente irá formar o rosto da mulher-fera, que dirá “muito bem, seu sacrifício foi aceito. Podem prosseguir”. Após isso, o fogo do braseiro apaga, revelando um medalhão de 5cm de diâmetro, feito de cobre maciço, onde está gravada a figura de um puma saltitante. O medalhão ainda está quente (o desavisado que tentar pegar ele imediatamente sofre 4 pontos de dano), então seria melhor esperar um pouco ou mergulhá-lo no tanque de água antes de guardar a relíquia, que é um dos tesouros do templo que os jogadores precisam encontrar.

Além da pira apagada, a sala tem outra mudança: com a resposta correta, a boca do touro irá se abrir, revelando três espigas de milho cozidas. Diga para os jogadores que esses parecem ser os grãos mais deliciosos que eles já viram, e caso um deles coma uma das espigas ele estará totalmente curado, até sua vitalidade máxima, mesmo que tenha recebido danos agravados. As espigas podem ser guardadas para consumo posterior, mas estarão azedas em três dias. Como foi cozido, o milho não serve para ser plantado.

Tudo isto ocorre, claro, quando o grupo desvendar o enigma. Mas caso os jogadores coloquem um sacrifício indevido no braseiro, as chamas irão se projetar como um jato e causar 7 pontos de dano em todos que estiverem próximos. Os personagens podem tentar novamente, e caso tenham dificuldade o narrador pode facilitar dando dicas para quem passar em um teste de Raciocínio+Mistérios.

Pode ser, também, que um ou mais jogadores decidam ignorar o enigma completamente e encarar o corredor. O fogo deveria ser suficiente para dissuadir o mais exaltado dos jogadores, mas se eles quiserem atravessar o corredor na marra, deixe que tentem: a subida é suave, mas são 3 lances de escada com 7 metros de extensão cada, o que pode fazer com que a maioria dos personagens seja nocauteado – o que é bastante perigoso pois o fogo continua a queimar e pode causar danos agravados em um personagem desacordado. Se o jogador tiver saúde, velocidade vigor para suportar esta

caminhada infernal, deixe que chegue na próxima sala, mas lembre-se que o grupo estará separado até todos fizerem a travessia ou resolverem o enigma deste aposento.

Quem descobriu a solução para o enigma pode ser recompensado com 3 pontos de honra e 2 de glória. Não há prêmios para quem trapacear, quebrar as estátuas por pirraça ou atravessar o corredor de chamas sem solucionar o mistério. Após a escadaria, os jogadores estarão na primeira sala da parte 5, o segundo andar do templo, detalhada a seguir.



PARTE IV – A SENHORA DO SUBMUNDO

O andar subterrâneo do templo pode ser acessado por aqueles que abrirem o alçapão secreto localizado na câmara 3.e.

4.a – O local de repouso

A abertura no teto está a 3.5 metros do solo, o que pode ser uma queda e tanto para pessoas comuns, mas não abala tanto streetfighters bem treinados: a distância equivale a um andar de altura, portanto a queda causa 1 ponto de dano em todos que não passarem em um teste de Destreza+Esportes com dificuldade 6.

Após caírem, os personagens estão no centro de um salão escuro, que mede 10 metros por 12. Ao contrário das salas do piso superior, esta esteve fechada por séculos antes mesmo do templo ser abandonado, e o motivo é claro: o cômodo é uma câmara mortuária.

Espalhados pelas paredes existem diversos vasos de cerâmica medindo 1,50. Dentro deles estão corpos mumificados, que foram cuidadosamente colocados dentro dos vasos em posição fetal usando roupas finas e cabelos trançados com prendedores cravejados de pedras brilhantes.

As múmias estão segurando pequenos tabletes de ouro e prata em suas mãos – embora os metais não tenham valor monetário para os incas, eles simbolizam o sol e a lua e fazem parte do rito fúnebre daquela sociedade. Além dos metais preciosos, também estão dentro das urnas objetos que foram importantes para aquelas pessoas durante a vida como pentes de osso, ânforas de vinho, tambores e flautas de madeira. Remover qualquer um desses objetos irá atrair a atenção da guardiã do templo, que irá se manifestar na forma fantasmagórica da sacerdotisa de aspecto animal no centro do salão:

*“Visitante que vem de longe
Não se comporte como o invasor europeu!
Deixe que o morto descanse
E devolva aquilo que não é seu!”.*

Se a guardiã não for obedecida após este alerta, ela sacudir a cabeça em decepção, percebendo que os lutadores não são as pessoas honradas que ela pensava ser: a partir dali, o contato dela será bem mais hostil (em vez de “visitantes”, ela irá chamar o grupo de “ladrões”, nos próximos encontros, e deixando bem claro que os testes seguintes são uma forma do grupo “mostrar seu valor após a grave transgressão”).

Os mortos também irão se vingar dos saqueadores: as urnas irão começar a vibrar, explodindo no turno seguinte como bolas de fogo-fátuo esverdeado, causando 7 dados de dano em quem estiver a até 2 hexes das paredes. Após a explosão, os corpos serão destruídos, deixando uma nuvem de pó que preenche a sala, causando tosse, ardência nos olhos e coceira na garganta de todos. Peça para o grupo fazer um teste de vigor: quem não passar, sofre uma penalidade de -1 na velocidade durante o próximo combate.

Por fim, o ladrão que violar as tumbas perde 7 pontos temporários de hora e 3 de glória. Quem foi conivente, ou seja, não tentou impedir o ladrão, também deve ser penalizado com a perda de 3 pontos de honra e 1 de glória.

A saída desta sala é uma porta em forma de arco, grande o bastante para duas pessoas passarem lado a lado, com a figura de duas serpentes – uma feita de ouro, outra de prata – subindo pelos batentes até se enroscarem no topo, fazendo com que os rostos fiquem voltados para quem estiver prestes a atravessar o portão. As cobras têm olhos feitos de esmeraldas e safiras que parecem fitar os jogadores, e por um momento eles podem jurar que elas estão realmente acompanhando seus movimentos...

4.b – A câmara do aviso

O cômodo seguinte é uma antessala que mede 5x5 e tem teto mais baixo que o cômodo anterior. Assim que entram no local, os jogadores percebem três coisas: existem duas portas imitando as serpentes que eles viram no batente: a da direita é a grande carranca de uma víbora, com direito a presas metálicas pontiagudas se projetando da bocarra aberta, e a da esquerda se assemelha a uma serpente constritora, com a cabeça mais arredondada e o maxilar deslocado, prestes a engolir uma grande presa.

Entre as duas portas, há o esqueleto carcomido de um homem que parece vestir um peitoral e um elmo de ferro, semelhante aos dos conquistadores espanhóis, mas eles parecem ter golpeados com violência e estão completamente amassados – uma rolagem de medicina permite identificar que

os ossos do crânio e as costelas sob a armadura estão fraturadas. Ao lado do esqueleto dele há uma lança quebrada, que foi usada pelo defunto para deixar um aviso mal talhado na parede:

“Bem acima do morto, uma seta riscada aponta para a esquerda com a frase ‘VENENO LETAL’ escrita acima. Outra seta aponta para a direção contrária, e está com a inscrição ‘ABRAZO MORTAL’. Sob as duas, está gravado o nome MIGUEL MENDOZA e a data 1528”.

O conquistador pagou o preço pela própria ganância e foi vítima das armadilhas do templo, mas deu uma pista importante para os streetfighters sobre os desafios a seguir.

4.c – O veneno da víbora

A porta da serpente venenosa é larga, permitindo a passagem de duas pessoas por vez. Logo na entrada, há um arame fino no chão, que pode ser percebido com 3 sucessos em uma rolagem de Percepção+Prontidão. Ao ver o arame, é fácil desviar dele, mas caso ele seja rompido as presas metálicas da cobra vão se soltar, caindo como lanças sobre quem estiver lá embaixo. Este ataque tem velocidade 6, e causa 9 pontos de dano em uma área de 2 hexágonos - jogadores rápidos podem abortar seu movimento para jump na tentativa de esquivar, ou tentar bloquear o ataque para diminuir o dano.

