

# THE KING OF FIGHTERS R P G



# THE KING OF FIGHTERS

PARA STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG

## CRÉDITOS:

**Escrito por:** Eric “Musashi” Souza e Odmir Fortes

**Com Contribuições de:** Edson Golem, Gilvan Gouvea, Guilherme Rabelo Alves, Thiago Rosa “Shinken”

**Edição e Diagramação:** Eric “Musashi” Souza.

**[www.sfrpg.com.br/shotokan](http://www.sfrpg.com.br/shotokan)**

*Street Fighter é uma propriedade Intelectual da CAPCOM.*

*The King of Fighters é uma propriedade intelectual da SNK/Playmore.*

*Storytelling RPG é um Sistema de Regras para RPGs Criado pela Withe Wolf escrito por Bill Bridges, Phil Brucato, Brian Campbell, Sean Lang, Mike Tinney e Stephan Wieck*

# ÍNDICE

INTRODUÇÃO: SOUTH TOWN	05-08
CAPITULO 1: ART OF FIGHTING	09-28
CAPITULO 2: FATAL FURY	29-60
CAPITULO 3: GAROU: MARK OF THE WOLVES	61-77
CAPITULO 4: IKARI WARRIORS	78-92
CAPITULO 5: PSYCO SOLDIERS	93-101
CAPITULO 6: SAGA OROCHI	102-128
CAPITULO 7: SAGA NESTS	129-148
CAPITULO 8: CRONICAS DE ASH	149-165
CAPITULO 9: NOVAS MANOBRAS ESPECIAIS	166-178



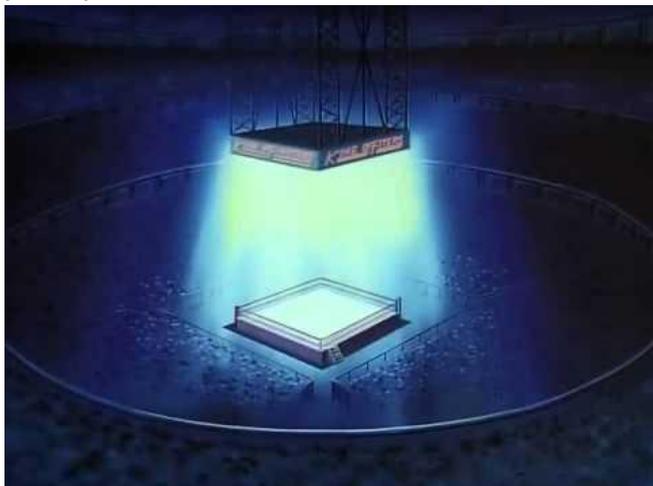
# INTRODUÇÃO: SOUTH TOWN

## Prólogo:

*South Town é uma cidade localizada na costa sul dos EUA no estado da Flórida. South Town é baseada em Miami. Com o passar do tempo, também atraiu a máfia italiana e chinesa devido à sua localização rentável para o mercado negro. Algum tempo na década de 1960, a máfia desapareceu misteriosamente e a paz voltou para as ruas. Na realidade, foram lentamente conquistados pela pseudo-agência policial, Howard Connection. O Sr. Big e sua máfia são atualmente uma das maiores gangues que se opõem a ela.*

## O Rei dos Lutadores

É um torneio anual, que ocorria inicialmente em um estádio na costa americana, organizado por Geese Howard. Mais tarde as disputas foram crescendo e viraram internacionais, sendo assim diversos lutadores do mundo inteiro puderam participar.



## Lugares interessantes

Há muito o que o Narrador pode falar de South Town, sendo uma cidade com uma tradição de bons lutadores. Aqui serão descritos apenas os lugares mais famosos e mais divertidos pelos quais os personagens podem passar, mas sempre há um bar a mais, uma arena secreta, uma academia em ascensão. O Narrador é livre para criar à vontade e para alterar as informações fornecidas.

•Pao-Pao Café: É um bar muito conhecido na cidade de South Town. Foi fundado por Richard Meyer um brasileiro lutador de capoeira.

Posteriormente quando ele se aposentou, seu pupilo Bob Wilson assumiu o local. Este ambiente costumava ser palco para muitas lutas de bar, mais tarde virou o ponto de encontro para diversos lutadores após os torneios.



•Howard Arena: Geese possui um prédio no coração de South Town, de onde pode observar a cidade e organizar suas operações criminosas. O prédio é muito usado por Geese, e possui, no último andar, uma grande sala, com temas japoneses e biombos com pinturas do chefe do crime. Geese costuma atirar do alto do prédio suas vítimas.



•Garcia's House (Casa dos Garcia): Aqui mora o playboy Robert Garcia, e sua família. Uma mansão admirável, com uma coleção de Ferraris. A casa possui muitos quartos, porém Robert só deixa amigos e parentes dormirem aqui.



•National Park: Aqui é onde Ryo treina e se concentra. Ele possui um estábulo aqui, onde deixa Tatsumaki (seu cavalo). Ele organiza lutas no estábulo, onde se sente mais confiante e seu chi flui de forma mais tranquila. Há um bosque

aqui, onde Ryo treina, derrubando algumas árvores, e Joe Higashi passou a treinar no lugar após ficar descontente com o seu desempenho no King of Fighters.



•Mac's Bar: É um Bar também muito famoso, contudo de baixo nível, onde a gangue de motoqueiros de Jack Turner se encontra. Quem toca na sua moto está praticamente morto.



•Fitness Club: Aqui é uma academia de ginástica onde Yuri sempre malhou, e mesmo após começar a aprender com o pai, ela seguiu a frequentar o lugar, não só pelos exercícios, mas por suas amigas. Não são poucos os jovens lutadores que tentam fazer fama derrotando um Sakazaki, e se não é possível com Ryo, que seja com Yuri! Por isso ela já deu muitas lições na academia – mas também já perdeu lutas.



•Sound Beach: Agitada praia de South Town. Hwa Jai desafia oponentes para provar que é o supremo campeão de muay thai, e as lutas violentas seguiram ocorrendo por lá após Joe passar a morar na cidade.



•West Subway: Um metrô muito movimentado, sendo o único de South Town. A maior atração, sem dúvida, são as lutas de Duck King. Esse punk luta muito bem e vem desafiando oponentes por aqui. Ele pretende derrotar Terry Bogard e esse boato vem gerando muita especulação de seus fãs.

•Todoh's Dojo: Aqui, é o dojô de Ryuhaku Todoh,



grande mestre de artes marciais. Ele desafia oponentes para mostrar sua superioridade e vem fazendo nome. Esse dojô só perde em popularidade para o de Takuma Sakazaki.



•China Town: A área oriental de South Town. A maioria dos costumes do extremo oriente permanece aqui, e mais parece um pedaço de Hong Kong na América. Na rua da feira, o novo fenômeno Lee desafia oponentes. Seus combates costumam parar a tal feira.



• **South Town Park:** É um parque de diversões que fica o ano inteiro em South Town. Possui muitas barracas, uma roda gigante e uma montanha russa. King trabalha aqui nos fins de semana. Ela é garçom de um bar de Mr. Big. Ela não leva desaforo pra casa, e, às vezes, detona alguns lutadores. Ela luta em frente a uma cigana que tem uma bola de cristal.



• **Boxing Gym:** Esse é um lugar obrigatório para quem quer se tornar um campeão de Boxe. Um ginásio criado em um galpão abandonado, onde Mickey Rogers treina seus golpes. Ele desafia vários oponentes aqui, e sonha em se tornar um campeão de categorias médias. O ginásio tem um ringue no centro, onde acontecem os combates.



• **Academia Sakazaki:** Aqui é onde Ryo e Robert treinaram sob a tutela de Takuma, além de dezenas de outros jovens no decorrer dos anos. O Kyokugen-ryu provou sua eficiência com o passar do anos, seus praticantes sempre se saindo bem em competições. O dojô possui muitos adeptos, e é muito famoso não só em South Town, mas nas cidades vizinhas e até fora do país. Mesmo após o sumiço de Takuma, os alunos continuaram a ir às aulas, sendo monitorados por Robert Garcia.



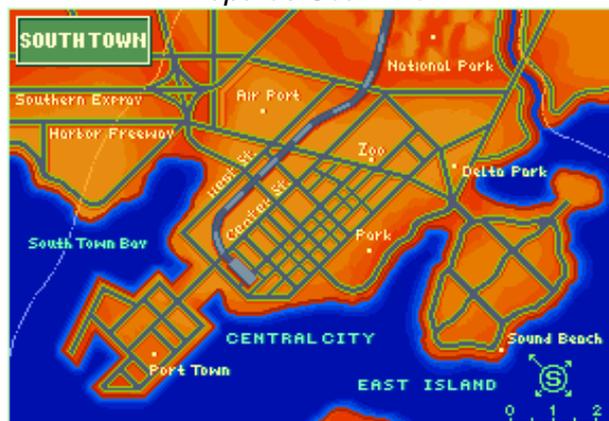
**Aeroporto:** Esse é o aeroporto de South Town, que fica próximo à base aérea. Aqui raramente há lutas, uma vez que a polícia é de grande influência por aqui. John Crawly costuma sediar seus combates numa base aérea localizada ao lado do aeroporto civil.



• **Ponte de Ligação:** A ponte liga South Town com a ilha de Geese. Ela não está livre dos combates, pois seu tráfego é pequeno, e é um bom lugar para se lutar.



*Mapa de South Town*



## Aventuras em South Town

Aventuras no mundo de South Town são como aventuras no nosso mundo real. É claro, as diferenças começam pelo uso de poderes e pela existência da cidade norte-americana. Os lutadores irão competir em torneios legais de seus estilos, e o torneio supremo é o King of Fighters, um torneio de estilos mistos, realizado em South Town e muito sombrio, mas que pode render muita glória e fama.

South Town não chega a ser uma das maiores cidades do mundo, mas também não é um vilarejo, sendo um lugar que não chama atenção o suficiente para que o crime organizado seja combatido duramente. O poder do grupo criminoso de Geese Howard é a lei em becos e no submundo, autoridades são manipuladas pelos seus chefões.

Não obstante, South Town possui heróis. E muitos. Mas poucos deles são capazes de vencer todos os desafios e chegar a enfrentar Geese e Big. Menos ainda são os que têm potencial para vencê-los. Esses aí devem entrar no torneio Rei dos Lutadores e passar duramente pelas fases, ou então se arriscar pelas ruas e pelos bares enfrentando seus leões-de-chácara e exigindo o direito de uma luta contra os cabeças da organização.

A corrida pela vitória apenas começou.





O passado desta cidade é repleto de ações do crime organizado e de heróis clichês que lutam contra eles em busca de justiça. A cidade está sendo comandada por Gesse Howard, ainda nos seus primeiros anos como chefe do crime organizado, o que faz com que Mr. Big assuma o papel de maior destaque como seu braço direito e o rosto por traz da sua associação.

Entre as diversas grandes batalhas que aconteceram na cidade, a saga mais famosa de todas, conhecida como a Arte da luta, ou *Art of Figthing*, foi protagonizada por mudanças radicais na cidade, como a queda de Mr. Big e a reestruturação do Dojô dos Sakazaki, e é ela que iremos contar aqui.

Há anos o Dojô dos Sakazaki estava perdendo prestígio, principalmente desde que Takuma, o atual representante dele, desapareceu misteriosamente, deixando seus pupilos Ryo e Robert com a missão de cuidar dele. Embora com suas outras motivações, eles faziam este papel, junto da caçula do clã Sakazaki.

Contudo, no ano de 1978, Yuri Sakazaki foi sequestrada misteriosamente por uma gangue de criminosos, e seu irmão Ryo Sakazaki, junto de seu amigo Robert Garcia, parte para cima de todo mundo para resgatá-la. Através de diversas lutas contra todo tipo de adversário, eles conseguem encontrar as pistas do paradeiro de Yuri.

Ryo e Robert então enfrentam Mr. Big, até então o senhor do crime em South Town, e o derrotam, conseguindo assim recuperar Yuri das garras do criminoso. Contudo a aventura ainda não havia terminado, e Ryo se depara com uma figura misteriosa que utiliza uma máscara de Tengu (demônio japonês), intitulando-se Mr. Karatê.

É revelado então que Takuma descobriu que o acidente da sua esposa fora orquestrado por uma organização criminosa, e para proteger sua família, ele resolveu sair de casa, só que aconteceu um efeito contrário e Mr. Big começou a chantagear Takuma para fazer atos criminosos, e este acatou.

Contudo, Takuma cumpria as ordens à sua maneira, quase sempre diferente do plano original, e um dia, quando recebeu a ordem de assassinar Jeff Bogard, ele deu seu basta e recusou-se. Foi assim que a gangue de Mr. Big sequestrou Yuri, como uma forma de controlar Takuma. E tudo se encaminhava para isso, até que Ryo e Robert conseguiram salvá-la.

Após estes eventos, a família enfim ficou reunida, porém não antes de enfrentar Mr. Big mais uma vez. Em 1979, Geese Howard abre o primeiro King of Fighters, e convida os lutadores de South Town para participarem do mesmo. Seu objetivo é localizar lutadores valorosos da cidade, e recrutá-los para o seu exército ou matá-los caso se recusem. Sendo assim, os nossos heróis embarcam novamente em uma luta frenética, cada um com seus objetivos que resultam em um confronto final com Mr. Big e logo após contra Geese Howard com os seus 26 anos.