Atravessando a porta, o grupo se vê num corredor de 9 metros. Na metade do caminho, há um trecho do piso que esconde um mecanismo de pressão: quando alguém pisa lá, aciona foles que bombeiam gás venenoso por buracos quase imperceptíveis nas paredes. Enxergar os buracos no teto requer dois sucessos em um teste de Percepção+Prontidão (que deve ser feito em segredo pelo narrador, a menos que o grupo esteja ativamente procurando algo). Depois de perceber as aberturas, o grupo pode procurar a placa de pressão, que requer 3 sucessos para ser encontrada. A armadilha pode ser desarmada com um teste de Destreza+Segurança – 1 sucesso é suficiente para temporariamente emperrar o mecanismo, 3 desarmam a armadilha de vez. Em caso de falha, o mecanismo é acionado.

Caso liberem o veneno, os jogadores precisam fazer um teste de vigor com dificuldade 6, aumentada em 1 ponto por cada turno que ficarem no corredor em contato com o veneno. Se falharem, tomam 1 ponto de dano na saúde. O teste precisa ser refeito a cada turno, causando 1 ponto de dano a cada nova falha. Um sucesso é suficiente para encerrar o efeito do veneno, mas não restaura a saúde perdida.

Ao final do corredor, uma passagem de 2 metros de largura leva ao cômodo seguinte.

4.d- O caminho da serpente

A outra passagem é bem mais larga, permitindo a passagem de três pessoas lado a lado. Ela segue por 3 metros, dobra a esquerda por 3 metros, depois a direita por mais 3, depois faz outra curva para a direita por 3 metros, depois dobra para a esquerda por 6 metros, imitando o serpentear de uma cobra até a saída - uma passagem estreita que fica onde o rabo da cobra estaria.

Mas esse trajeto sinuoso tem outra função: permitir uma armadilha mortal. Um teste de Percepção+Prontidão permite notar diversas ranhuras na parede, como se grandes blocos de pedra tivessem deslizado uns contra os outros – que é o que acontece assim que os personagens fizerem a primeira curva: acionando um mecanismo perfeitamente escondido sob o piso, os personagens ativam uma armadilha que faz com que o teto comece a deslizar em direção ao solo.

PARTE V – A ARENA DO DEUS-SOL

Inicialmente o teto está a 3 metros do chão, mas desce 1 metro por turno, sendo 50 cm com velocidade 6 e os outros 50 na contagem de velocidade 3. O teto é muito pesado para ser contido por qualquer personagem mais fraco que o Zangief, então é melhor que os lutadores corram com o máximo de velocidade possível, seja para avançar ou para retornar para a entrada (que está mais perto que a saída da armadilha). Caso sejam esmagados, eles sofrem 15 dados de dano. O mecanismo é resetado após atingir o solo, fazendo o teto subir e se armar para uma ativação futura automaticamente.

Durante a corrida pelo caminho sinuoso, os jogadores encontram o corpo de um soldado espanhol morto, com ossos triturados. Caso passem no mesmo local onde ele está, ou tentem mover os ossos, descobrirão a causa da morte: ele pisou em um pedaço do chão que aciona um mecanismo oculto na parede, disparando um dardo venenoso naquela direção. O dardo causa apenas 1 dado de dano mas, se conseguir ferir a vítima, injeta nela um veneno paralisante: role oito dados e, caso tenha mais sucesso que o vigor do alvo, ele está dizzy por um turno. O efeito passa no turno seguinte.

4.e – A sala do tesouro

Este cômodo de 9 x 9 tem duas entradas, mas não importa por onde os streetfighters tenham vindo, eles se deparam com um cômodo escuro, de teto piramidal, intocado por visitantes exteriores: prova disso é que a sala está repleta de teias de aranha, que se espalham por toda área – apesar de pequenas, as aranhas tiveram séculos para tecer um emaranhado denso, de modo que qualquer pessoa que se mover pela sala sofre -2 de penalidade na velocidade, conforme anda retirando as teias do caminho. Caso não queira remover as teias enquanto passa, o deslocamento do personagem é reduzido à metade. (A penalidade de velocidade não afeta ações mentais, como manobras de foco cuja velocidade é baseada em raciocínio)

No centro do salão há uma estátua de pedra de uma serpente enrolada, com 1,4 metros de altura. Seus olhos brilham chamadas azuladas fantasmagóricas, iluminando com uma claridade pálida todo o aposento. Na boca a serpente parece segurar algo envolto em um casulo de teia, e nos quatro cantos da sala existem grandes vasos de cerâmica de dois metros de altura. Os vasos parecem ser feitos de porcelana negra, com filigramas de prata em forma de serpente.

Se removerem o casulo da boca da estátua, os vasos começam a trincar. Quando a cerâmica se quebra, os personagens podem ver que dentro de cada ânfora gigantesca havia um guerreiro inca, que se submeteu ao sacrifício ritual para guardar o tesouro do templo. Vestidos com roupas finas de algodão, jóias e suas armas – um pequeno escudo circular e a macana, um porrete com cabeça de pedra em formato de estrela -, os soldados foram deixados para morrer nos picos frios dos andes, onde o clima árido provocou a mumificação natural de seus corpos. Agora, do além vida, eles se erguem como múmias do gelo.

As múmias guardam o objeto preso no casulo de teia. Se os jogadores deixarem o casulo lá e fugirem, elas não irão os perseguir. Caso contrário, irão atrás dos streetfighters de forma implacável, embora possam ter problemas para escapar das armadilhas ou subir o para o primeiro andar.

Caso derrotem as múmias ou consigam fugir, os jogadores podem investigar o casulo: remover a teia revela um medalhão de prata com a figura de uma cobra – é um dos tesouros do templo, conforme explicado pela figura fantasmagórica da sacerdotisa na entrada.

Após passar pelos lances da escadaria, os streetfighters chegam em uma sala ampla, que mede 20 x 10 por 5 metros de altura. O local é iluminado por diversas tochas acesas penduradas nas paredes. No centro da sala, há um grande pilar de 3 hexes de raio. Na parede dos fundos, existem três estátuas: o deus-sol Inti, a deusa lua Mama Killa e um enorme ídolo de pedra, que aparece ajoelhado em posição fetal.

Assim que entram na sala, o espírito esfumaçado da guardiã do templo parece atravessar a coluna de pedra, e acena para os lutadores a acompanharem: contornando o obstáculo, ela acena na direção das três estátuas e fala:

*“Assim como nos céus do firmamento,
O deus-sol Inti e a senhora da Lua aqui darão as mãos
Para dar vida ao senhor das chuvas e pastor do vento
Kon, levante-se e teste a força dos estrangeiros pagãos!”*

Quando acaba de falar isso, o fantasma flutua e desaparece pelas frestas do teto. Os braços das estátuas representando o deus sol e a deusa da lua se movem até repousarem nos ombros do ídolo sentado que, ao receber esse toque, ergue a cabeça de forma ameaçadora: seu olho direito abre, revelando um cristal dourado que parece brilhar como o sol, enquanto o olho esquerdo revela uma gema que parece clara como a lua cheia.

O Ídolo de Kon está imbuído com o poder do deus inca da chuva e vento – em termos de jogo, é como se ele tivesse o antecedente elemental em nível 5 para os dois elementos. Além disso, o Ídolo de Kon é feito de pedra e, portanto, sofre continuamente e sem custo o efeito da manobra Earth elemental skin: socos e chutes contra ele tem -2 de dano, ele não pode ser arremessado e não é afetado por knockdown.

Por ser tão grande, o Ídolo de Kon ocupa uma área de 4 hexágonos, seus socos podem atingir alvos a 1 hex de distância. Felizmente, por conta de sua altura, a estátua não pode golpear os alvos que interromperem seus ataques básicos com manobras de agachamento.

Os olhos do ídolo brilham quando ele usa determinados golpes especiais. Com uma manobra aérea ou ataque de projétil combinado com a carta de efeito os personagens podem tentar acertar as gemas, diminuindo a eficácia do ídolo. Caso a gema solar seja destruída, ele não poderá utilizar o golpe Air Blast. Caso a gema da lua seja destruída, ele não poderá usar a manobra Drench. Sem as duas gemas, o ídolo não poderá usar a manobra Shock Treatment (mas fora isso luta normalmente – a estátua não sofre os efeitos de cegueira). As gemas têm apenas metade da absorção da estátua, e para destruir uma delas basta causar 1 ponto de dano. Quebrar uma gema não tem efeito na saúde geral do ídolo.

Após superar este desafio, o pilar central começa a se mover, como um elevador, revelando uma abertura no teto que ilumina a sala com o brilho do luar.

PARTE VI – A REVELAÇÃO DO PINÁCULO

Ao pisar na plataforma, ela se eleva até o buraco na rocha, deixando o grupo no topo da pirâmide, de onde o grupo tem uma vista estonteante: as nuvens negras se dissiparam, e todo o vale parece iluminado pela luz prateada do luar. O som doce da música de uma flauta preenche o ar, e se algum dos lutadores decidir se virar, ele consegue identificar a origem do som: atrás do grupo está sentada a sacerdotisa-fera, repousando sobre um estrado de palha. O nariz fino, os olhos penetrantes, as penas desbotadas sobre os braços e dorso, as roupas cerimoniais e os dedos com garras na ponta garra não deixam dúvida: a pessoa na frente deles é o “fantasma” que guiou os personagens através do templo, mas ao contrário das visões esfumaçadas ela está viva, em carne e osso (e penas!), bem na frente dos streetfighters!

Após perceber o seu espanto, a idosa tira a flauta dos lábios e deixa o instrumento de lado para conversar com eles abertamente pela primeira vez. A mulher harpia fala um idioma antigo, mas de alguma forma mística todos aqueles que tiveram contato com a cultura inca (examinando os qipus, murais e afins) conseguem entendê-la perfeitamente, sem necessidade de telepatia. Leia o trecho abaixo para os jogadores, interpretando a fala da mulher-fera:

“Sejam bem-vindos, guerreiros. Eu sou Chakana, a alta sacerdotisa da mãe Lua. Se vocês chegaram até aqui, é porque passaram por diversos desafios e se provaram bravos e dignos. Mas para conquistar a relíquia final, é preciso responder a uma última pergunta: vocês aceitam a responsabilidade e o fardo de carregar algo tão poderoso?”

Se os jogadores responderem que “sim”, a sacerdotisa irá enfiar a mão em seu vestido cerimonial e tirar um medalhão de ouro maciço com a figura de um condor em auto-relevo. Ela irá entregar para o jogador que tiver o atributo aparência mais alto, dizendo:

“Este medalhão é a insígnia de Hanan Pacha, que vocês chamam de ‘paraíso’. Com ele e os símbolos de Kay Pacha, o mundo dos mortais onde vivemos, e de Uku Pacha, o mundo inferior, uma pessoa seria capaz de canalizar o poder do Inca, o herdeiro do sol, sobre a terra.

É por isso que eu passei os últimos 500 anos aqui neste templo, em meditação, guardando e aguardando o momento em que campeões poderiam reclamar este tesouro.

Ocorre que vocês não são esses campeões. Não ainda. Mas visões me revelaram que uma terrível sombra cobiça os amuletos sagrado para usar seus poderes para cruel intento, de modo que eles precisam ser tirados daqui e protegidos em outro local. Foi por isso que, orando para a dama da lua e seu filho, o senhor das chuvas e do clima, desviei o pássaro de metal de vocês para esta clareira.

Agora peça que saiam, levem as relíquias daqui, e encontrem seus aliados pois sua carruagem alada está pronta para partir, e esta velha sacerdotisa precisa de repouso após gastar tanta energia nos últimos dias...”

Caso os personagens digam não, ou tenham tido comportamentos respeitosos durante sua jornada, em vez de entregar o último medalhão a sacerdotisa irá pedir que eles entreguem para ela os que coletaram no caminho, para que

ela possa guardar “até a vinda de verdadeiros heróis”. Se eles se recusarem, faça com que todos percam 1 ponto de honra permanente (agora os streetfighters são simples ladrões de tumbas!) e ela irá os atacar furiosamente para defender os tesouros.

Quando a bebê Chakana nasceu em Cuzco, seus pais ficaram impressionados com o aspecto da criança, cujos traços lembravam o de um passarinho caído do ninho. A família procurou o templo da mãe lua, onde os sacerdotes ficaram maravilhados e interpretaram aquilo como uma bênção divina já que o condor é o animal que simboliza o paraíso, e tomaram a criação da menina para si. Adotada pelo clero, Chakana foi criada desde cedo para entender os sinais da natureza, aconselhar os perdidos e ajudar os necessitados. Ela prefere curar em vez de lutar, mas não hesitaria em usar quaisquer meios necessários para proteger seu povo: apesar de não ter tido treinamento marcial adequado é mais do que capaz de despachar um oponente em confronto físico por conta de suas armas naturais, muito embora os mais de 500 anos de idade já tenham debilitado um pouco sua saúde e diminuído sua agilidade. Se ameaçada, ela prefere atacar com seu raio lunar – mas Infelizmente, após tantas projeções fantasmagóricas, sua reserva atual de chi está longe da carga total: antes do combate, faça uma rolagem de honra antes do combate para saber o chi atual da sacerdotisa.

PARTE VII – OS INVASORES EUROPEUS

A interação do grupo com a sacerdotisa é interrompida bruscamente pelo som de um helicóptero se aproximando. Peça para todos fazerem um teste de percepção + prontidão para notarem o barulho das hélices ficando cada vez mais alto, caso contrário eles serão surpreendidos por um foguete lançado a toda velocidade na sua direção!

Trate o ataque como um tiro de bazuca (Velocidade -2, 12 dados de dano, atinge um hex e afeta todos os adjacentes), que pode ser evitado por todos com uma manobra jump caso o streetfighter esteja ciente do ataque.

O foguete arrebenta o teto do templo, deixando um buraco onde antes havia a plataforma do elevador. Conforme a poeira dos escombros baixa, o helicóptero – agora mais perto – vira de lado e abre a porta, revelando um grupo de mercenários armados, acompanhados por um homem usando uma armadura de aço e um chapéu de conquistador, que nem as imagens dos livros de história. Ele traz um sabre na cintura e, na mão direita, segura um microfone com fio, que amplifica sua voz através do sistema de som do helicóptero para que todos possam ouvir:

“Este foi apenas um tiro de aviso! Entreguem o que vimos buscar, ou vamos atacar até reduzir este monte de pedras a um punhado de areia!”

A sacerdotisa tosse, verifica se todos estão bem e, se tiver chi sobrando, tenta curar alguém que tenha sofrido dano do disparo direto. Enquanto isso, o helicóptero paira no ar, permitindo que os mercenários se ajoelhem e façam mira. Atrás deles, o conquistador saca a espada, aponta para o céu e abaixa a arma gritando “FUEGO!”, fazendo com que os mercenários disparem uma salva de chumbo na direção dos

combatidos lutadores que, pela distância, não tem como retaliar.

Seria o fim dos streetfighters, mas a sacerdotisa se coloca entre eles e as balas, criando um escudo de energia prateada, como um disco lunar, para protegê-los (um Missile Reflection). Enquanto as balas ricocheteiam na proteção de seu chi, ela vira o rosto na direção dos streetfighters e fala:

"Eles querem os amuletos! Não podemos deixar que esses ladrões fiquem com eles! Vão, fujam, eu vou retardá-los! Vocês precisam levar as relíquias para longe daqui! Mantenham-nas a salvo até que os campeões Inca possam reclamá-las!"