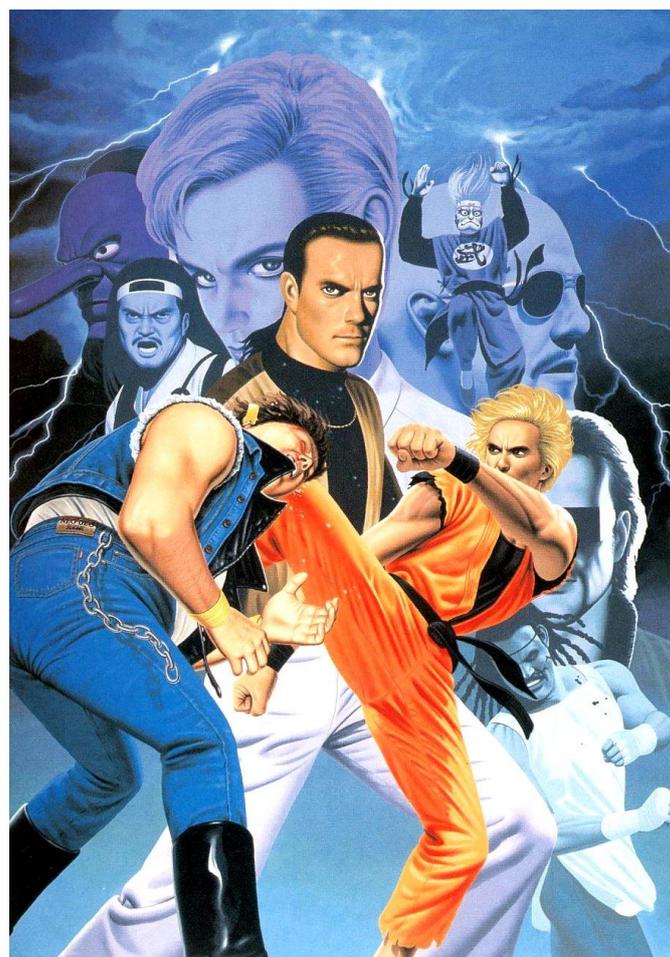
Alguns anos depois, Robert, já namorando Yuri, recebe a ligação de uma amiga de infância, Freia Larwence, que está sendo perseguida por uma organização. Ele logo parte em seu socorro, chamando Ryo para ajudá-lo. E assim temos início de uma nova jornada, desta vez no México. No final, eles descobrem que Tom Wyler estava atrás de Freia para conseguir completar sua fórmula.

Wyler contratou Cole e sua organização para então ir atrás da garota, sendo rechaçados por Robert e Ryo. Eles contaram que pensavam se tratar apenas de um namorado querendo saber se a namorada o traía. Além deles, diversos adversários que se encontravam nas ruas entram em confronto com os heróis. No final, Wyler consegue encontrar Freia, e após roubar o segredo do Elixir virar um monstro extremamente forte. Robert o enfrenta, conseguindo por um fim a sua vida, e salvando Freia.

Após estes eventos, muita coisa aconteceu.

Os Sakazaki criaram um restaurante famoso em South Town, que era administrado por Takuma, já aposentado, e mais tarde por Yuri e Robert. Ryo depois de algum tempo acabou desaparecendo da cidade, decidindo viajar pelo mundo sob o nome de Mr. Karatê, para provar sua força e passar adiante o estilo de luta da sua família. Foi assim que conheceu seu futuro discípulo, o brasileiro Carlos (que será descrito em Garou: Mark of the Wolves).

Durante suas viagens, ocorreram os eventos de Fatal Fury, o que justifica sua ausência dos torneios nessa época. Após esses acontecimentos, o paradeiro de Ryo ficou desconhecido e aberto para as novas lendas da Arte dos Lutadores.



## RYO SAKAZAKI

- **História:** Ryo é o filho de Takuma Sakazaki e Ronnet Sakazaki e irmão mais velho de Yuri Sakazaki. Como Ryo estava predestinado a se tornar o sucessor de Takuma, ele começou seu treinamento quando criança. Mais tarde ele ganhou um grande amigo e parceiro de treino quando Robert Garcia entrou em seu dojô. Após a morte de sua mãe em um acidente de carro quando ele tinha 10 anos, seu pai Takuma saiu de casa e deixou Ryo cuidando de Yuri. Ryo fez isso trabalhando em construções e se esforçando continuamente para defender seu dojô. Um dia sua amada irmã foi sequestrada misteriosamente e graças a isso, Ryo e Robert resolveram procurá-la entrando assim em confronto com o mundo do crime de South Town. Após mais batalhas, Ryo se tornou mais forte e começou a ser chamado de Tigre do Extremo. Durante suas aventuras você acabou conhecendo também a lutadora King, por quem nutre um sentimento, contudo não sabe como se expressar.
- **Aparência:** Ryo veste-se com roupas tradicionais do Karatê, contudo gosta de usar cores alegres e berrantes como Laranja. Ele também possui cabelos loiros e um olhar determinado.
- **Interpretação:** Você, é serio durantes as lutas e muito leal a seu amigo Robert e a sua família. É muito determinado, e às vezes teimoso o que transtorna Yuri. Parece difícil para você expressar suas emoções e por isso, às vezes, fica disputando muito com Yuri. Leva o seu karatê não só como um esporte e um hobby, mas como um estilo de vida.



Estilo: Karatê Kyokugen-ryu, Escola: Dojô de Takuma, Conceito: Estudante, Assinatura: comprimento oriental

### Atributos

- Físico: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- Mental: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 4
- Social: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 5, Perspicácia 5, Intimidação 3, Manha 1, Lábria 1
- Perícias: Luta Às Cegas 5, Sobrevivência 5, Furtividade 3
- Conhecimentos: Arena 3, Estilos 4, Mistérios 2, Medicina 1

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 4, Arena 3, Sensei 3, Mascote 1
- Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 6
- Manobras: Punch Defense, Kick Defense, Hyper Fist (ZANRETSUKEN), Power Uppercut, Throw, Fireball (KO-OU KEN), Dragon Punch (KOHOU), Jump, Kippup, Hurricane Kick 11

(HIEN SHIPPU KYAKU), Flying Fireball, Breakfall, Mega Punch, Foot Sweep, Improved Fireball (HAOH SHOKOKEN), Triple Strike

- Combos: Power Uppercut – Fireball  
Foot Sweep - Throw - Improved Fireball (Dizzy)  
Power Uppercut - Dragon Punch  
Short - Short - Foot Sweep  
(Dizzy)  
Jab - Strong - Power Uppercut  
(Dizzy)  
Movimento - Hyper Fist -  
Dragon Punch (dizzy) (Combo  
Ryuko Rambu)

Renome

- Glória 6, Honra 9
- Chi 8\*, Força de Vontade 9, Saúde 18\*
- Arena; Ryo costuma lutar no National Park, principalmente no estábulo. Lá, fica seu cavalo Tatsumaki, que Ryo gosta tanto. Joe também treina por lá, e não são raras as vezes que os dois treinam juntos.

*Após os eventos do primeiro Art of Fighting, Adicione +2 de Chi e Saúde a Ryo.*



## ROBERT GARCIA

- História: A família italiana Garcia ser muito rica e de grande prestígio, Robert não queria ter a vida fácil de um playboy milionário. Sendo assim, matriculou-se na academia dos Sakazaki onde Robert amadureceu rapidamente. Eles foram criados junto de Ryo, como irmãos, parceiros e rivais. Em contraste com o Tigre ao que Ryo se assemelha quando está lutando, Robert modela suas técnicas debaixo do símbolo do Dragão. O tigre e o dragão, considerados dois dos animais mais perigosos segundo o japonês antigo, também são conhecidos para serem os mais ferozes em rivalidade. Muitos dos ataques deles podem ser comparados. Robert parece ser mais forte que Ryo, entretanto lhe falta velocidade. Sua relação com Yuri é complicada, eles nutrem algum sentimento entre si, mas a proximidade de Ryo muitas vezes o faz evitar tocar no assunto de relacionamento.
- Aparência: Robert é um verdadeiro amante latino. Roupas sociais, olhar sedutor. Ele sempre está bem-vestido e com um carro caro, além de roupas impecáveis.
- Interpretação: Você sempre está mais do que feliz em ajudar Ryo e Takuma – seja ministrando aulas, lutando em torneios ou salvando Yuri. É tempo para mostrar suas habilidades como um lutador e pagar a generosidade dos Sakazakis! Apesar de rico, você não é o esnobe típico que se pensa que poderia ser. Você estima amizade e fraternidade acima de tudo. Você também parece ser o tipo aventureiro, e está sempre pronto para uma festa.



Estilo: Karatê Kyokugen-ryu, Escola: Dojô de Takuma, Conceito: Playboy, Assinatura: Sinal de positivo

### Atributos

- Físico: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- Social: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 5
- Mental: Inteligência 4, Percepção 4, Raciocínio 4

### Habilidades

- Talentos: Intimidação 5, Lábias 5, Manha 4, Prontidão 2, Interrogação 3
- Perícias: Luta Às Cegas 3, Condução 5, Furtividade 3, Segurança 1
- Conhecimentos: Medicina 2, Computador 3, Estilos 3, Arena 2, Investigação 2

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 4, Recursos 4, Sensei 3
- Técnicas: Soco 5, Chute 6, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 6
- Manobras: Lightning Leg (GEN-EI KYAKU), Fireball (RYUU-GEKI KEN), Jump, Throw, Power Uppercut, Dragon Punch (RYUUGA), Hurricane Kick (HIEN SHIPPU KYAKU), Dive Kick (HIEN RYUUJIN KYAKU), Double-Hit Kick, Slide Kick, Wall Spring, Triple Strike, Improved Fireball (HAOH SHOKOKEN)

- Combo: Roundhouse – Fireball

Short – Forward – Roundhouse (Dizzy)  
Double-Hit Kick - Dragon Punch - Foot Sweep  
Movimento - Lightning Leg - Dragon Punch (dizzy) (Combo Ryuko Rambu)  
Short - Forward - Double-Hit Kick (Dizzy)  
Slide Kick - Foot Sweep (Dizzy)

Renome

- Glória 10, Honra 6
- Chi 7\*, Força de Vontade 9, Saúde 18\*

*Após os eventos  
do primeiro Art of  
Fighting,  
Adicione +2 de  
Chi e Saúde a  
Robert.*



## MR. BIG

- **História:** Ele chegou há muito a South Town, e criou sua quadrilha. Com o tempo, foi ganhando a confiança dos maiores criminosos de lá e aliou-se a Geese Howard. Big sempre teve uma rixa com o Karate Gym de Takuma Sakazaki, ainda mais depois da humilhação que sofreu – na verdade, não foi apenas UMA humilhação. Atualmente está fora de South Town, mas ainda aguarda por uma oportunidade de vingança.
- **Aparência:** Mr. Big é um grande mafioso e como tal se veste com estilo. Roupas caras e excêntricas contrastam com sua careca e sorriso cínico.
- **Interpretação:** Você é muito divertido e sarcástico, e adora desfrutar de tudo que o dinheiro sujo pode lhe oferecer. Lindas garotas, uma limusine, quarto presidencial... No entanto, também se preocupa com o seu potencial de lutador, reservando uma hora para seus treinos. Tem uma sede de vingança pelos Sakazaki, apesar de não odiá-los realmente.

Estilo: Bojutsu/Karatê, Escola: Desconhecida, Conceito: Mafioso, Assinatura: Gargalhada

### Atributos

- Físico: Força 6, Destreza 4, Vigor 6
- Mental: Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 4
- Social: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 3

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 2, Perspicácia 2, Intimidação 5, Manha 5, Lábria 2
- Perícias: Condução 2, Liderança 4, Furtividade 2, Sobrevivência 2
- Conhecimentos: Computador 2, Investigação 2, Estilo 2

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 5, Apoio 2, Recursos 2, Contatos 3, Fama 2, Staff 5
- Técnicas: Soco 2, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 5, Bastão 6
- Manobras: Head Butt, Jump, Flying Head Butt, Throw, Fireball, Power Uppercut, Shock Treatment, Triple Strike (pode aplicar com bastão)
- Combo: Fierce - Fireball - Power Uppercut (dizzy)
- Equipamento: Bastão, Óculos Escuros

### Renome

- Glória 4, Honra 0
- Chi 5, Força de Vontade 7, Saúde 20



## TAKUMA SAKAZAKI/MR. KARATÊ

- História: Sempre um grande mestre de Karatê, Takuma se sentiu fraquejar ante o sequestro de Yuri. Ele se entregou para Big e passou a obedecê-lo utilizando para isso a identidade de Mr. Karatê e começou a usar uma máscara de Tengu para esconder a sua vergonha. Após ser derrotado por Ryo e tudo ter sido resolvido, passou a se concentrar no aperfeiçoamento de sua arte.
- Aparência: Takuma se veste com roupas tradicionais. Embora esteja meio velho gosta de manter a pose como Patriarca. do Kyokugen-Ryu.
- Interpretação: Você é muito sério e severo, tanto para seus alunos como com seus filhos. Seu Kyokugen-ryu é o seu tesouro, e é isso que você quer mostrar para o mundo.



Estilo: Karatê Kyokugen-ryu, Escola: Desconhecida, Conceito: Sensei, Assinatura: Mostra os músculos

### Atributos

- Físico: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- Mental: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5
- Social: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 5, Perspicácia 5, Manha 3, Intimidação 4, Líbia 2
- Perícias: Liderança 2, Sobrevivência 4, Luta às Cegas 4, Furtividade 3
- Conhecimentos: Arena 5, Medicina 2, Estilos 5, Mistérios 4

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 5, Arena 4, Recursos 3, Fama 3
- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 6
- Manobras: Jump, Hyper Fist (ZANRETSUKEN), Power Uppercut, Fireball (KO-OU KEN), Improved Fireball (HAOH SHOKOKEN), Knee Basher, Regeneration, Foot Sweep, Throw, Hurricane Kick (HIEN SHIPPUU KYAKU), Triple Strike
- Combos: Jab - Fierce

Jab - Fierce - Power Uppercut (Dizzy)

Movimento - Hyper Fist - Improved Fireball (dizzy) (Combo Ryuko Rambu)

### Renome

- Glória 8, Honra 7
- Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20



## RYUHAKU TODOH

- História: Ryuhaku Todoh é o criador e principal mestre do estilo Todoh de Kobudo, que é uma mistura de Kobujutsu e Kendo. Todoh possui uma velha rivalidade com a Escola Kyokugenryu de karatê, e os considera uma vergonha à luta em termos de efetividade, criando uma rivalidade com Takuma Sakazaki, e possui uma rivalidade com Takuma Sakazaki desde quando era jovem. Em sua missão para encontrar sua irmã desaparecida Yuri, Ryo Sakazaki confronta Ryuhaku em sua escola e o derrota para descobrir mais sobre sua irmã, depois de ser derrotado por Ryo, ele foi humilhado e viu seus alunos indo embora, levando sua escola à falência. Depois da derrota, ele se escondeu e não foi visto desde então.
- Personalidade: Você é sério dentro das lutas, mas muito calmo e amigável fora delas. Você possui uma grande rivalidade com Takuma Sakazaki e considera pouco profissional.
- 



Estilo: Kobujutsu, Escola: Todoh's Dojô, Conceito: Mestre de Arte Marcial, Assinatura: Cumprimento Oriental  
Atributos

- Físico: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- Mental: Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 3
- Social: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2

Habilidades:

- Talentos: Prontidão 5, Perspicácia 4, Manha 1, Intimidação 2, Lábria 3
- Perícias: Liderança 4, Sobrevivência 2, Luta às Cegas 4, Furtividade 3
- Conhecimentos: Arena 3, Medicina 3, Estilos 4, Mistérios 4, Investigação 2

Vantagens

- Antecedentes: Arena 3, Fama 1, Recursos 3
- Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 6, Apresamento 4, Esportes 3, Foco 5
- Manobras Especiais: Jump, Breakfall, Throw, Power Uppercut, Foot Sweep, Fireball, Double-Hit Kick
- Combos: Fireball para Fireball (dizzy), Bloqueio para Fireball, Jab para Power Uppercut para Fireball (dizzy)
- Renome: Glória 5, Honra 2
- Toques Finais: Chi 4, Força de Vontade 7, Saúde 20

## JACK TURNER

- História: Outrora líder de uma gangue Black Cats, agora a gangue de Jack está sendo desmantelada, por problemas internos. Jack arruma brigas nos becos de South Town para mostrar sua superioridade e chamar mais integrantes para sua gangue. Até que foi derrotado por Mr. Big, reconhecendo sua força começou a trabalhar com ele. Jack se tornou um dos subordinados de mais alto posto de Big, e isso lhe dava liberdade para agir como quisesse. Jack um dia recebeu ordens de sequestrar uma colegial no bairro asiático da cidade, e o fez, levando a moça para um lugar afastado do centro de South Town. Ele então foi desafiado e derrotado por Ryo e Robert, humilhado e com o nome de sua gangue na lama, Jack sumiu por uns tempos. Retornando um ano depois no torneio The King of Fighters para mostrar que ainda era um bom lutador. Jack foi até bem no torneio, mas Ryo Sakazaki o derrotou novamente. Porém, sua habilidade lhe devolveu o respeito de seus homens, e agora chamando a Gangue de Neo Black Cats, Jack deixou South Town para andar livremente pelo país, tocando o terror por aí afora.
- Interpretação: Você tende a ser encrenqueiro e se achar superior. Manda em quem pode e dá uma lição em quem não o obedece. Adora sua moto.