Se ignorarem o conselho, os lutadores terão uma luta difícil de vencer contra a mobilidade e os armamentos do helicóptero. Se seguirem a orientação da sacerdotisa, os lutadores irão fugir para dentro do templo, mas nem lá estarão a salvo: a barragem de mísseis continua, até derrubar a mulher-fera e abrir um rombo no telhado que expõe a arena do templo ao céu noturno.

Nesta hora o barulho de hélices fica ainda mais forte, e o helicóptero para acima da abertura: três cordas são jogadas pelos mercenários, que descem de rapel invertido com rifles em punho. Logo após a descida deles, outra figura salta da aeronave, caindo de três apoios na frente do pelotão, pronto para o combate na arena do deus-sol.

HELICÓPTERO DE ATAQUE

A aeronave mede 8 hexes do nariz ao rabo por 2 hexes de largura, mas a cabine tem apenas 3 hexes por 2. Ela traz o conquistador e cinco mercenários. Sentados nos bancos da frente estão o piloto, capaz de mover o helicóptero com velocidade 5 e movimento 12; e o artilheiro, capaz de disparar foguetes semelhantes ao tiro de uma bazuca. Os 3 passageiros no compartimento de cargas são mercenários carregando fuzis de assalto (use a ficha do antagonista "veterano"), e chefiando a operação está um perigoso streetfighter ligado à Shadaloo.

Armendariz é oriundo dos países bascos, na fronteira da Espanha com a França, onde aprendeu a combinar a agilidade dos toureiros com os golpes dos lutadores de Savate. Herdeiro de uma família aristocrática que perdeu tudo após a guerra espanhola, decidiu fazer tal qual seus antepassados e viajar até a América do Sul, de onde pretende regressar apenas coberto de riquezas. Em combate, sabe usar a vantagem numérica a seu favor, atacando com estocadas rápidas enquanto seus aliados cobrem seu avanço, e arremessando de volta ao chão quaisquer inimigos que tentem pular para fugir das rajadas de balas dos mercenários que o acompanham. Caso a situação esteja feia, Armendariz não hesita em fugir e deixar seus lacaios para trás. Se ele for nocauteado primeiro, os mercenários não pretendem lutar até o final e se renderão.

Durante esta luta, o helicóptero continua alvejando o templo. Na contagem de velocidade 0, determine um combatente aleatório (seja streetfighter ou mercenário) para ser alvo dos escombros que caem do teto, causando 4 dados de dano.

PARTE VIII - FUGA PARA A VITÓRIA

A batalha acabou, mas os streetfighters não estão livres do perigo: após uma luta que tomou o céu noturno, o helicóptero perde o controle e cai rodopiando, atingindo com força a lateral do templo. Sentem um grande impacto na lateral do templo: o helicóptero de ataque caiu sobre a construção de pedra, abalando severamente sua integridade. Narre a seguinte situação para eles:

"Colunas tremem, o chão chacoalha e pedras começam a se soltar do teto. O forte impacto do helicóptero na lateral do templo abalou a estrutura das pedras centenárias, e agora toda a construção ameaça ruir. Sem ter outra rota de fuga, os lutadores que até então estavam tomados pela adrenalina da batalha sentem, agora, um impulso diferente: correr pelas suas vidas!"

Não há sinal da sacerdotisa, mas também não há tempo de procurar: o templo todo ameaça desmoronar a qualquer instante. Secretamente, faça uma contagem de três turnos – ao final deste tempo, os jogadores precisam estar do lado de fora ou serão soterrados.

Ao contrário do combate normal, a corrida desenfreada não usa o movimento tático das manobras de cartas de combate. Para resolver essa situação, faça um teste prolongado de Destreza+Esportes, com dificuldade padrão. Cada jogador precisa acumular 5 sucessos para chegar até a entrada. Uma falha crítica faz com que o personagem tropece e caia – aumente em 1 a dificuldade no turno seguinte. Caso os personagens não tenham superado as armadilhas (como o corredor de fogo), leve isso em consideração também. Lutadores podem querer usar manobras especiais de grande mobilidade para chegar mais rápido, mas a maioria dos golpes é mais lenta ou com menor deslocamento que o movimento comum, então cada caso fica a critério do narrador.

Um personagem mais rápido pode querer auxiliar um retardatário. Neste caso, cada dois sucessos contam como 1 para a dupla, descartando as frações a cada turno.

Na reta final, um lutador mais forte pode tentar ganhar tempo para os companheiros, se colocando embaixo do portão de pedra para segurar a estrutura e retardar seu desabamento por mais um turno – um esforço, literalmente, hercúleo. Fazer isso exige uma Força sobre-humana (nível 6, pelo menos) e é pouco provável que algum dos personagens tenha este Atributo... mas os limites de carga podem ser estendidos de acordo com a regra de esforço extra do sistema apresentado em *The Perfect Warrior*: gaste 1 Força de Vontade faça um teste de Força com dificuldade 7 (ou 8, dependendo do feito). Havendo sucesso, considere um bônus de +4 na Força do personagem para executar a tarefa.

Do lado de fora, os pilotos do avião e a empresária Ambrósia D'Angelo aguardam o time. Eles estão acompanhados por dois guardas florestais peruanos que, ao ouvir os barulhos do templo, se deslocaram do posto de controle na entrada do parque para verificar a situação e acabaram encontrando o avião acidentado no caminho. Todos aguardam a saída dos lutadores a uma distância segura, mas se alguém ficar para trás e nenhum jogador se motivar a ajudar o retardatário, descreva a seguinte cena:

“Conforme correm pelas suas vidas, a luz do luar surge pelo portão de pedra da entrada do templo – mas a saída ainda parece longe demais. Do lado de fora, os pilotos do avião, acompanhados de guardas florestais do parque ecológico, atraídos pelo barulho do conflito, parecem aguardar a uma distância segura enquanto Ambrosia D’Angelo segura com firmeza os apoios de sua cadeira de rodas. Todos gritam palavras de incentivo para que vocês corram e salvem suas vidas, mas os olhos treinados da ex lutadora percebem que não dará tempo. Em um esforço desesperado, ela se desvencilha dos guardas que tentam manter os curiosos longe, e desliza até a entrada do templo. Reunindo toda a força de seus dias de glória, Ambrósia se levanta e, com braços e costas poderosos, apoia a entrada para lhes ganhar tempo.

- ANDEM, SEUS MOLENGAS! NÃO POSSO FICAR AQUI PRA SEMPRE! – diz ela, enquanto o som de um “creck” indica a ruptura dos últimos tendões do seu joelho lesionado.

Mas, apesar da dor, ela persiste. E fica lá, até a passagem do último de vocês quando, com um sorriso no rosto, tomba no chão segundos antes do templo colapsar. O preço do heroísmo da empresária foi acabar sua carreira soterrada por toneladas de pedra, para que todos pudessem fugir em segurança”.

Assim que estiverem em segurança, os guardas colocam todos os sobreviventes no jipe e vão até o posto dos guardas. Lá, os lutadores recebem os primeiros socorros enquanto os guardas usam o rádio para tentar chamar um helicóptero de resgate. Como o tempo está ruim, a remoção será no dia seguinte, mas felizmente existem acomodações simples, com redes e camas de campanha, para todos até a chegada da aeronave.

Enquanto os lutadores descansam, os funcionários do governo pedem licença porque terão uma papelada enorme para preencher – não é todo dia que o parque tem a queda de um avião, mortes e a destruição de um de seus mais importantes monumentos. Os guardas orientam os lutadores a não deixarem o Peru tão cedo, já que o governo irá abrir uma investigação e certamente gostará de saber a versão deles sobre o que estavam fazendo lá e de que forma se envolveram com o ataque de um grupo paramilitar desconhecido a um sítio arqueológico nacional...