Estilo: Luta Livre, Conceito: Líder de Gangue, Assinatura: Grito de vitória!

Atributos: Força 6, Destreza 3, Vigor 6, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 4, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 5, Manha 5, Lábia 2, Condução 4, Liderança 3, Sobrevivência 2, Medicina 2, Estilos 1

Antecedentes: Aliados 5, Arena 1, Apoio 1, Fama 2

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

Manobras Especiais: Jump, Grappling Defense, Foot Sweep, Throw, Neck Choke, Super Drop Kick, Spinning Back Fist, Slide Kick

Renome: Glória 5, Honra 2

Toques Finais: Chi 4, Força de Vontade 7, Saúde 20

## LEE PAI LONG

- **História:** Um mestre em medicina e artes marciais chinesas, Lee Pai Long é conhecido pela sua arte suave e destrutiva. Ele trabalha como diretor da prisão no sul da cidade, embora tenha uma pequena loja de ervas. Durante a aventura de Ryo Sakazaki e Robert Garcia para salvar Yuri, eles lutam e derrotam Lee no bairro chinês. Ele diz ao dpla para irem ao restaurante francês L' Amor para obter informações.
- **Interpretação:** Você é um sábio clássico, possuindo estereotipo de mestre filosófico de artes marciais. É um bom amigo de Takuma e possui uma personalidade parecida com a dele.



Estilo: Crescent Monkey Kung Fu (Majestic Crow), Conceito: Sabio, Assinatura: Braços cruzados para trás

Atributos: Força 4, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 2, Manha 1, Lábia 3, Luta as Cegas 5, Liderança 3, Sobrevivência 2, Medicina 5, Estilos 4 Mistérios 3

Antecedentes: Aliados 1, Arena 1, Recursos 3, Contatos 3

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 4, Garra 5

Manobras Especiais: Jump, Throw, Air Throw, Rising Storm Crow, Spinning Weapon, Wall Spring, Handstand Kick, Triple Strike, Hundred Hand Slap, Chi Kun Healing, Foot Sweep, Spinning Foot Sweep, Multiple Stomp, Balance, Rolling Attack\*, Flying Heel Stomp\*, Power Uppercut

\*Ele pode utilizar essas manobras com Garras.

Combo: Wall Spring para Spinning Weapon

Jump para Spinning Weapon

Bloqueio para Power Uppercut

Hundred Hand Slap para Power Uppercut para Jumping Forward (dizzy)

Renome: Glória 3, Honra 6

Chi 4, Força de Vontade 9, Saúde 18

## KING

- História: King nasceu e viveu na França por um longo tempo contudo ganhou fama após derrotar um grande campeão de Muay Thai. Ela se provou como grande lutadora, mas para evitar problemas e escândalos por ser uma mulher, começou a vestir-se como homem. Alguns anos antes dos acontecimentos de Art of Fighting, ela sofreu uma derrota humilhante ao ser encontrada por Jack Turner e sua gangue. Mais tarde, ela foi convidada por Mr. Big para trabalhar em sua boate. Foi assim que ela teve o primeiro encontro com Ryo Sakazaki e Robert Garcia, e Ryo a derrotou descobrindo assim seu segredo ao atingi-la e rasgar sua roupa. Ela seguiu com o seu trabalho e com as lutas, e eventualmente disputou o King of Fighters atrás de dinheiro para pagar a cirurgia por seu irmão mais novo que estava paraplégico. Há rumores de que se encantou por Ryo, contudo os dois são muito tímidos para que possam confirmar eles.
- Aparência: King gosta de se vestir como homem, porém após ter sido derrotada por Ryo começou a usar roupas que mostravam um pouco mais sua feminilidade.
- Interpretação: Você é elegante, gentil e confiável, mas procura manter uma postura que esconda sua feminilidade, agindo como um rapaz agiria. Luta para se tornar cada vez mais resistente e forte, não tanto pela luta em si. Ela raramente demonstra seus sentimentos amorosos próximos de suas amigas (porque quando ela faz, geralmente algo de errado acontece). Ela sempre se vestiu em roupas de homem, mas foi ficando cada vez mais feminina ao passar do tempo, com um brinco, salto alto.



Estilo: Muay Thai, Escola: Desconhecida, Conceito: Estudante, Assinatura: Elegância

### Atributos:

- Físicos: Força 4, Destreza 6, Vigor 5,
- Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 5,
- Mentais: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3

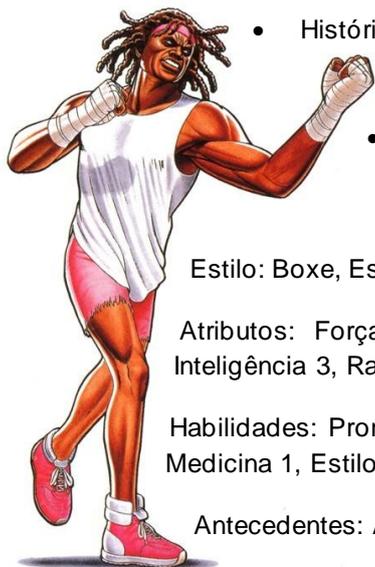
### Habilidades:

- Talentos: Prontidão 3, Perspicácia 2, Intimidação 4, Manha 2, Lábria 3
- Perícias: luta As Cegas 2 Condução 3, Liderança 3, Furtividade 3, Sobrevivência 2
- Conhecimentos: Arena 2, Investigação 2, Estilo 4
- Antecedentes: Aliados 1, Recursos 2, Apoio 1
- Técnicas: Soco 4, Chute 6, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 4
- Manobras: Flash Kick (TRAP SHOT), Scissor Kick (TORNADO KICK), Slide Kick, Throw, Jump, Fireball (VENOM STRIKE), Flying Fireball (AIR VENOM STRIKE), Double-Hit Kick, Repeating Fireball (VENOM SHOOT), Multiple Stomp (SUPRISE ROSE), Flying Heel Stomp

Combos: Flack Kick – Double-Hit Kick (dizzy); Flash Kick - Multiple Stomp; Fireball – Fireball (Combo Double Strike)

- Glória 4, Honra 3
- Chi 5, Força de Vontade 7, Saúde 20

## MICKEY ROGERS



- História: Mickey cresceu nas ruas, com o sonho de se tornar um campeão de boxe. Ele fundou o Boxing Gym de South Town e agora treina para realizar seu sonho.
- Interpretação: Você tende a ser sério e pensativo em combates. Em outras situações, é muito extrovertido. Treina com afinco e espera se tornar um campeão.

Estilo: Boxe, Escola: Autodidata, Conceito: Órfão, Assinatura: Mostra os músculos

Atributos: Força 4, Destreza 6, Vigor 5, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 3, Manha 4, Lábia 1, Liderança 1, Furtividade 2, Sobrevivência 1, Medicina 1, Estilos 1

Antecedentes: Aliados 2, Arena 2, Fama 1

Técnicas: Soco 5, Chute 0, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 4

Manobras Especiais: Jump, Grappling Defense, Fist Sweep, Fireball, Sonic Boom, Bear Hug, Wall Spring

Renome: Glória 3, Honra 4

Toques Finais: Chi 5, Força de Vontade 6, Saúde 15

## JOHN CRAWLY

- História: John começou cedo na carreira militar. Ele era uma vez um piloto de habilidade sem igual, mas depois teve um problema de visão em um de seus olhos. Incapaz de voar, Crawley foi conduzido ao consumo de álcool e comportamento anti-social e psicótico. Em pouco tempo estava se metendo em brigas de rua o que chamou a atenção de Mr. Big, o chefe do crime local, que o recrutou para suas fileiras, tornando-o parte de um esquema de contrabando de armas. Mais tarde derrotado por Robert ele foi expulso da marinha e sofreu com a corte marcial.
- Interpretação: Você tende a ser extrovertido e vaidoso, chegando a ser chato. Após perder a amizade de Big, você ficou chateado. Quer a mordomia de volta de qualquer maneira.

Estilo: Forças Especiais, Escola: Exército, Conceito: Militar Corrupto, Assinatura: Ri do oponente caído

Atributos: Força 4, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 3, Manha 2, Lábia 3, Condução 4, Liderança 2, Segurança 3, Furtividade 3, Sobrevivência 2, Computador 2, Medicina 2, Estilos 3

Antecedentes: Aliados 5, Arena 2, Recursos 3, Fama 1

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

Manobras Especiais: Jump, Grappling Defense, Foot Sweep, Throw, Wall Spring, Slide Kick, Fireball, Flying Body Spear

Renome: Glória 6, Honra 2

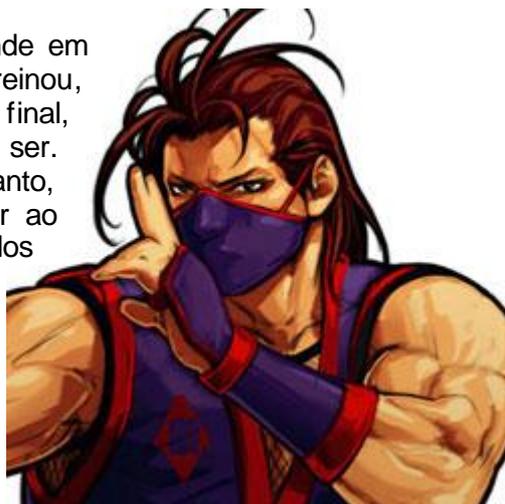
Toques Finais: Chi 5, Força de Vontade 6, Saúde 17



## PERSONAGENS DE ART OF FIGHTING 2

### EIJI KISARAGI

- **Histórico:** Eiji veio de um misterioso clã de Ninja que se esconde em South Town e suas redondezas. Seu mestre o educou e treinou, ensinando todos os segredos do Ninjutsu. Quando veio o desafio final, Eiji se mostrou sério e calculista, como um verdadeiro Ninja deve ser. Qual o desafio final? Derrotar e matar seu próprio mestre. No entanto, antes de sua morte, seu mestre o revelou sua missão: mostrar ao mundo a força do Ninjutsu, eliminando todos os grandes mestres dos outros estilos. Foi assim que Eiji entrou no King of Fighters.
- **Interpretação:** Você é muito calado, e vai mostrar a força de seu Ninjutsu a qualquer custo. Gosta de ser misterioso, e é sempre calmo e calculista num combate. São raras as vezes que parte para cima de seu oponente.



**Estilo:** Ninjutsu, **Escola:** Desconhecida, **Conceito:** Ninja misterioso,  
**Assinatura:** Cumprimento Oriental

#### Atributos

- **Físico:** Força 4, Destreza 6, Vigor 4
- **Mental:** Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4
- **Social:** Carisma 2, Manipulação 5, Aparência 4

#### Habilidades

- **Conhecimentos:** Arena 2, Investigação 2, Medicina 3, Mistérios 2
- **Talentos:** Prontidão 5, Perspicácia 3, Manha 2
- **Perícias:** Luta às Cegas 4, Segurança 3, Furtividade 5, Sobrevivência 2

#### Vantagens

- **Antecedentes:** Fama 1, Herança do Clã 4
- **Técnicas:** Soco 3, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 5, Espada 4
- **Manobras:** Jump, Kippup, Throw, Flying Heel Stomp, Multiple Stomp, Fireball, Improved Fireball, Psychokinetic Channeling\*, Wall Spring, Foot Sweep, Double-Hit Kick, Sakki
- **Combos:** Strong - Roundhouse - Fierce (Dizzy)  
Strong - Fierce - Katana Fierce (Dizzy)

#### Renome

- **Glória** 3, **Honra** 1
- **Chi** 6, **Força de Vontade** 6, **Saúde** 16
- **Arma:** Katana

\* Nota: Ele canaliza sua energia na espada ao invés de canalizar para socos e chutes.

## YURI SAKAZAKI

- **Histórico:** É a filha mais nova de Takuma Sakazaki. Aos 17 anos foi sequestrada pelos homens de Mr. Big, para forçar Takuma a obedecê-lo. Após ter sido salva por Ryo e Robert a pequena e jovem Yuri quis aprender com o pai o Karatê Kyokugen-ryu. Takuma aceitou a oferta e passou a ensiná-la sem o conhecimento de Ryo, que não concordava com o treinamento. Yuri usa o nível mais baixo do Caratê Kyokugenryu, chamado Raiou, apesar de seu pai ter autorizado o treinamento mais avançado. Yuri acredita que as outras formas do Kyokugen são muito ofensivas, mantendo-se então no Raiou. Ela aprendeu rapidinho, dominando o famoso Haoh Shokoken mais rápido que Ryo e Robert. Agora, Yuri acabou gostando da luta. Descobriu que haverá um novo *King of Fighters* e treina, desafiando tudo o que aparece pela frente.
- **Aparência:** Yuri se veste com um misto de roupas de Karatê com roupas de academia. Ela tem uma aparência juvenil e mesmo com o passar dos anos não parece envelhecer.
- **Personalidade:** Você é despreocupada e brincalhona. Sabe que Robert quer alguma coisa com você, mas se faz de difícil. Numa luta, usa de tudo para ganhar; punhos, pernas, o traseiro, e assim por diante.