EPÍLOGO

Após o resgate, os personagens são levados para um hospital em Lima, onde ficam em observação por alguns dias. Quando estiverem plenamente recuperados, agentes da polícia peruana vem tomar seus depoimentos – caso Ambrosia esteja viva, ela aconselha os lutadores a combinarem seus depoimentos, alegando que todos que foram vítimas de um acidente aéreo e, quando procuraram ajuda, foram atacados por guerrilheiros desconhecidos. Se o grupo tiver contado para ela sobre os medalhões e as revelações místicas do templo, ela sugere que eles mantenham isso em segredo para não se complicarem, já que os artefatos retirados do templo seriam confiscados. “É melhor a gente entender toda essa confusão antes de sair confiando cegamente nas autoridades...”, diria.

Caso Ambrosia esteja viva, ela lembra aos lutadores que eles ainda têm um compromisso: seu desafio marcado com o time peruano em Trujillo será em alguns dias, e ainda dá tempo de ir até lá já que seria muito ruim para a sua reputação cancelar a luta. Caso Ambrosia tenha morrido, lembre ao

personagem com o maior nível de honra que, caso estivesse viva, Ambrosia não gostaria de desmarcar o evento.

Depois do problema com o avião, os streetfighters decidem ir até Trujillo de ônibus. A viagem dura quase 10 horas, mas transcorre sem problema. Ao chegar na cidade, são recebidos por um jovem gorducho, de sorriso Largo, que se apresenta como Sólón. Ele diz que é o capitão dos “Guardianes del Sol”, o time local, e que fez questão de recebê-los como sinal de boa vontade, já que espera que a rivalidade entre os times fique na arena. Sólón conduz o grupo até uma picape velha, senta atrás do volante e indica que há apenas um lugar na cabine com ele – os demais podem ir “lá atrás”, no compartimento de carga, que é aberto e parece ter transportado recentemente uma carga de galinhas. Ele faz a oferta de coração, sem malícia, e recusa a hospitalidade dele acarreta na perda de 1 ponto de honra.

Se aceitarem a carona, Sólón deixa os personagens no hotel e diz que espera encontra-los no dia seguinte, na arena. Ele se despede desejando boa noite e boa sorte aos demais.

No dia seguinte, quando se encontram na arena, a velha mestra Alpaca – que treinou os três jovens peruanos nas artes espirituais e em estilos diferentes de Luta Livre – sente um arrepio assim que se aproxima dos streetfighters. Com sua sensibilidade espiritual, ela percebe que eles portam relíquias peruanas, e pensa que os “gringos” não são dignos de herdarem tais itens. Ela propõe que os estrangeiros enfrentem o seu time pela posse das relíquias. Caso aceitem o desafio, conceda a cada membro do grupo 1 ponto de honra temporário. Caso recusem, penalize-os em 1 ponto de honra.

(Mesmo que as relíquias não estejam em jogo, as lutas ainda devem ocorrer - a mestra Alpaca irá insistir para participar da disputa, e orientar seus pupilos a lutarem para vencer sem piedade. Caso consigam nocautear todos os estrangeiros, ela pretende tomar as relíquias deles e fugir).

A forma da disputa entre os times fica a critério do Narrador (torneio individual, eliminação simples estilo king of fighters, uma única luta de 3 x 3, battle royale... como você achar melhor). Se os peruanos perderem, Alpaca considera isto um sinal: os gringos são dignos para ficar com os artefatos, e podem seguir em paz. Ela passa a vê-los como iguais, um grande laço de camaradagem pode se formar entre os lutadores – isto é, ao menos até Lesmero perceber que talismãs tão valiosos podem ser vendidos por um valor elevado no mercado negro.... mas isso é assunto para outra aventura!

FIM!

GUARDIANES DEL SOL, OS CAMPEÕES DO PERU MESTRE ALPACA, XAMÃ INCA E TREINADORA DE LUTA-LIVRE NATIVO AMERICANA.

À primeira vista, Alejandra Paca é uma típica senhora idosa do peru: encurvada, apoiada na sua bengala, com os cabelos presos em traça, chapéu e xale sobre os ombros. O que os olhos escondem, porém, é que a velha senhora quase centenária é uma xamã que mantém as tradições incas vivas, e que durante a juventude usou as técnicas antigas para participar de várias competições de luchadores. Ela só se

afastou dos ringues por insistência da família após o nascimento de seu primeiro bisneto, mas em sonho recebeu a visão da deusa da Lua que a instruiu a procurar três jovens de fibra para treina-los “do jeito antigo” como campeões do Peru. Assim formou o time dos “Guardianes del sol”. Hoje, por conta da artrite, ela prefere treinar a equipe do que lutar... mas tem temperamento forte e não deixa um desafio sem resposta – para o desespero dos seus pupilos.

HARLEY, A BAD GIRL DA LUTA LIVRE

Harley era a garota-problema do orfanato Madre de Dios. A menina que nunca conheceu os pais adotou como alcunha o nome de sua motocicleta favorita, e foi montada em uma dessas que ela ganhou a estrada após atingir a maioridade e ser expulsa do abrigo. Numa dessas andanças, foi encontrada pela Mestre Alpaca, que enxergou a verdadeira natureza da garota: embora não tenha traços bestiais aparentes – suas penas vestigiais são sempre escondidas pela jaqueta de couro - ela é da linhagem das antigas sacerdotisas da lua, tendo nas veias o sangue do condor celestial. A herança pode lhe dar grande poder, mas o caminho até ela compreender e dominar este potencial será longo e tortuoso.

SÓLON, O CARISMÁTICO FILHO DO SOL

Filho de uma família de fazendeiros no interior do Peru, Sólon Flores aprendeu desde cedo que o sol era a fonte de vida para a terra: seu calor esquentava o solo, fazia o milho crescer e, desta forma, a família Flores tirava seu sustento na zona rural de Trujillo. Mas ele não sabia que sua ligação com o astro-rei é muito mais forte que isso: ao ser visto no mercado da cidade pela mestre Alpaca, foi reconhecido pela xamã como um avatar do sol. Intimidado para ser seu pupilo, o jovem prestativo imediatamente topou – desde que a rotina dos treinos não o impeçam de ajudar a família na fazenda, afinal, está quase na época da colheita!

LESMERO, A SERPENTE QUE SE ARRASTA

Antônio Lesmero era o mais velho de 11 irmãos que cresceram em uma favela de Lima. Durante sua infância complicada, teve de aprender a se virar e prover para os demais – o que, não raro, o colocava em conflito com a lei. Mas, assim como a cobra peruana, que se alimenta de lesmas, Antônio aprendeu que não importava rastejar, se isso fosse necessário para sobreviver. Por sua determinação, chamou a atenção da velha Alpaca, que identificou nele o espírito da serpente do submundo. Lesmero aceitou ser treinado pela velha, mas diferentemente dos demais, não está tão preocupado com a missão que sua mestra os impôs: ele enxerga o time como uma possibilidade de ficar rico e mudar de vida, mesmo que para isso tenha de passar seus novos amigos para trás.

APÊNDICE: RECOMPENSAS E BONIFICAÇÕES

1. O tesouro dos Incas

A principal recompensa que os Streetfighters podem conseguir nesta aventura são os medalhões sagrados. Cada um tem efeitos distintos, que se intensificam conforme o portador fica mais forte. Importante: uma mesma pessoa só pode se beneficiar de um dos medalhões por vez.

a) A SERPENTE

Este medalhão de prata com a figura de uma cobra em alto relevo representa o submundo, e aguça a sensibilidade sobrenatural: portar o medalhão adiciona um dado em todas as rolagens e testes da habilidade “Perspicácia” e “Luta às cegas”.

Quando o personagem tiver glória ou honra em nível 3 ou mais, ele pode invocar uma serpente espiritual para lhe defender. Trate como um companheiro animal nível 3. Caso o nível de glória chegue em cinco, a serpente convocada será capaz de inocular um veneno no espírito da vítima que causa dano agravado. Trate este animal como um companheiro nível 5.