Estilo: Karatê Kyokugen-ryu, Escola: Dojô de Takuma, Conceito: Aventureira, Assinatura: Sinal de positivo

### Atributos

- Físico: Força 4, Destreza 6, Vigor 4
- Mental: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 5
- Social: Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 5

### Habilidades

- Conhecimentos: Computador 2, Investigação 3, Medicina 1, Estilos 4
- Talentos: Prontidão 2, Perspicácia 3, Manha 4, Lábria 4
- Perícias: Condução 2, Furtividade 3, Segurança 1

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 4, Sensei 3, Fama 2
- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 5
- Manobras: Jump, Power Uppercut, Fireball (KO-OU KEN), Improved Fireball (HAOH SHOKOKEN), Flying Fireball (RAIOU KEN), Air Suplex, Kippup, Lightning Leg (HIEN HOOU KYAKU), Throw, Back roll Throw, Hand Slap Hold (HYAKURETSU BINTA), Short Fireball (SAIHA), Energy Reflection, Wall Spring, Dragon Punch (KUUGA)
- Combos: Jab - Forward – Roundhouse  
Dragon Punch - Dragon Punch  
Short – Lightning Leg (Dizzy)

### Renome

- Glória 3, Honra 7
- Chi 7, Força de Vontade 8, Saúde 20

## TEMJIN

- História: Apareceu em South Town sem passado e começou a trabalhar no porto. Durante uma briga, mostrou suas técnicas e todos o aclamaram. Logo começou a aceitar desafios pela cidade. Vendo que ganharia muito dinheiro, seguiu na carreira.
- Interpretação: Você fará tudo para cumprir seu grande objetivo: ajudar crianças carentes. Por isso luta. É um pouco exibido quando vence um combate, e acaba afastando algumas companhias.



Estilo: Luta Livre, Conceito: Trabalhador Remunerado, Assinatura: Gritos e gestos na vitória

### Atributos

- Físico: Força 4, Destreza 6, Vigor 4
- Mental: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2
- Social: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2

### Habilidades

- Conhecimentos: Medicina 2, Estilos 1
- Talentos: Prontidão 3, Perspicácia 1, Manha 3
- Perícias: Segurança 2, Furtividade 1, Sobrevivência 1

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 5, Fama 2, Recursos 1
- Técnicas: Soco 4, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 4
- Manobras: Jump, Kippup, Throw, Pile Driver, Spinning Pile Driver, Energy Ball, Dashing Elbow, Grappling Defense, Wall Spring, Flying Body Spear
- Combos: Strong - Roundhouse - Fierce (Dizzy)

### Renome

- Glória 4, Honra 2
- Chi 7, Força de Vontade 7, Saúde 17

## PERSONAGENS DE ART OF FIGHTING 3

### KASUMI TODOH



- **História:** Kasumi cresceu aprendendo com seu pai que o Kobujutsu e o Kendô de sua família era o caminho da vitória. Sendo a única herdeira da família Todoh, Kasumi faz tudo pelo legado dos Todoh. Um dia seu pai viajou para Southwown para resolver as suas pendências com um antigo rival, Takuma Sakazaki. Após perder, seu dojô começou a perder respeito e alunos, indo quase a falência. Kasumi chegou aos 16 anos e prometeu para seu pai que devolveria a popularidade para sua academia. Ela decidiu lutar contra Ryo e quem que seja para vingar seu pai da derrota. Após ser derrotada, Kasumi entrega a Ryo sua bandana e o faz prometer que eles lutarão novamente algum dia dizendo que conseguirá de volta a bandana.
- **Personalidade:** Você é séria e taciturna, principalmente pela sua criação. É muito reservada e fala pouco. Você geralmente fica envergonhada com os elogios que recebe pela sua beleza. Nos combates, prefere lutar a qualquer distância, pois sabe que tem golpes poderosos tanto de perto quanto de longe.

Estilo:  
Cumprimento Oriental

Kobujutsu, Escola: Todoh's Dojô, Conceito: Lutadora Profissional, Assinatura:

- **Atributos:** Físico: Força 4, Destreza 5, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 1, Aparência 5, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 4
- **Técnicas:** Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 5
- **Manobras:** Jump, Breakfall, Throw, Power Uppercut, Foot Sweep, Fireball, Double-Hit Kick
- **Combos:** Fireball para Ultimate Ecstasy Crunch (dizzy), Bloqueio para Ultimate Ecstasy Crunch, Jab para Power Uppercut para Fireball (dizzy)
- **Chi 7, Força de Vontade 9, Saúde 20**

### WANG KOH SAN

- **História:** Wang é um aviador. Ele não se preocupa muito com lutas, mas resolveu desafiar Ryo ou Robert (quem ele encontrar primeiro!). Ele tem um pelicano, como amigo e mascote.
- **Personalidade:** Você é divertido, mas também é muito emocional. Adora seu pelicano e não quer que ninguém faça mal a ele. Adora lutar, mas gosta mais ainda de pilotar.



Estilo: Forças Especiais, Escola: Nenhuma, Conceito: Aviador, Assinatura: Levanta o braço

- **Atributos:** Força 4, Destreza 5, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 3
- **Técnicas:** Soco 5, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 4
- **Manobras Especiais:** Jump, Foot Sweep, Sonic Boom, Air Smash, Head Butt, Double-Hit Punch, Breakfall, Throw
- **Combos:** Movimento para Hundred Hand Slap para Hundred Hand Slap (dizzy), Foot Sweep para Air Smash, Jab para Strong para Head Butt (dizzy)
- **Chi 5, Força de Vontade 9, Saúde 15**

## RODY BIRTS

- História: Rody é um policial, que descobriu sobre o desaparecimento de Robert Garcia nos últimos tempos. Ele, agindo por vontade própria e pelo seu instinto, saiu em busca dele. Ele não confia em ninguém, e até mesmo Ryo é um suspeito.
- Personalidade: Você é muito compenetrado no seu trabalho, e nada o fará se distrair. Você não confia em ninguém, e fará de tudo para resolver esse mistério.

Estilo: Forças Especiais, Escola: Polícia de South Town, Conceito: Policial, Assinatura: "Você tem o direito de permanecer calado..."



- Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 4, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3
- Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 3, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 3, Cacete 5, Armas de Fogo 5
- Manobras Especiais: Jump, Kippup, Breakfall, Double-Hit Knee, Double-Hit Punch, Hyper Fist, Power Uppercut Throw
- Combos: Tonfa Strong para Tonfa Fierce, Aparar (Tonfa) para Ataque Furioso (Tonfa)
- Chi 3, Força de Vontade 10, Saúde 20
- Equipamentos: Tonfa, Pistola Pesada

\* Rody usa sua tonfa em seus socos básicos e diversas manobras especiais.

## KARMAN COLE

- História: Não se sabe o passado de Karman. Sabe-se apenas que ele é um exímio lutador, e que está atrás de Takuma para um acerto de contas. E isso inclui seus discípulos: Ryo, Robert e Yuri! Ele é novo em South Town, mas se apresenta como um no meio da multidão.
- Jogando com Karman: Você adora lutar, e dá muito valor à sua honra. Pretende derrotar Takuma, Ryo, Robert e a pequena Yuri. Na verdade, você trabalha para Wyler, mas não gosta muito de obedecê-lo (mas não se arrisca a enfrentá-lo).

Estilo: Kickboxing, Escola: As ruas, Conceito: Capanga, Assinatura: Gargalhada



- Atributos: Força 4, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 1, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4
- Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 3, Armas de Fogo 3
- Manobras Especiais: Jump, Kippup, Breakfall, Reverse Frontal Kick, Foot Sweep, Throw, Brain Cracker, Dashing Punch, Spinning Back Fist
- Combos: Jab para Spinning Back Fist (dizzy), Foot Sweep para Brain Cracker para Brain Cracker (dizzy), Jab para Brain Cracker (dizzy)
- Chi 3, Força de Vontade 8, Saúde 17

## JIN FUHA

- História: Jin é um ronin. Ele lutava para um clã de Ninjas de South Town. No entanto, ao receber uma missão e não aceitar, ele abandonou o clã. Jin treinou muito, e se transformou na montanha de músculos que é hoje em dia. Agora, com a crise na família Sakazaki, ele anseia por derrotar Takuma e Ryo, e tomar toda a sua fama.
- Personalidade: Você é silencioso e sereno. Anseia por enfrentar Ryo e Takuma, mas se contenta com derrotar apenas Ryo, ou mesmo Robert.

Estilo: Ninjutsu, Escola: Desconhecida, Conceito: Ronin, Assinatura: Levanta o braço



- Atributos: Força 6, Destreza 3, Vigor 6, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 4
- Técnicas: Soco 5, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 3, Foco 4
- Manobras Especiais: Jump, Throw, Head Butt, Spinning Clothesline, Shrouded Moon, Boshi-Ken, Shikan-Ken, Wall Spring, Breakfall
- Combos: Strong para Boshi-Ken para Spinning Clothesline (dizzy), Jab para Jab para Jab (dizzy)
- Chi 5, Força de Vontade 7, Saúde 20

## LENNY CRESTON

- História: Lenny é uma lutadora de gangues, que já derrotou todos os grandes lutadores de gangues de South Town. Ela então decidiu partir para enfrentar o enigmático Wyler. Mas, primeiramente, ela precisa vencer Ryo e Robert, para provar a si mesma que está pronta.
- Jogando com Lenny: Você é muito confiante, e adora lutar. Pretende vencer Ryo e Robert, e depois Wyler, para provar que é a melhor de South Town!



Estilo: Kickboxing Ocidental, Escola: As ruas, Conceito: Líder de gangue, Assinatura: Grito de vitória!

- Atributos: Força 4, Destreza 5, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3
- Técnicas: Soco 2, Chute 4, Apresamento 2, Esportes 4, Corrente/Chicote 5
- Manobras Especiais: Jump, Breakfall, Backflip Kick, Throw, Spinning Weapon\*, Kippup
- Combos: Chicote Jab para Spinning Weapon (dizzy), Short para Forward para Spinning Weapon (dizzy)
- Chi 2, Força de Vontade 9, Saúde 18

\* Spinning Weapon é naturalmente uma manobra para bastões e armas parecidas, mas é a melhor forma de simular o chicote de Lenny.

## SINCLAIR

- História: Não se sabe de onde Sinclair veio, e por que está em South Town. Alguns boatos dizem que ela trabalha para o misterioso Wyler. Ela foi enviada para interceptar o caminho de Ryo e Robert, testando-os, para ver se são bons o bastante para enfrentarem Wyler. As pistas deixadas por Sinclair sempre trarão Ryo (na sua procura por Robert) e Robert (na sua procura por Wyler) a ela.
- Personalidade: Você é irônica e esquentada. Sempre se irrita com facilidade, e não aceita derrotas. Adora enfrentar e humilhar homens, principalmente.



Estilo: Baraqaq, Escola: Desconhecida, Conceito: Capanga, Assinatura: Demonstra golpes com sua espada

### Atributos

- Físicos: Força 4, Destreza 6, Vigor 4
- Sociais: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 5
- Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 3, Interrogação 4, Intimidação 2, Perspicácia 2, Manha 4, Lábia 4
- Perícias: Luta às Cegas 3, Liderança 4, Furtividade 5
- Conhecimentos: Arena 2, Computador 1, Investigação 4, Estilos 2

### Vantagens

- Antecedentes: Apoio 3, Contatos 3
- Técnicas: Soco 2, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Espada 6
- Manobras Especiais: Jump, Kippup, Fist Sweep\*, Hundred Hand Slap\*, Power Uppercut\*, Foot Sweep, Slide Kick, Breakfall
- Combos: Cimitarra Jab – Hundred Hand Slap – Hundred Hand Slap (dizzy)  
Aparar – Power Uppercut

### Renome

- Glória 6, Honra 3
- Chi 2, Força de Vontade 9, Saúde 20

\* Essas Manobras são Manobras de Espada, usando a Técnica Espada para o dano e pré-requisitos.

## TOM WYLER

- História: Obcecado por aperfeiçoar o elixir desenvolvido por seu Pai e pelo pai de Freia Lawrence, Wyler é o principal antagonista da terceira fase desta história. Nela, ele persegue a garota para conseguir os dados necessários para completar a formula. Wyler acredita que a ação do pai de Freia em negar-se a completar a formula foi o responsável pela miséria de seu pai e até mesmo causado sua morte. Wyler contratado os serviços de uma agência de investigação privada formada por Rody Birts e chefiada por Lenny Creston para encontra-la.
- Personalidade: Você é mandão e nervoso. Odeia fracotes, e respeita muito Sinclair, pois ela lhe é útil e nunca falhou até hoje.



Estilo: Kickboxing, Escola: Nenhum, Conceito: Lutador, Assinatura: Grito de vitória!

### Atributos

- Físicos: Força 7, Destreza 4, Vigor 7
- Sociais: Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 4
- Mentais: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 4, Intimidação 6, Perspicácia 3, Manha 3
- Perícias: Luta às Cegas 4, Liderança 5, Furtividade 2, Sobrevivência 4
- Conhecimentos: Arena 3, Medicina 2, Mistérios 4, Estilos 2

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 5, Contatos 3, Recursos 3
- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 6, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 3
- Manobras Especiais: Jump, Foot Sweep, Power Charge, Reverse Frontal Kick, Breakfall
- Combos: Nenhum

### Renome

- Glória 7, Honra 1
- Chi 4, Força de Vontade 10, Saúde 20



# FATAL FURY

A série Fatal Fury, ou Garou Densetsu (A Lenda dos lobos famintos), narra a saga de Terry Bogard através da cidade de South Town, onde ele e seu irmão buscam vingança contra Geese Howard que 10 anos atrás (durante os eventos de Art of Fighting) matou seu pai Jeff. A primeira parte da história acontece na cidade americana fictícia de South Town.

Com a violência e a corrupção, South Town constitui o pano de fundo ideal para o torneio de luta anual do King of Fighters, organizado pelo notório rei do crime Geese Howard. Nenhum lutador conseguiu vencer o homem de mão direita e o campeão nomeado, Billy Kane, até que Terry chegue à cena.

Durante o torneio dos reis dos lutadores, Terry e Andy ao lado de Joe, um aliado recém formado eles confrontam diversos inimigos e gangues alguns deles, capangas de Geese. Ao final do torneio, Terry é coroado o rei dos lutadores porem acaba sendo sequestrado e levado ao topo do prédio de Geese. Ambos então travam uma luta feroz que culmina na morte de Geese.

Após livrar a cidade do mal, Terry volta a

andar pelo mundo a procura de experiências novas, enquanto Andy retorna ao dojô dos Shiranui para continuar seu treinamento. Joe por final vai até a Tailândia desafiar outros grandes lutadores.

Dois anos depois, surge um novo torneio do King of Fighters, dessa vez a nível mundial. Nele conhecemos Wolfgang Krauser o irmão mais novo de Geese e lord do castelo alemão de Strongheim. Terry tem então que juntar forças com Joe e Andy novamente para combater a família de seu nemesis. Ao final do torneio Terry com a ajuda de Kim chega ao castelo da família Strongheim, onde Krauser fala sobre sua vida, e seu desejo de enfrentar Terry, aquele capaz de derrotar seu irmão. A luta é ferrenha, e com muito esforço Terry consegue vencer Krauser que humilhado se joga do topo do castelo matando-se para não necessitar conviver com a derrota.

Nos anos seguintes, os torneios do king of Fighters tiveram diversos organizadores por motivos diferentes e se distanciaram do enredo de Fatal Fury, que enfrentava uma revelação bombástica. Geese não havia morrido, ele

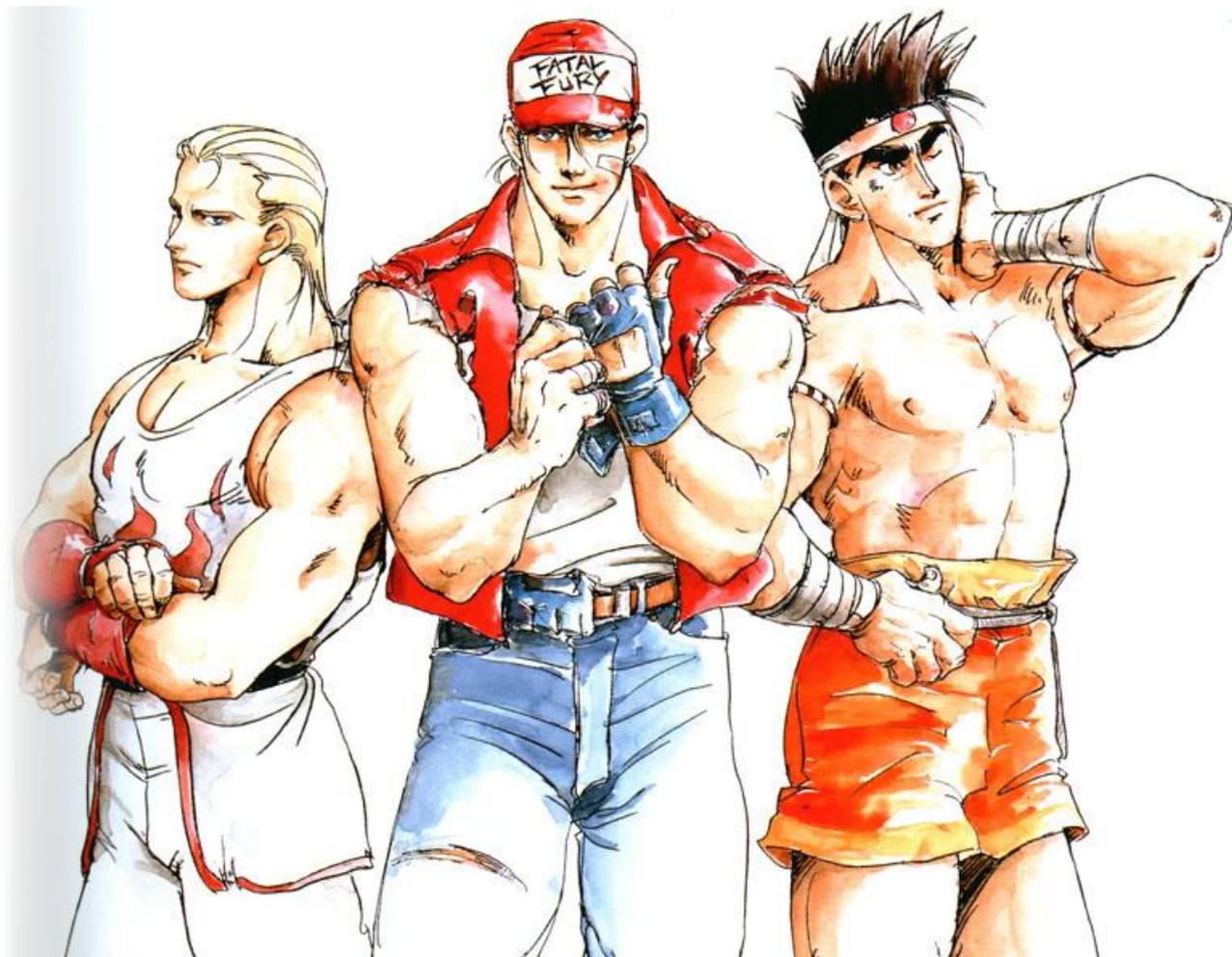
apenas entrou em coma, porém anos depois se recuperou dos ferimentos e ao saber da morte de seu irmão começou uma busca desesperada pelos pergaminhos secretos que dizem a lenda dariam poder ilimitado ao seu possuidor.

Jin Chonrei e Jin Chonshu os atuais guardiões dos pergaminhos vendo que não poderiam deixar que eles caíssem nas mãos de Geese contrataram o mercenário Ryuji Yamazadi para assassinar o chefe do crime. Contudo Geese é implacável e com sua fúria e poderes renovados derrota Ryuji, e os irmãos Jin, conquistando assim os pergaminhos. Ao lê-los descobre que eles não contem nenhum poder, apenas uma mensagem, de que o detentor deles teria que ser o mais forte pois precisaria vencer a todos para obtê-los. Com isso Geese resolve que ele deve reconquistar seu poder. Durante os acontecimentos desta saga Terry acaba se aproximando Blue Marry e para

azar de Billy, Joe Higashi começa a namorar sua irmã, Lily Kane.

Organizando seu ultimo King of Fighters Geese tenta atrair Terry para sua vingança, durante o torneio Terry acaba passando por maus bocados, e ao chegar até a torre dos Howards enfrenta seu algoz, pela ultima vez. Depois de um poderoso Power Geyser Geese é arremessado do seu prédio. Terry tenta agarrá-lo e impedir sua morte mas se recusando a receber ajuda de Terry ele solta sua mão e cai para uma morte aos sons de suas gargalhadas.

Depois desse evento Terry descobre que Geese tinha um filho, Rock Howard e então o adota como seu discípulo, criando-o como se fosse seu irmão mais velho. Andy finalmente assume seu noivado com Mai Shiranui e Joe leva um fora da irmã de Billy. Bom, nem tudo são flores.



## O GRANDE VILÃO!

### GEESE HOWARD

- História: Rei do crime em South Town desde o começo dos anos 80, sempre foi “tolerado” pela polícia pelo seu poder financeiro e pelo número de capangas que possui. Ele esteve por trás dos planos de Mr. Big de se envolver com o famoso dojo dos Sakazaki. Geese é filho de um empresário americano e uma mãe italiana e viveu bem nos EUA até que um dia sua mãe faleceu. Nesse período ele descobriu que seu pai possuía uma outra família na Alemanha e isso lhe deixou furioso. Os anos seguintes são um mistério, mas sabe-se que aos 15 anos ele tentou matar seu pai, mas foi detido pelo seu meio-irmão mais novo Krauser. Humilhado ele voltou a América onde conheceu Tung Fu Rue, o mestre do Hakyaku Seiken. Ele tornou-se então seu discípulo, além disso conheceu Jeff Bogard que acabou virando seu melhor amigo. Os anos se passaram e alguns eventos traumáticos acabaram fazendo com que Geese abandonasse seu mestre e jura-se morte a Jeff. Desde então ele desenvolveu suas habilidades misturando o que aprendeu com Tung Fu Rue e os golpes de Aikidô. Anos mais tarde ele tentou usar Takuma Sakazaki para matar Jeff, infelizmente para ele, Ryo o filho de Takuma atrapalhou seus planos. Então Geese com suas próprias mãos atraiu Jeff para uma armadilha e o matou. Desde então ele assumiu o posto de líder da máfia de South Town, e todos os anos organiza o Torneio King of Fighters com objetivo de recrutar lutadores proeminentes ou aniquilar possíveis rivais. Alguns anos mais tarde, Terry o derrotou, e todos pensaram que ele teria morrido, mas apenas entrou em coma, retornando alguns anos depois para seu lugar de direito.

- Aparência: Um homem alto, forte, loiro, que utiliza roupas tradicionais do aikidô. Mesmo com sua ascendência ocidental Geese costuma usar muito da cultura japonesa e chinesa na sua casa e modos de vida.

- Interpretação: Você é mesquinho e ambicioso, e acredita que ninguém pode detê-lo, porém Terry ainda é um problema. Por isso você ainda planeja vingança. Você gosta da vida rápida e moderna, e principalmente de perceber que as pessoas ao seu redor o temem. Odeia qualquer forma de insubordinação, desde um resmungão a uma desobediência direta, punindo da forma mais rígida possível.

Estilo: Aikidô / Hakyoku Seiken (Jeet Kune Dô), Escola: Autodidata/ Tung Fu Hue, Conceito: Rei do crime em South Town, Assinatura: Gargalhada

#### Atributos

- Físico: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- Mental: Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 6
- Social: Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 3

#### Habilidades



- Perícias: Luta Às Cegas 5, Condução 4, Liderança 5, Segurança 3, Furtividade 4, Sobrevivência 2
- Talentos Prontidão 5, Interrogação 2, Intimidação 5, Perspicácia 6, Manha 3, Lábia 6:
- Conhecimentos: Arena 3, Computador 2, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 5

#### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 3, Arena 5, Contatos 5, Recursos 5, Staff 5, Fama 2
- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 6, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 6
- Manobras: Power Uppercut, Jump, Kippup, Throw, Double-Hit Kick, Foot Sweep, Face Slam, Flying Fireball, Fireball (Reppuken), Punch Defense, Kick Defense, Throw, Shock Treatment (Raising Storm), San He, Breakfall, Burn Knuckle (Dash Blast), Grappling Defense, Air Throw, Spinning Back Fist, Improved Fireball (Double Reppuken)
- Combos:  
 Punch Defense – Throw  
 Kick Defense – Throw  
 Bloqueio – Throw  
 Jumping Jab – Fierce – Fireball  
 Jumping Jab – Roundhouse – Burn Knuckle  
 Fierce – Flying Fireball – Raising Storm

#### Renome

- Glória 10, Honra 0
- Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

## OS HERÓIS

### TERRY BOGARD

- História: Terry e seu irmão Andy eram crianças de rua que foram adotadas por Jeff Bogard, um proeminente lutador de South Town. O mais famoso discípulo de Tung Fu Hue, porém a vida de Terry nunca é fácil, e um dia ele viu seu pai ser assassinado por Geese Howard, o maior mafioso da cidade. Jurando vingança, ele e seu irmão, orientados por Tung Fu Hue, o mestre de seu pai, eles se separaram a partir dali para buscar melhorar suas próprias habilidades de luta, retornando a cidade apenas 10 anos depois. Terry seguiu o caminho do lobo solitário, não adotou lar, não adotou vínculos e aprendeu a lutar misturando os movimentos dos adversários que ele enfrentava com ensinamentos de eventuais companheiros do circuito de luta. Por fim, ele adicionou suas próprias modificações aos golpes aprendidos, formando um estilo único e imprevisível. Depois de anos de prática, Terry e Andy se reencontram em South Town e resolveram entrar em um torneio criado por Geese o famoso The King of Fighters, neste ponto ele e seu irmão buscavam apenas vingança. Os irmãos acabaram conhecendo também Joe Higashi, um japonês campeão de Muai Thai que se aliou a eles na sua jornada. Durante o torneio Terry derrota Geese, e consegue livrar South Town das garras do mafioso. Anos mais tarde ele terá que enfrentar outros grandes vilões, como Krauser, irmão de Geese.



- Interpretação: Inicialmente, você pode ser considerado como um lutador bastante relaxado e preguiçoso, principalmente se comparado com o irmão Andy, mas onde você chega, é a atenção central de crianças. Em batalha você busca não só vingança, verdade, e justiça, mas também amizade (como Kim). Você parece nunca estar satisfeito com seu nível de habilidades. Isto poderia acontecer por causa de seu aliado e rival, Andy.
- Aparência: Terry é alto e loiro, e prende seus cabelos em forma de rabo de cavalo. Usa uma jaqueta vermelha, mas sem as mangas, e uma calça jeans. Tem uma personalidade forte e costuma contagiar os outros com sua confiança, alegria e força de vontade.

Estilo: MMA + Hakyoku Seiken (Jeet Kune Dô), Escola: Autodidata / Tung Fu Rue, Conceito: Justiceiro, Assinatura: Joga o boné

#### Atributos

- Físico: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- Mental: Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5
- Social: Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 4

#### Habilidades

- Perícias: Luta às Cegas 4, Condução 4, Sobrevivência 3, Furtividade 2, Segurança 2
- Talentos: Prontidão 3, Perspicácia 5, Manha 4, Intimidação 3, Líbia 3
- Conhecimentos: Estilos 4, Computador 2, Arena 4, Investigação 2, Medicina 1

#### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 5, Recursos 2, Fama 3, Arena 2
- Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 6

- Manobras: Fireball (Power Wave), Shockwave (Round Wave), Burn Knuckle, Throw, Jump, Kippup, Foot Sweep, Flying Knee Thrust, Spinning Back Fist, Wheel Kick (Crack Shoot), Dashing Shoulder (Power Charge), Rising Tackle, Final Wave (Power Geysler)
- Combo:  
 Fireball - Fireball  
 Flying Knee Thrust - Burn Knuckle (Dizzy) "Power Dunk"  
 Burn Knuckle - Fireball (Dizzy - "BUSTER WOLVE");  
 Dashing Shoulder – Shockwave (Dizzy – "High Angle Geysler")  
 Short - Jab – Burn Knuckle (Dizzy);  
 Foot Sweep - Spinning Back Fist - Wheel Kick;

#### Renome

- Glória 10, Honra 7, Posto 10
- Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20
- Arena: Terry costuma lutar no porto de South Town, onde também trabalhou como estivador. Foi nesse lugar que Terry foi desafiado por Kim Kaphwan, e, há pouco tempo, ele declarou o lugar como sua Arena oficial. Não são raros os oponentes que Terry arremessa para a água antes mesmo de nocautear, finalizando o combate.