Se o personagem tiver foco igual ou superior a 3, ele pode brandir o amuleto para hipnotizar o oponente – considere isso como a manobra Cobra Charm. Se o foco do personagem chegar a 5, ele pode executar essa manobra sem custo de chi.



b) O PUMA

O medalhão de cobre com a figura do puma em alto relevo representa a terra, o reino do meio, na mitologia inca. Por isso, está intimamente ligado a percepção do mundo: quem tiver este medalhão adiciona um dado a todos os seus testes de Prontidão e Sobrevivência.

Quando o personagem tiver glória em nível 3, ele pode invocar um puma para lhe defender, como se fosse um

companheiro animal nível 3. Caso ele tenha glória em nível 5, ele pode assumir a forma bestial de um homem puma: aumente sua destreza e força em 1 ponto, baixe todos os seus atributos sociais em 1 e ele fica sujeito às regras de frenesi, como um híbrido animal.

Se o personagem tiver Foco em nível 3 ou superior, ele pode usar a manobra Pounce como se fosse um híbrido animal, com o nível de foco substituindo o antecedente.

c) O CONDOR

O medalhão dourado do condor representa o paraíso Inca. Quem porta este medalhão estreita sua ligação com os planos superiores, adicionando um dado a todos os seus testes de "Mistérios" e "Enigmas".

Quando o personagem tiver honra em nível 3 ou superior, ele pode convocar um condor espiritual para lhe ajudar. Caso a Honra do personagem seja igual ou superior a 5, o espírito do condor se funde a ele, conferindo ao streetfighter a capacidade de voar – trate como a manobra "Flight" usada pelos elementais do ar, mas em vez de foco a velocidade de voo deve ser definida pela honra do personagem.

Se o personagem tiver foco 3, ele pode usar a manobra Diving Hawk desde que atenda aos demais pré-requisitos (Esportes 3). Caso o foco do personagem seja 5 ou mais, ele pode substituir a técnica esportes por "Foco" tanto para atender o pré-requisito quanto para as rolagens de dano.

2) Amigos e aliados

Esta aventura é uma boa oportunidade para os streetfighters formarem uma boa rede de contatos: Ambrosia pode atuar como empresária; O espírito de Chakana também pode se manifestar para um dos personagens como conselheiro (um sensei e tanto); Mestra Alpaca pode virar sensei de quem deseja aprender manobras de apresamento, esportes ou foco e os demais lutadores do time podem desenvolver laços com os visitantes, virando amigos ou rivais.

Mas nem tudo são flores: dependendo do que falaram em seus depoimentos para a polícia, os streetfighters podem ser considerados suspeitos de terem destruído um patrimônio arqueológico.

Mais grave que qualquer confusão com o governo, porém, está um inimigo poderoso: por terem afetado a sua operação, agora a Shadaloos estará no encalço deles. Como nenhum corpo foi encontrado sob os escombros do templo, será maior organização criminosa do mundo teria interesse em reconstruir tecnologicamente o corpo de um dos seus agentes para que ele pudesse concluir a missão e executar sua vingança?

3) Renome e experiência

Além dos bônus indicados ao longo da aventura, caso os personagens sejam reconhecidos pela Mestre Alpaca como os guardiões por direito das relíquias Inca cada membro do time ganha 1 ponto de honra e glória permanente. Esses bônus só se mantêm enquanto o time está de posse de todas as relíquias.

Ao fim da história, o narrador deve conceder os bônus de experiência padrão, além destas premiações especiais:

- Os personagens recuperaram as relíquias dos Inca: 1 de xp por personagem para cada relíquia, 5 pontos caso todas as 3 tenham sido encontradas.

- O personagens mostrou desapeito e genuíno interesse pela cultura inca: 1 XP.

- Os personagens foram considerados dignos pela guardiã do templo: 1 de xp por personagem. Se um lutador sequer fez algo para desagradar a guardiã, todo o grupo perde este bônus.

- Ambrosia D'Angelo sobreviveu: 1 de xp para cada membro do grupo.

- Os personagens derrotaram os lacaios da Shadaloos no templo: 1 de XP caso Armendariz seja nocauteado.

- Os personagens venceram o desafio contra os campeões do Peru no epílogo: 1 de XP para cada personagem que venceu sua luta.

Thank you for playing!

Nome: MÚMIAS DO GELO		Estilo: NENHUM		Chefe: NENHUM	
Força	●●●○○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●○○○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●○○○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Outras Características					
_____	○○○○○	_____	○○○○○		
_____	○○○○○	_____	○○○○○		
_____	○○○○○	_____	○○○○○		
_____	○○○○○	_____	○○○○○		
Armas:	Velocidade	Dano	Movimento		
_____	_____	_____	_____		
Chi		Força de Vontade			
●●●●●●○○○○○		●●●○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□			
Saúde					
●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	4	4	1
Strong	2	6	1
Fierce	1	8	0
Macana Jab	4	6	1
Macana Strong	2	8	1
Macana Fierce	1	10	0
Apresamento	2	5	Um
Bloqueio	6	-	-
Movimento	5	-	4
Jump	5	-	1
Head Bite	3	8	Um
Leech	2	Esp.	-
Ice Blast	0	7	-

Nome: AMBROSIA D'ANGELO **Estilo:** LUTA LIVRE **Chefe:** NENHUM

Força	●●●●○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●○○	Honra	7
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○	Glória	4
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	Posto	NENHUM

Outras Características

PRONTIDÃO	●●○○○	LIDERANÇA	●●●○○
INTERROGAÇÃO	●●●○○	ARENA	●●●●○
INTIMIDAÇÃO	●●○○○	COMPUTADOR	●●○○○
PERSPICÁCIA	●●●●○	INVESTIGAÇÃO	●●●○○
MANHA	●●●○○	MEDICINA	●●○○○
LÁBIA	●●●○○	MISTÉRIOS	●○○○○
CONDUÇÃO	●○○○○	RECURSOS	●●●●○

Armas:	Velocidade	Dano	Movimento
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Chi	Força de Vontade
●●●●●○○○○○	●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	4	7	0
Strong	2	9	0
Fierce	1	11	0
Apresamento	2	9	Um
Bloqueio	6	-	-
Ducking Fierce	1	12	-
Power Uppercut	1	11	Um
Back Breaker	1	12	Um
Brain Cracker	2	10	Um
Throw	0	11	Um
Pin	1	11/9	1
Grappling Defense	6	-	0
Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.
Regeneration	5	-	-
Buffalo Punch	0	13	Um

Combos: Bloqueio para Back Breaker para Pin, Power Uppercut para Strong (Dizzy), Brain Cracker para Brain Cracker para Brain Cracker (Dizzy), Grappling Defense para Brain Cracker

Nome: ÍDOLO DE KON **Estilo:** NENHUM **Chefe:** NENHUM

Força	●●●●●●●	Carisma	●○○○○	Percepção	●○○○○	Honra	NENHUMA
Destreza	●○○○○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●○○○○	Glória	NENHUMA
Vigor	●●●●●●●	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●○○○○	Posto	NENHUM

Outras Características

_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○

Armas:	Velocidade	Dano	Movimento
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Chi	Força de Vontade
●●●●●●●●○○	●●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	3	8	1
Strong	1	10	1
Fierce	0	12	0
Apresamento	1	9	Um
Bloqueio	5	-	-
Movimento	4	-	4
Buffalo Punch	0	14	Um
Throw	0	11	Um
Neck Choke	0	12	Um
Air Blast	0	7	-
Drench	0	11	0
Thunderclap	1	1	-
Shock Treatment	1	11	-

Combos: Buffalo Punch para Throw, Bloqueio para Shock Treatment, Movimento para Drench

*O ídolo de Kon tem a manobra Elemental Skin: Earth sempre ativa, sem precisar gastar turnos declarando o poder ou pagar pontos de Chi e Força de Vontade pelo seu funcionamento.