## ANDY BOGARD

- **História:** Andy é o irmão mais novo de Terry, e assim como ele, viu seu pai ser assassinado por Geese Howard, o maior mafioso da cidade. Jurando vingança, ele e seu irmão, orientados por Tung Fu Hue, o mestre de seu pai, se separaram a partir daquele momento para buscar melhorar suas próprias habilidades de luta, retornando a cidade apenas 10 anos depois. Andy diferente de seu irmão, seguiu por um caminho mais tradicional. Aprendeu diversas artes marciais, focando no Koppo-ken, que é derivado do Kenpo (Kung Fu) chinês. Durante suas lutas pelo mundo ele acabou conhecendo um proeminente lutador de Muai Thai, Joe Higashi com quem criou um forte laço de rivalidade. Mais tarde Joe o ajudou em sua vingança, e junto de seu irmão Terry eles participaram do The King of Fighters para obter sua vingança.
- **Aparência:** Você diferente de seu irmão esta sempre vestido impecavelmente, mesmo casualmente. Em combate costuma deixar os longos cabelos soltos e usar uma roupa branca que lhe da bastante liberdade de movimentos.
- **Interpretação:** Você é uma pessoa séria e não divide seus sentimentos com os outros, e é um homem pacífico exceto quando se trata de Geese, por quem nutre um ódio mortal. É muito teimoso e impulsivo, quando fica nervoso, a fúria o toma, e você luta até o fim. Nutre sentimentos por Mai Shiranui mas evita demonstra-los.

Estilo: Koppoken (Ninjitsu), Escola: Dojô de Hanzo Shiranui / Tung fu Hue, Conceito: Tradicionalista, Assinatura: passa a mão nos cabelos

### Atributos

- Físico: Força 4, Destreza 6, Vigor 5
- Mental: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 4
- Social: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 4

### Habilidades

- Conhecimentos: Arena 4, Estilos 5, Medicina 2, Mistérios 3, Investigação 3
- Talentos: Prontidão 5, Perspicácia 5, Manha 2, Lábria 1, Intimidação 2
- Perícias: Luta Às Cegas 5, Sobrevivência 3, Furtividade 4, Liderança 2

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 4, Sensei 2, Recursos 3
- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 4
- Manobras: Flying Body Spear (Kuhadan), Jump, Throw, Fireball, Short Fireball (Soul Ken), Power Uppercut, Snake Strike (Shoryudan), Foot Sweep, Handstand Kick, Dashing Elbow (Zan'ei Ken), Breakfall
- Combos:  
Dashing Elbow - Power Uppercut – Short Fireball (Dizzy)  
Short - Foot Sweep - Kuhadan  
Jumping Forward – Strong – Shoryudan (Dizzy)  
Jumping Forward – Handstand Kick – Dashing Elbow

### Renome

- Glória 6, Honra 8, Posto 9
- Chi 10, Força de Vontade 8, Saúde 20



## JOE HIGASHI

- **História:** Joe nasceu no Japão, mas foi para a Tailândia ainda criança onde aprendeu o Muay Thai. Antes de conhecer Terry, Higashi lutou várias vezes com Andy, e sempre foi grande a rivalidade entre eles. Numa das lutas, Andy quebrou três costelas de Joe! Ele não quer vingança, mas acompanha os irmãos Bogard pelo desafio que suas jornadas proporcionam.
- **Aparência:** Joe gosta de se vestir de forma tradicional dos Lutadores de Muai Thay usando um short pequeno e faixas nos pulsos e pernas.
- **Interpretação:** Você é aquele tipo de cara que sai gritando e falando. Adora uma boa luta e sempre está pronto para novos desafios. Você odeia tarefas calmas, como ler. Sempre que tenta, acaba dormindo. Será que é por isso que não gosta da escola?

Estilo: Muay Thai, Escola: Prof. Particular, Conceito: Lutador Profissional, Assinatura: Grito de vitória

### Atributos

- **Físico:** Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- **Mental:** Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 5
- **Social:** Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 4

### Habilidades

- **Conhecimentos:** Medicina 2, Estilos 4, Computador 2, Arena 4, Investigação 2
- **Talentos:** Prontidão 4, Perspicácia 3, Manha 3, Lábria 4, Intimidação 2, Interrogação 2
- **Perícias:** Condução 3, Sobrevivência 4, Furtividade 3, Luta às Cegas 3

### Vantagens

- **Antecedentes:** Aliados 4, Recursos 3, Arena 2
- **Técnicas:** Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 5
- **Manobras:** Flying Knee Thrust, Criminal Upper, Hurricane Upper, Tiger Knee (Tiger Kick), Slash Kick, Triple Strike (Bakuretsuken), Elbow Smash, Jump, Throw, Foot Sweep, Wounded Knee, Wheel Kick (Ougon no Kakato)
- **Combos:**
  - Elbow Smash – Triple Strike;
  - Triple Strike – Hurricane Upper – Tiger Knee (Dizzy)
  - Wounded Knee – Knee Basher (Dizzy)
  - Throw – Hurricane Upper – Tiger Knee

### Renome

- Glória 10, Honra 6, Posto 9
- Chi 7, Força de Vontade 9, Saúde 20



## TUNG FU RUE

- **História:** Tung Fu Rue é um velho mestre chinês da antiga técnica do Hakyoku-Seiken, uma arte secreta e milenar que, assim como o Jeet Kune Dô, pode se aplicar a outros estilos. Ele treinou os maiores lutadores de South Town, sejam bons ou maus. Jeff Bogard, Geese Howard, Cheng Sinzan e mais recentemente Terry e Andy Bogard. Movido por uma grande vontade de guiar jovens problemáticos para um caminho honroso Tung já passou por maus bocados tentando guiar seus alunos. Um deles em especial, se tornou tão mal e perverso que até Tung não podia tornar-se neutro em relação a isso. Geese Howard era ele, como forma de impedi-lo de forma indireta, ele ajudou a treinar Terry e Andy, de forma a que eles, ao crescer pudessem derrotar seu discípulo corrompido. A verdadeira idade de Tung é desconhecida, bem como a real extensão de seus poderes (Considere ele pelo menos um sensei 5, veja mais detalhes adiante).
- **Aparência:** Ele aparenta ser um velho chinês com roupas tradicionais. Mas quando enfurecido pode triplicar seu tamanho enchendo seus músculos até a força total de sua juventude.
- **Interpretação:** Você é sábio e sereno, tem uma ótima percepção, o que garantiu que fizesse a escolha certa no caso de Jeff. Fará de tudo para que sua arte não se perca, mas será melhor que ela morra a passá-la para alguém que não a merece.



Estilo: Hakyoku-Seiken, Escola: Desconhecida, Conceito: Sensei verdadeiro, Assinatura: Crescer os músculos e rasgar as roupas

### Atributos

- Físico: Força 3/6\*, Destreza 3/6\*, Vigor 3/6\*
- Mental: Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5
- Social: Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 2

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 5, Interrogação 2, Intimidação 3, Perspicácia 6, Manha 5, Lábria 5, Instrução 5
- Perícias: Luta Às Cegas 5, Liderança 3, Segurança 5, Sobrevivência 4
- Conhecimentos: Arena 5, Medicina 4, Investigação 3, Estilos 5

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 5, Fama 2, Recursos 3, Arena 4
- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 6
- Manobras Conhecidas\*\*: Jump, Throw, Foot Sweep, Hundred Hand Slap, Double-Hit Kick, Kippup, Chi Kun Healing, Spinning Clothesline, Turbo Spinning Clothesline (Senpuken), Dashing Punch, Fist Sweep, Head Butt, Short Fireball, Ear Pop, Light Feet, Psycokinetic Channelling, San He, Maka Wara, Haymaker, Widowmaker, Flying Heel Stomp, Multiple Stomp
- Combos Conhecidos:  
Haymaker – Short Fireball - Dashing Punch

Roundhouse kick – Multiple Stomp  
San He – Widowmaker (Dizzy)  
San He – Turbo Spinning Clothesline (Dizzy)

## Renome

- Glória 4, Honra 10
- Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

\*Apenas quando pressionado, Tung Fu Rue Mostra sua real força. Ao perder metade da saúde, ele irá concentrar seu chi (gastando 1 de Chi por turno) para recuperar a sua antiga força de quando era jovem, nessa situação ele aumenta seus atributos físicos para 6, contudo esse esforço extra causa problemas ao coração de Tung, ao final do combate, ele recebe um de dano agravado por cada turno que tenha usado sua forma da juventude.

\*\* Como grande mestre de artes marciais, Tung Fu Rue conhece diversos estilos de artes marciais, e consegue ensina-los a seus discípulos, mesmo estes adotando estilos diferentes do seu. Por causa disso, total vastidão de seus conhecimentos é desconhecida.



## BILLY KANE

- **História:** Depois de perder seus pais bem jovem Billy virou um garoto de rua, junto de sua irmãzinha Lilly Kane, ele realizava pequenos furtos nas ruas de Londres aque que um dia após derrubar vários valentões que tentavam abusar de sua irmã, Gesse apareceu e resolveu acolher ele e Lilly como seus protegidos. Desde então Billy tem servido como guarda-costas, leão de chacará e representante de Geese no Torneio King of Fighters, onde foi campeão durante várias edições. Billy é o “braço direito” na organização de Geese.
- **Aparência:** Você costuma vestir-se com um macacão jeans ou camiseta e jaqueta. Mas sempre usando uma badana que cobre seus cabelos. Além disso carrega seu bastão inseparável para onde quer que vá.
- **Interpretação:** Você adora se exercitar e ouvir um rock agitado; faz festas, shows, e até torneios. Apesar de jamais ter demonstrado, sempre se preocupou com sua irmã Lilly. É sádico e se considera o melhor. Não aceita derrotas.



Estilo: Bojutsu/Karatê, Escola: As ruas Conceito: Capanga, Assinatura: Badana na cabeça.

- **Atributos:** Força 4, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3
- **Habilidades:** Talentos: Prontidão 3, Perspicácia 2, Manha 4, Lábria 2 Intimidação 4. Conhecimentos: Arena 2, Medicina 1, Estilos 3 Perícias: Sobrevivência 2, Segurança 3, Furtividade 3, Condução 2.
- **Antecedentes:** Aliados 2, Apoio 4, Fama 3, Recursos 2
- **Técnicas:** Soco 3, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 5, Bastão 5
- **Manobras:** Slide Kick, Breakfall, Throw, Jump, Wall Spring, Spinning Weapon, Fireball, Handstand Kick
- **Combo:**

Bastão Strong – Bastão Fierce  
Handstand Kick - Jumping – Bastão Fierce (Dizzy)  
Spinning Weapon - Fireball (dizzy)

### RENOME

- Glória 9, Honra 2, Posto 10
- Chi 5, Força de Vontade 9, Saúde 20
- Equipamentos: Guitarra, Bastão Longo

## DUCK KING

- **História:** Esse punk é um exímio lutador que desenvolveu seu próprio estilo de briga de rua juntando movimentos de musica em combos incríveis. Cresceu nas ruas de South Town, e fez fama no Metrô. Possui muitos fãs, e adora aparecer, costuma tocar em diversas boates da cidade, em especial no Pao Pao Café que pertence ao seu amigo Richard Meyer.
- **Aparência:** Estilo é tudo, e você entende isso. Vestindo-se sempre com cores alegres e berrantes além de um moicano colorido, você tenta impressionar, e normalmente consegue.
- **Interpretação:** você é um típico punk: adora ser o centro das atenções e fazer confusão. Você é descontraído e metido, chegando a ser desagradável às vezes, embora isso seja raro. Além de lutar, gosta muito de disputar no break, onde é muito bom.



Estilo: Kickboxing Ocidental, Conceito: Punk, Assinatura: Dança da vitória

Atributos: Força 4, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 1, Interrogação 2, Perspicácia 2, Manha 4, Lábria 3, Condução 1, Liderança 2, Furtividade 2, Sobrevivência 1, Computador 1, Medicina 1, Estilos 2

Antecedentes: Aliados 5, Arena 2, Contatos 2, Fama 2, Mascote 1 (passarinho), Recursos 1

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

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Rolling Attack, Foot Sweep, Spinning Foot Sweep, Rising Tackle, Triple Strike, Flying Knee Thrust, Slide Kick, Throw, Musical Accompaniment, Flying Body Spear, Tumbling Attack

Combos: Jab - Jab - Flying Body Spear (Dizzy)  
Tumbling Attack - Rising Tackle (dizzy)

Renome: Glória 7, Honra 3

Toques Finais: Chi 3, Força de Vontade 8, Saúde 16

## RICHARD MEYER

- **História:** Richard. Ele aprendeu seu estilo enquanto vivia em sua terra natal, o Brasil. Trazido aos EUA com a ideia de fortuna e oportunidades ele agora detona aqueles que se metam a besta no Pao-Pao Café. Ele entra no torneio do King of Fighters com o objetivo de promover seu clube noturno, utilizando a fama e glórias que possam ser conquistadas através dele.
- **Aparência:** Richard é um homem negro alto e musculoso, veste-se em combate com as roupas tradicionais da capoeira.
- **Interpretação:** você se superestima e é imprudente enquanto luta, confiando demais nas suas habilidades, qualquer provocação ao seu café o deixa furioso e o leva a partir para cima sem se preocupar com estratégia alguma.



**Estilo:** Capoeira, **Escola:** Prof. Particular, **Conceito:**, **Assinatura:** Gargalhada

**Atributos:** Força 5, Destreza 4, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4

**Habilidades:** Prontidão 3, Intimidação 3, Perspicácia 1, Manha 3, Lábia 1, Condução 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2, Arena 1, Medicina 2, Estilos 3

**Antecedentes:** Aliados 1, Arena 3, Contatos 3, Staff 5, Recursos 3

**Técnicas:** Soco 3, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 1

**Manobras Especiais:** Jump, Breakfall, Handstand Kick, Foot Sweep, Throw, Ax Kick, Musical Accompaniment, Wall Spring

**Combos:** Handstand Kick para Handstand Kick para Handstand Kick (Dizzy).

**Renome:** Glória 4, Honra 3

**Toques Finais:** Chi 2, Força de Vontade 6, Saúde 15

## RAINDEN – BIG BEAR

- **História:** Um australiano lutador de Wrestler e colecionador de máscaras que chegou a South Town em busca de fama. Ele era tão forte e cruel no ringue que logo foi contratado por Geese Howar. No King of Fighters anual, Raiden ganhou grande fama, mas jamais esteve satisfeito com isto, pois nunca conseguia derrotar Billy Kane. Por isso, após ver como Terry Bogard ganhar o torneio de forma limpa, abandonou a antiga identidade e passou a ser chamar de Big Bear (“Grande Urso”), tentando alcançar status de lutador com esforço e trabalho duro.
- **Aparência:** Antigamente você era um lutador completo de Wrestler, mas agora não utiliza mais sua máscara, já que não precisa mais esconder-se atrás da crueldade para derrotar seus inimigos.
- **Interpretação:** Você é exibido e impiedoso num combate. Adora ser famoso o que já lhe levou a uma vida como capanga de um mafioso, porem hoje você busca o caminho da honra, luta limpa e justa.



Estilo: Luta Livre, Escola: Desconhecida, Conceito: Lutador profissional, Assinatura: Grito de vitória!

Atributos: Força 6, Destreza 3, Vigor 6, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 5, Perspicácia 1, Manha 2, Lábia 1, Sobrevivência 3, Medicina 1, Mistérios 1, Estilos 3

Antecedentes: Aliados 2, Apoio 3 (na época em que serviu Geese), Recursos 1, Fama 2

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 6, Esportes 3, Foco 3

Manobras Especiais: Jump, Foot Sweep, Throw, Back Breaker, Neck Choke, Dashing Clothesline, Acid Breath (Poison Breath), Air Suplex, Face Slam, Air Smash, Piler Driver, Buffalo Punch, Turn Punch, Bear Hug

Combos

Neck Choque – Piler Driver (dizzy);

Strong – Strong – Buffalo Punch

Bloqueio – Bear Hug (Dizzy)

Renome:

Glória 5, Honra 5

Toques Finais: Chi 4, Força de Vontade 7, Saúde 20

## HWA JAI

- História: Hwa Jai era o antigo campeão mundial de muay thai até que foi derrotado para Joe Higashi, o campeão japonês. Em busca de vingança Hwa aceitou trabalhar para Geese Howard visando ter sua chance de vingança no torneio do King of Fighters. Contudo ele foi sumariamente derrotado por Joe, seu paradeiro atual é desconhecido, mas dizem que ele acabou se entregando aos vícios do Alcool.
- Aparência: Você se veste como um lutador tradicional de Muai tai. É magro porem musculoso, e sempre carregando um sorriso sarcástico.
- Interpretação: Você é ambicioso, porém honrado. Só quer ser o melhor. Para você isso já está provado, mas quer provar para os outros. Sempre ataca com uma fúria total nos combates.



Estilo: Muay Thai, Escola: Desconhecida, Conceito: Lutador em busca de vingança, Assinatura: Bebida durante a luta.

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 3, Perspicácia 3, Manha 2, Lábria 2, Liderança 1, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Arena 2, Medicina 2, Mistérios 1, Estilos 3

Antecedentes: Recursos 3, Fama 2, Apoio 4

Técnicas: Soco 4, Chute 6, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 4

Manobras Especiais: Jump, Foot Sweep, Elbow Smash, Throw, Flying Knee Thrust, Triple Strike, Regeneration, Maka Wara, Slash Kick, Wheel Kick, Tiger Knee, Dive Kick, Kick Defense

Combos:

Triple Strike – Power Uppercut (dizzy)

Tiger Knee – Triple Strike - Wheel Kick

Renome: Glória 7, Honra 1, Posto 8

Toques Finais: Chi 5, Força de Vontade 7, Saúde 20

## MICHAEL MAX

- **História:** Um pugilista que cresceu nas ruas respirando boxe e como tantas outras crianças da periferia ele acabou vendo na luta uma forma de acender na carreira. Com os anos ele foi conquistando títulos, porém seu temperamento agressivo junto com a participação constante em lutas de ruas acabou o levando a ser expulso das competições tradicionais ao quase matar um adversário no ringue. Ele entrou no king of fights como uma forma de tentar recuperar o seu prestígio como lutador.
- **Aparência:** Hoje você se veste como uma pessoa normal, com jaqueta amarela e bermudas de academia. Normalmente quando luta, utiliza suas velhas luvas vermelhas, como forma de dar sorte.
- **Interpretação:** Você é confiante acima de tudo e extremamente agressivo quando luta. Acredita que as artes orientais só são umas danças sem sentido. Num combate, brinca muito com o oponente, ainda mais se ele for oriental.



**Estilo:** Boxe, **Escola:** Prof Particular, **Conceito:** Pugilista renegado, **Assinatura:** Levanta o Braço

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

**Habilidades:** Prontidão 3, Intimidação 4, Manha 3, Lábia 1, Sobrevivência 2, Medicina 2

**Antecedentes:** Aliados 3, Recursos 1, Fama 1

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

**Manobras Especiais:** Jump, Fist Sweep, Hurricane Upper, Throw, Dashing Punch, Dashing Uppercut, Criminal Upper, Punch Defense

**Renome:** Glória 5, Honra 2

**Toques Finais:** Chi 1, Força de Vontade 6, Saúde 15

## PERSONAGENS DE FATAL FURY 2

### KIM KAPHWAN

- **Histórico:** Desde criança, na Coreia do Sul, Kim foi treinado em Tae Kwon Dô, arte marcial do país. Ele se tornou um ótimo lutador, um dos melhores até hoje. Com o treinamento, não demorou até que ele estivesse pronto para se tornar um campeão mundial, mas Kim se casou. Ele se desligou das lutas por um tempo para cuidar dos dois filhos. Após alguns anos, Kim retomou o treinamento. Ele participou e venceu o torneio mundial, no ano passado. Após assistir o Rei dos Lutadores, Kim ficou impressionado com o potencial de Terry Bogard, e decidiu desafiá-lo. Depois de ser derrotado por ele, voltou para a Coreia para aperfeiçoar seus golpes com seu mestre Gang-Li, lá acabou entrando em contato com a polícia onde assumiu a responsabilidade de vigiar alguns criminosos em condicional.
- **Aparência:** Kim veste-se com um uniforme tradicional de Tae Kwon Dô, tem cabelos médios lisos e sempre bem arrumados. Fora da arena costuma vestir ternos bem alinhados.
- **Interpretação:** Você tende a ser sério e honrado o tempo todo. Muito sereno e quieto, calcula cada movimento seu numa luta. Sua agressividade e velocidade natural nas pernas o fazem um adversário perigoso, e você sabe disso, sempre confiante. Gosta de lutar na frente de seus filhos.

Estilo: Tae Kwon Dô, Escola: Gang-Li, Conceito: Campeão Mundial de Tae Kwon Dô, Assinatura: Pose de Vitória

#### Atributos

- Físico: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- Mental: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4
- Social: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 4

#### Habilidades

- Conhecimentos: Estilos 3, Mistérios 1, Computador 1, Arena 3
- Talentos: Prontidão 4, Perspicácia 2, Manha 3, Lábria 2
- Perícias: Sobrevivência 2, Furtividade 3, Luta às Cegas 3

#### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 4, Sensei 3, Recursos 3, Fama 2
- Técnicas: Soco 2, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 4
- Manobras: Double-Hit Kick, Foot Sweep, Jump, Kippup, Throw, Flash Kick, Ax Kick, Flying Heel Stomp, Multiple Stomp, Kick Defense, Lightning Leg, Hurricane Kick
- Combos:
  - Jumping Short – Combo Strike (Dizzy)
  - Short – Short – Short
  - Multiple Stomp - Foot Sweep
  - Roundhouse – Forward Backflip Kick – Jumping Roundhouse (dizzy)
  - Movimento - Lightning Leg – Flash Kick (dizzy)

#### Renome

- Glória 5, Honra 7
- Chi 7, Força de Vontade 9, Saúde 20



## CHENG SINZAN

- História: Cheng é um empresário rico que é amigo de milionários e pessoas comuns, tendo saído da pobreza e alcançado a riqueza por seu próprio trabalho e determinação. Ele é realmente um ex-aluno do Master Tung e foi ensinado junto com Jeff Bogard e Geese Howard. Em seu auge, os três eram conhecidos como os “Três Irmãos da Batalha Divina”. No entanto, como ele participou de apostas fraudulentas e proibiu brigas de rua, Tung o expulsou da escola de Hakkyokuseiken. Cheng comenta que Tung era muito assustador naquele momento.
- Aparência: Cheng um pouco gordo e mas gosta de se vestir com roupas de números menores que o seu, acreditando que ele realmente não seja tão gordo assim.
- Interpretação: Ele é um cara de sorte feliz que gosta de entrar nas coisas boas da vida. Ele é generoso e de coração aberto para com seus amigos ainda ganancioso quando se trata de comida, mulheres e dinheiro. Ele também pode ser muito preguiçoso quando está no trabalho. As vezes ele costuma jogar golfe com Robert Garcia para passar o tempo.



Estilo: Kung Fu, Escola: Tung Fu Rue, Conceito: Assassino, Assinatura: meche nos óculos

Atributos: Força 5, Destreza 3, Vigor 6, Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 3, Interrogação 3, Perspicácia 4, Manha 2, Líbia 1, Sobrevivência 3, Furtividade 2, Segurança 3, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 4

Antecedentes: Elemental 3 (terra), Recursos 5, Fama 2, Staff 3.

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 5

Manobras Especiais: Jump, Air Smash, Psycokinetics Changelling, San He, Short Fireball, Slide Kick, Ground Fighting, Head Butt Hold, Head Butt, Drunken Monkey Roll, Wall, Stone, Rolling Attack, Tumbling Attack

Combos

Jab – Short;

Forward – Short Fireball

Drunk Monkey Roll –Headbutt Hold (dizzy)

Renome:

Glória 5, Honra 4

Toques Finais: Chi 8, Força de Vontade 6, Saúde 20

## MAI SHIRANUI

- 
- História: Mai Shiranui é a neta de Hanzo Shiranui, mestre de Ninjutsu e Koppo-ken. Mai aprendeu através dele os segredos de Ninjutsu. Ela conheceu ainda na infância um jovem garoto obstinado chamado Andy Bogard que acabou conquistando seu coração com um gesto meigo, e que ele lhe entregou um presente de aniversário, coisa que nunca recebera na vida o que lhe fez entender aquilo como uma declaração de amor e isso a fez se apaixonar. Durante o treino de Andy ela treinou com Jubei, amigo do seu avô. Ela passa os eventos de Fatal Fury correndo atrás de Andy e fantasiando sobre seu casamento com ele.
- Aparência: Mai é uma garota extremamente bonita. Dentro do combate se veste como uma kunoichi com roupas ousadas, visando distrair seus oponentes.
- Interpretação: Você é irritadiça e faz de tudo para conseguir o que quer. Luta por diversão, mas leva a sério quando o faz. Apesar de parecer superficial, é muito romântica.

Estilo: Ninjutsu, Escola: Professor Particular, Conceito: Menina Mimada, Assinatura: Posa, Aponta para o oponente com o leque e pisca

### Atributos

- Físico: Força 4, Destreza 6, Vigor 4
- Mental: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4
- Social: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 6

### Habilidades

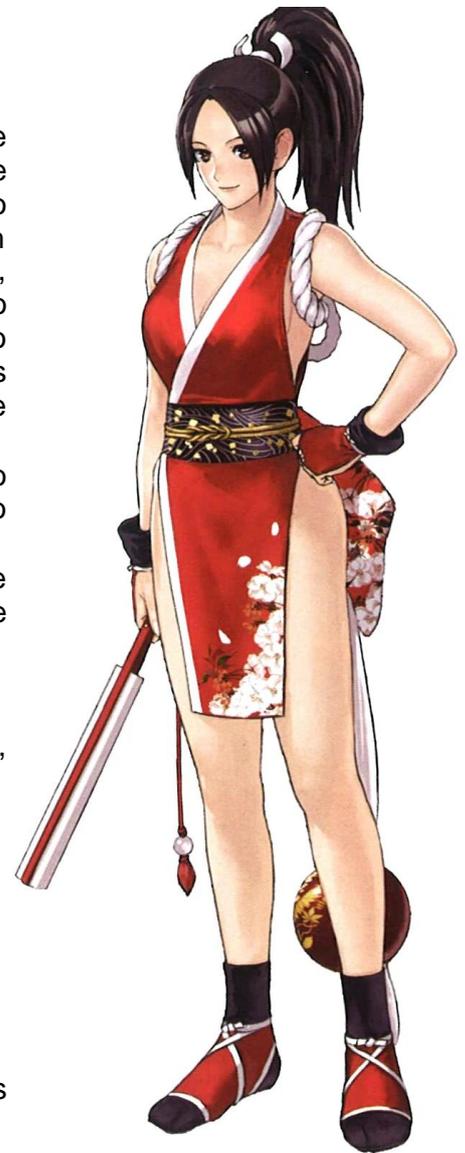
- Conhecimentos: Computador 1, Investigação 1, Medicina 1, Mistérios 3
- Talentos: Prontidão 3, Interrogação 2, Perspicácia 3, Lábria 4
- Perícias: Sobrevivência 3, Furtividade 5, Luta às Cegas 3, Segurança 1

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 2, Arena 2, Sensei 1, Elemental (fogo) 3
- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 6, Foco 4 Arremesso 5
- Manobras: Jump, Foot Sweep, Wall Spring, Throw, Ryuembu, Flaming Fist, Cartwheel Kick, Air Throw, Breakfall, Flying Body Spear (Masabi no Mai), Dashing Elbow
- Combos:
  - Cartwheel Kick - Dashing Elbow
  - Fierce - Ryuembu
  - Wall Spring para Flying Body Spear para Flying Body Spear (dizzy) "Shiranui-Ryuu Kunoichi-No-Mai"
  - A. Leques – Arremesso de Leques (Dizzy)

### Renome

- Glória 5, Honra 5
- Chi 9, Força de Vontade 7, Saúde 20
- Arena: Mai costuma lutar em uma balsa de bambus que se localiza em um rio perto do dojô de Jubei. Lutar nessa arena tem o risco de que personagens empurrados além de seus limites ou arremessados caiam na água, e precisem nadar até a borda e gastar um turno com Jump ou Movimento para subirem de volta.
- Arma: Mai possui 5 leques que funcionam igual ao chapéu de borda afiada. Somente o modificador de dano é diferente: -1. Ela também pode lutar com essa arma, sem arremessá-la. Os modificadores são os seguintes: Técnica Básica: Esportes, Velocidade: +1, Dano: +1, Movimento: +1.