Nome: CHAKANA		Estilo: LUTA LIVRE N. AMERICANA		Chefe: NENHUM	
Força	●●●●○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●●●
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●○
Honra 10		Glória 5		Posto NENHUM	

Outras Características			
PRONTIDÃO ●●●●○	INVESTIGAÇÃO ●●●●○	PERSPICÁCIA ●●●●○	MEDICINA ●●●●●
LUTA ÀS CEGAS ●●●●○	MISTÉRIOS ●●●●●	LIDERANÇA ●●●●●	ARENA ●●●●●
FURTIVIDADE ●●●●○	HÍBRIDO ●●●●○	SOBREVIVÊNCIA ●●●●●	MASCOTE ●●●●○

Armas:	Velocidade	Dano	Movimento
_____	_____	_____	_____

Chi	Força de Vontade
●●●●●●●●●●	●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□

Saúde			
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Bloqueio	7	-	-
Movimento	6	-	6
Claw	2	7	3
Bite	4	6	2
Diving Hawk	3	10	5
Sonic Boom	0	13	-
Ghost Form	4	-	3
Regeneration	3	-	-
Chi Kun Healing	2	-	2
Telepathy	Esp.	Esp.	Esp.
Missile Reflection	6	-	2
Energy Reflection	4	-	-
Jump	6	-	3

Nome: JUAN ARMENDARIZ		Estilo: NINJITSU ESPANHOL		Chefe: NENHUM	
Força	●●●●○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●●○
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●●●○
Honra 0		Glória 5		Posto NENHUM	

Outras Características			
INTERROGAÇÃO ●●●●○	FURTIVIDADE ●●●●○	INTIMIDAÇÃO ●●●●○	SOBREVIVÊNCIA ●○○○○
MANHA ●○○○○	ARENA ●○○○○	LÁBIA ●●●●○	INVESTIGAÇÃO ●●●●○
LIDERANÇA ●●●●○	ESTILOS ●○○○○	SEGURANÇA ●●●●○	_____ ○○○○○

Armas:	Velocidade	Dano	Movimento
ARMADURA	ESPECIAL	(+1 ABSORÇÃO)	(+1 DTE, P/ PERCEPÇÃO)

Chi	Força de Vontade
●●○○○○○○○○○○	●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□

Saúde			
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	4	3
Strong	4	6	3
Fierce	3	8	2
Short	5	6	3
Forward	4	8	2
Roundhouse	2	10	2
Apresamento	4	6	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	6
Forward Slide Kick	4	8	3
Displacement	6	4	4
Choke Throw	3	8	3
Tumbling Attack	3	5	3
Backflip	7	-	5
Jump	7	-	3
Rapieira Jab	8	6	4
Rapieira Strong	6	8	4
Rapieira Fierce	5	10	3
Displacement com Rapieira	8	6	5
Tumbling Attack com Rapieira	5	7	4

Nome: MESTRE ALPACA		Estilo: LUTA LIVRE N. AMERICANA		Chefe: NENHUM	
Força	●○○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●○○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●●●
		Honra	NENHUMA		
		Glória	NENHUMA		
		Posto	NENHUM		

Outras Características			
PRONTIDÃO	●●●●○	SOBREVIVÊNCIA	●●●●○
INTERROGAÇÃO	●●●○○	ARENA	●●●○○
INTIMIDAÇÃO	●●○○○	INVESTIGAÇÃO	●●●●○
PERSPICÁCIA	●●●●○	MEDICINA	●●●●●
MANHA	●●○○○	MISTÉRIOS	●●●●●
LÁBIA	●●●○○	ESTILOS	●●●○○
LUTA ÀS CEGAS	●●●●○	ARENA	●●●○○
LIDERANÇA	●●●○○	RECURSOS	●○○○○
FURTIVIDADE	●●●●○	STAFF	●●●○○

Armas:	Velocidade	Dano	Movimento
_____	_____	_____	_____

Chi	Força de Vontade
●●●●●●●●○○ □□□□□□□□□□	●●●●●●●●○○ □□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	5	4	1
Strong	3	6	1
Fierce	2	8	0
Short	4	4	1
Forward	3	6	0
Roundhouse	1	8	0
Apresamento	3	6	Um
Bloqueio	7	-	-
Movimento	6	-	4
Buffalo Punch	1	10	Um
Wounded Knee	1	7	0
Slide Kick	2	7	2
Punch Defense	7	-	-
Kick Defense	7	-	-
Throw	1	8	Um
Back Roll Throw	2	10	Um
Iron Claw	2	10	Um
Chi Kun Healing	4	-	0
Acid Breath	3	11	0

Combos: Punch Defense Para Back Roll Throw; Kick Defense para Slide Kick, Movimento para Chi Kun Healing, Wounded Knee para Acid Breath.

Nome: HARLEY		Estilo: LUTA LIVRE N. AMERICANA		Chefe: NENHUM	
Força	●●●●○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●●○
		Honra	1		
		Glória	2		
		Posto	NENHUM		

Outras Características			
PRONTIDÃO	●●●○○	SOBREVIVÊNCIA	●●○○○
INTERROGAÇÃO	●●○○○	COMPUTADOR	●○○○○
INTIMIDAÇÃO	●●●○○	MISTÉRIOS	●○○○○
MANHA	●●●●○	ARENA	●●○○○
LÁBIA	●●○○○	EMPRESÁRIO	●●○○○
CONDUÇÃO	●●●●○	HÍBRIDO	●●○○○
SEGURANÇA	●●●○○	RECURSOS	●○○○○
FURTIVIDADE	●●○○○	SENSEI	●●●○○

Chi	Força de Vontade
●●●○○○○○○○○ □□□□□□□□□□	●●●●●●○○○○ □□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Short	5	6	3
Forward	4	8	2
Roundhouse	2	10	2
Apresamento	4	6	Um
Movimento	7	-	6
Claw	3	8	3
Jump	7	-	3
Throw	2	8	Um
Air Throw	6	11	3
Diving Hawk	4	12	5

Combo: Air Throw para Diving Hawk (Dizzy)

Nome: SÓLON		Estilo: NENHUM		Chefe: NENHUM	
Força	●●●●●	Carisma	●●●●●	Percepção	●●●●●
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●●●
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●●●
		Honra	2	Glória	1
		Posto	NENHUM		

Outras Características			
PRONTIDÃO	●●●●●	ARENA	●●●●●
PERSPICÁCIA	●●●●●	ELEMT. FOGO	●●●●●
CONDUÇÃO	●●●●●	EMPRESÁRIO	●●●●●
SOBREVIVÊNCIA	●●●●●	RECURSOS	●●●●●
MISTÉRIOS	●●●●●	SENSEI	●●●●●

Armas:	Velocidade	Dano	Movimento
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Chi	Força de Vontade
●●●●●●●●○○○	●●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□

Saúde	
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○	□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	4	3	1
Strong	2	5	1
Fierce	1	7	0
Bloqueio	6	-	-
Movimento	5	-	4
Flaming Fist	Esp.	Esp.	Esp.
Heatwave	2	7	-
Regeneration	2	-	-

Nome: LESMERO		Estilo: LUTA LIVRE		Chefe: NENHUM	
Força	●●●●●	Carisma	●●●●●	Percepção	●●●●●
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●●●
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●●●
		Honra	2	Glória	3
		Posto	NENHUM		

Outras Características			
PRONTIDÃO	●●●●●	SEGURANÇA	●●●●●
INTERROGAÇÃO	●●●●●	EURTIVIDADE	●●●●●
MANHA	●●●●●	MISTÉRIOS	●●●●●
LÁBIA	●●●●●	ESTILOS	●●●●●
LUTA ÀS CEGAS	●●●●●	_____	○○○○○

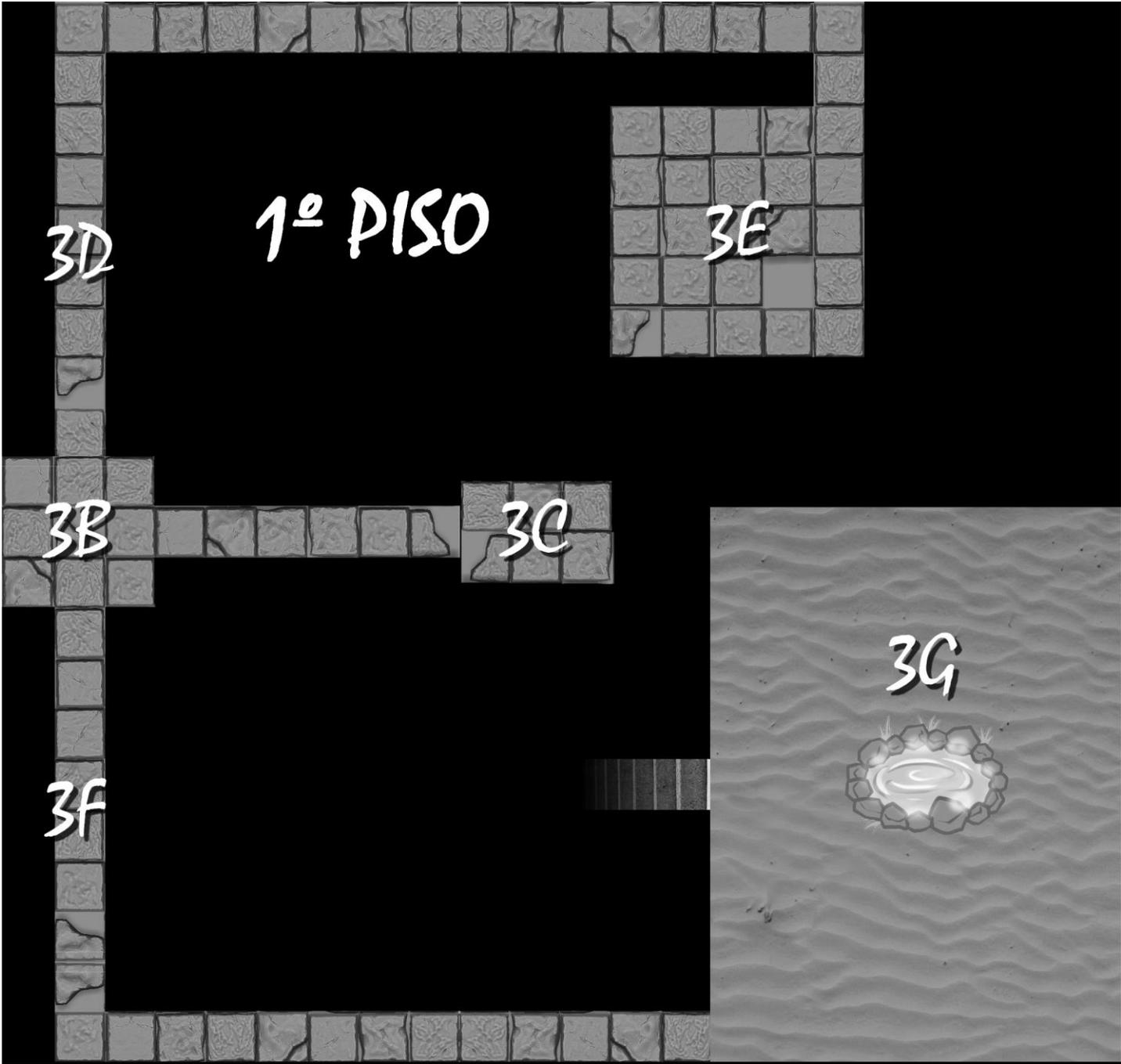
Armas:	Velocidade	Dano	Movimento
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

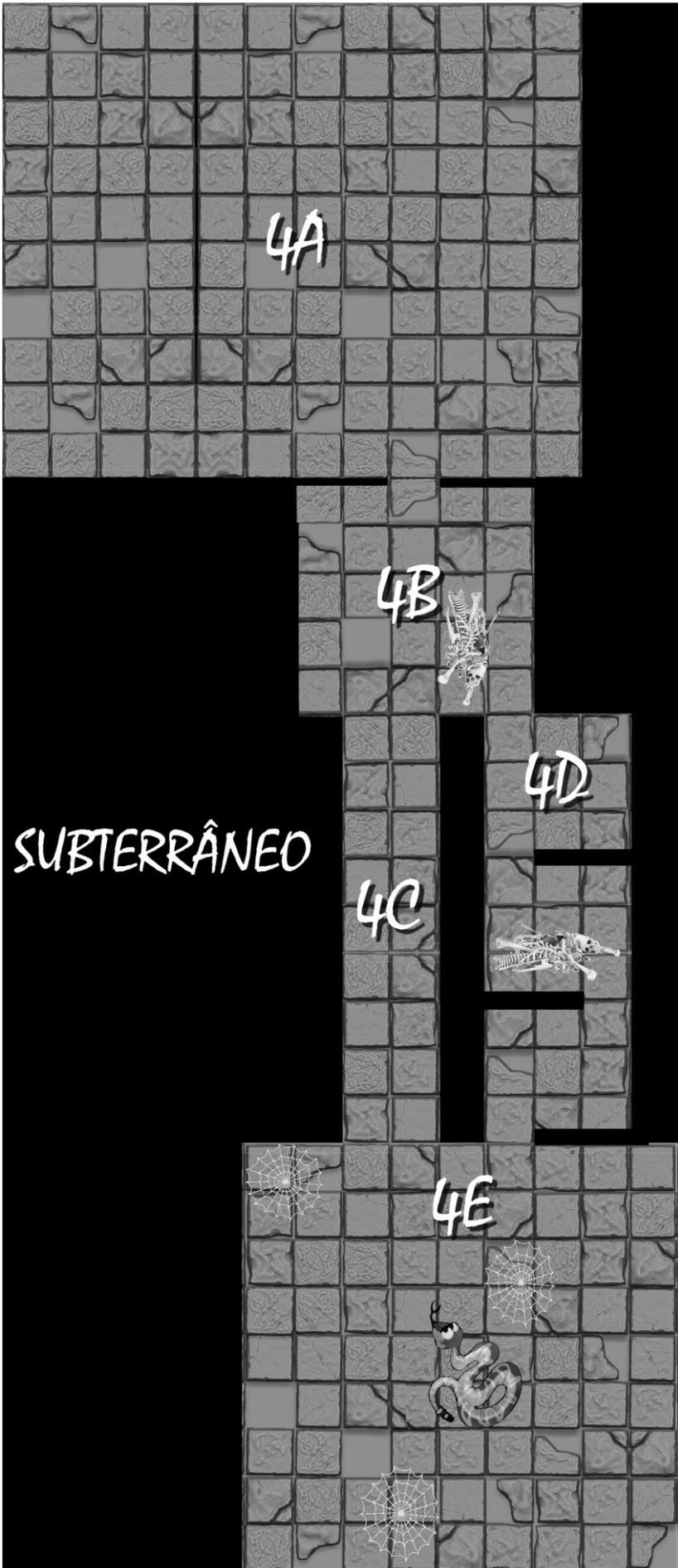
Chi	Força de Vontade
●●●○○○○○○○○○	●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□

Saúde	
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○	□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	4	4
Strong	5	6	4
Fierce	4	8	3
Apresamento	5	5	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Bear Hug	4	8	Um
Flying Tackle	4	5	6
Ground Fighting	Esp.	Esp.	Esp.

Combo: Flying tackle para Cobra Crush (Bear Hug)







ESTÁTUA



ELEVADOR

ARENA DO DEUS-SOL