## JUBEI YAMADA

- História: No passado, Jubei Yamada era um guerreiro de Judô tão feroz, que a habilidade e habilidade que ele lançou em suas partidas lhe valeu o apelido de “The Demon”. Seu espírito jovem e sua vontade ardente foram admirados e respeitados por aqueles que viram suas lutas. Mas isso foi há muito tempo.

Agora ele é um homem velho e vertiginoso que passa seu tempo comendo biscoitos e cuidando seu dojo, onde ele vigia o progresso de seus muitos alunos. Jubei recorreu a uma vida mais pacífica. Tendo escolhido viver longe dos caminhos das lutas, Jubei descansou no seu dojo, sem gastar muito esforço. Ele passa seu tempo com seu antigo amigo e rival Hanzo Shiranui, um mestre Ninjutsu e bem treinado nos caminhos de Koppo-ken. Hanzo estava treinando sua neta Mai no estilo Shiranui Ninjutsu, mas quando ele foi abordado por um jovem americano chamado Andy Bogard que queria aprender a arte Koppo-ken, Hanzo deixou Mai para completar seu treinamento com Jubei. Jubei percebeu que Andy tinha muito potencial para se tornar um lutador soberbo, mas ele tinha tarefas mais importantes para fazer



- Interpretação: Mesmo que sua idade de ouro tenha desaparecido, Jubei se recusa a sentar-se em uma cama e esperar por sua morte. Jubei gosta de estar onde está a ação e sempre tenta viver os dias restantes como jovem. Revivido pela paixão de outros jovens lutadores como Andy e Mai, Jubei leva uma sugestão, e sempre leva para a arena de combate de vez em quando..

Estilo: Judô, Escola: Desconhecida, Conceito: Velho mestre de Judô, Assinatura: Chinelos de madeira

### Atributos

- Físico: Força 3, Destreza 5, Vigor 3
- Mental: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 5
- Social: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2

### Habilidades

- Conhecimentos: Estilos 5, Arena 3, Medicina 3, Mistérios 2
- Talentos: Prontidão 2, Perspicácia 5, Lábia 1
- Perícias: Sobrevivência 2, Furtividade 3, Luta às Cegas 4, Segurança 1

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 4, Recursos 2, Arena 4 (veja abaixo)
- Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 4, Arremesso 4
- Manobras: Pile Driver, Slide Kick, Jump, Throw, Back Roll Throw, Air Throw, Grappling Defense, Siberian Bear Crusher, Breakfall, Back Breaker
- Combos: Short - Short – Pile Driver (Dizzy)  
Short - Short - Pile Driver (Dizzy)  
Jab - Foward – Arremesso (bolinho de arroz) (Dizzy)

### Renome

- Glória 1, Honra 4
- Chi 8, Força de Vontade 5, Saúde 15
- Arena: um autêntico dojô, com biombos dividindo as arenas e uma paisagem pra lá de oriental.
- Mais ataques: possui 5 discos de arremesso, que funcionam como o chapéu de borda afiada, mas o modificador de dano é -3.

## LAWRENCE BLOOD

- **História:** Um torero de renome mundial, facilmente capaz de esquivar graciosamente as acusações de touros e matá-los com um golpe de sua espada. Poucas pessoas suspeitam do que está por trás da incrível carreira de Laurence. Desde a idade adiantada, a família de Laurence teve laços estreitos com o Earl de Strolheim. Tendo servido a família Krauser por gerações, o clã do Sangue sempre desempenhou o papel de seguidores fiéis. Laurence não esqueceu esse voto e serviu o último sucessor do herdeiro de Strolheim em troca de que o próprio Krauser apoiaria o treinamento de Laurence como um lutador de touro. O comércio sofreu muito bem, já que Krauser tinha um guarda-costas respeitado e temido sob a forma de Laurence, e o próprio Laurence ganhou um nome para si mesmo nas arenas de touro. Sempre o homem que sabe pagar suas dívidas, Laurence atende ao chamado de Krauser, quando o Imperador das Trevas decide hospedar o segundo torneio do Rei dos Fighters, na esperança de encontrar o homem que derrotou o ganso Howard no primeiro torneio. Laurence estava encarregada de proteger o Castelo Strolheim, enquanto Krauser estava trashando adversários dignos para provar seu poder. Laurence não contava com o poder do "Lone Wolf". Embora Laurence tenha sido um adversário formidável, ele foi finalmente derrotado e teve que testemunhar a queda de seu senhor. Após a derrota de Krauser, Laurence desaparece da cena de toros, possivelmente para servir seu mestre Krauser por toda a eternidade para compensar sua incompetência



- **Interpretação:** Você adora ser popular. Sempre que suas vítimas são mulheres, tem o hábito de estuprá-las antes de matar. Ouve o toca Flamenco. De vez em quando mata touros por prazer.
- **Aparência:** Um homem muito alto. Tem pinta de galã, com uma barba a bigode de conquistador. Sempre de roupas de toureiro e com seu Sabre.

Estilo: Ninjitsu Espanhol, Conceito: Toureiro, Assinatura: Toca Flamenco

### Atributos

- Físico: Força 4, Destreza 5, Vigor 5
- Mental: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3
- Social: Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 4

### Habilidades

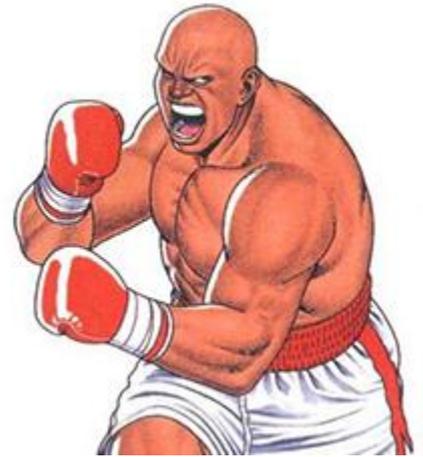
- Conhecimentos: Computador 1, Investigação 2, Estilos 2, Arena 3
- Talentos: Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 4, Perspicácia 2, Manha 1, Lábia 2
- Perícias: Condução 2, Liderança 2, Segurança 2, Furtividade 4

### Vantagens

- Antecedentes: Apoio 4, Fama 1, Recursos 2
- Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Espada 5
- Manobras: Jump, Slide Kick, Head Butt, Flying Head Butt, Air Throw, Knee Basher, Flying Body Spear, Wall Spring, Spinning Weapon
- Combos:  
Espada Jab – Espada Strong – Espada Fierce  
Wall Spring – Espada Fierce
- Renome
- Glória 5, Honra 1
- Chi 1, Força de Vontade 9, Saúde 18
- Arma: Sabre

## AXEL HAWK

- História: Hawk é o campeão mundial dos pesos pesados de boxe. Que título, não? Após muitos anos derrubando oponentes boxeadores, Axel começou a enfrentar lutadores de outros estilos, já que sua popularidade estava caindo e Terry era aclamado como o novo herói americano. Hawk eventualmente foi derrotado por Terry, e deixou South Town.
- Interpretação: Irônico. Você zomba de seus oponentes com gargalhadas e golpes engraçados. No entanto, com sua popularidade em baixa seu humor mudou. Nas horas de folga, gosta de ouvir um bom Gospel.



Estilo: Boxe Ocidental, Escola: Professor Particular, Conceito: Campeão Mundial de Boxe, Assinatura: Grito de Vitória!

### Atributos

- Físico: Força 6, Destreza 4, Vigor 6
- Mental: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3
- Social: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 3

### Habilidades

- Conhecimentos: Medicina 1, Estilos 1
- Talentos: Prontidão 3, Intimidação 4, Perspicácia 1, Manha 2
- Perícias: Condução 1

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 1, Fama 2, Recursos 3
- Técnicas: Soco 5, Chute 0, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 3, Foco 3
- Manobras: Jump, Fist Sweep, Hurricane Upper, Brain Cracker, Dashing Punch, Dashing Uppercut, Power Uppercut, Punch Defense, Deflecting Punch, Rekka Ken
- Combos: Dashing Punch - Dashing Uppercut - Power Uppercut (Dizzy)  
Rekka Ken - Power Uppercut (Dizzy)

### Renome

- Glória 5, Honra 2
- Chi 3, Força de Vontade 8, Saúde 20

## WOLFGANG KRAUSER

- **História:** Cerca de quarenta anos antes da Fatal Fury, Michael, o atual chefe da família Stroheim, perdeu seu filho e esposa em um acidente aéreo. Sua neta, Elza, era o único descendente vivo e nenhum herdeiro masculino estava disponível para eles. Algum tempo depois, Elza se apaixonou por um homem chamado Rudolph, que ganhou um torneio de artes marciais. Enquanto esperava uma criança, Elza pediu a seu avô para aprovar seu casamento com Rudolph. Sem qualquer dúvida, Michael concordou. Desde que ele se tornou parte da família Stroheim, Rudolph foi forçado a deixar sua esposa e filho na América (Mary e Geese). Quando Krauser tinha nove anos, um menino tentou assassinar seu pai, este menino era ninguém menos que Geese seu meio irmão. Surpreendentemente, Krauser derrotou Geese, mas foi impedido de mata-lo por seu pai.

Quando Krauser era mais velho, seu bisavô morreu e Rudolph tornou-se chefe da família. Elza também faleceu ao mesmo tempo. Ao completar 16 anos, Wolfgang desafiou seu pai a um duelo que resultou na morte de Rudolph. Desde Então ele se tornou o Senhor do Castelo Strongheim.

Um dia ele soube sobre um garoto que havia desafiado e derrotado seu irmão Geese, um tal de Terry Bogard. Desde então Terry virou uma obsessão para Krauser, e ele não desistirá até conseguir esmagá-lo.

- **Aparência:** Krauser é um homem grande, mede mais de 2 metros de altura. Possui longos cabelos com tons próximos ao lilás. E um proeminente bigode, que é um dos seus orgulhos. Costuma vestir uma armadura de bronze, retirando-a quando considera seu oponente digno.
- **Interpretação:** Você é um homem amargurado e deprimido, encontrando satisfação em lutas divertidas e melodias que executa em seu imenso órgão. Você se orgulha de ser o ultimo pilar de força da humanidade, e deseja provar-se como tal.



Estilo: Stroheim, Escola: Professor Particular, Conceito: Kaiser (imperador do submundo), Assinatura: Tomar vinho enquanto sorri do oponente caído

### Atributos

- Físico: Força 7, Destreza 4, Vigor 7
- Mental: Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 5
- Social: Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 4

### Habilidades

- Conhecimentos: Computador 1, Investigação 2, Mistérios 2, Estilos 5, Arenas 3
- Talentos: Prontidão 4, Intimidação 5, Perspicácia 5, Manha 2, Lábria 3
- Perícias: Condução 2, Liderança 4, Furtividade 3, Música 5, Luta às Cegas 4, Sobrevivência 3.

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 2, Fama 2, Recursos 5, Staff 4, Arena 5, Contatos 3
- Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 6
- Manobras: Jump, Foot Sweep, Throw, Buffalo Punch, Power Uppercut, Haymaker, Stomach

Pump, Fireball, Improved Fireball, Wheel Kick (Leg Tomahawk), Rising Tackle, Wheel Kick, Missile Reflection, Energy Reflection, San He, Air Smash, Grappling Defense, Wounded Knee, Musical Accompaniment

- Combos:  
Wounded Knee – Buffalo Punch – Wheel Kick (Dizzy)  
Haymaker – Wheel Kick (Leg Tomahawk)  
Throw – Improved Fireball (Dizzy)  
Forward - Roundhouse (Dizzy)

#### Renome

- Glória 8, Honra 3, Posto 10
- Chi 10, Força de Vontade 9, Saúde 20
- Armadura: Krauser possui uma armadura, e ele sempre luta com ela em desafios de rua. Ela diminui a sua Destreza (afetando a Velocidade) em 1, mas aumenta sua absorção em 2. A própria Armadura possui: Vigor 2, Saúde 5 e Maka Wara. O dano do Maka Wara da armadura é de um dado. É considerado que a Saúde de Krauser se soma com a da armadura, e quando eles perdem mais de 10 pontos de Saúde a armadura se quebra e Krauser perde seus benefícios (também suas penalidades).



## PERSONAGENS DE FATAL FURY 3

### BLUE MARY

- 
- História: Blue Mary ou Mary Rian (seu nome verdadeiro) é uma garota filha de pais agentes da polícia. Não demorou muito e ela entrou para o negócio da família. Mary acabou conhecendo Butch, um outro agente secreto como ela, sendo que ele era boa pinta que rapidamente conquistou seu coração. Eles então começaram a namorar e acabaram virando noivos.

Porem enquanto estavam em uma missão para proteger o presidente dos EUA, ambos foram alvejados por terroristas, porem Buntch acabou morrendo para salva-la. Arrasada pela perda, dizem que nunca mais sorriu desde então. A jaqueta de couro que ela usa é uma lembrança dada a ela como presente de Butch.

Existe um coquetel, feito num bar onde Mary usa como local de trabalho, que foi feito em homenagem a ela. Butch, explicou como era o jeito de Mary e foi feito um coquetel chamado Blue Mary. Agora, tudo o que restou são as lembranças, o coquetel e a jaqueta de couro que ela usa, que era a favorita de Butch. Parece que Anton, seu cachorro, é sua única família.

Aproveitado os ensinamentos de seu ex-noivo, ela adotou a vida de autônoma, pedindo baixa em seu antigo emprego. Agora ela trabalha investigando diversos casos misteriosos ao redor do país o que lhe levou a South Town onde conheceu Terry Bogard, que se tornou um grande amigo. Dizem por ai, que ela nutre por ele um pouco mais que amizade, mas nenhum dos dois confirma isso.

- Aparência: Mary é uma garota branca com cabelos loiros na altura do pescoço. Costuma vestir-se com um top, e uma calça larga. Usando por vezes a jaqueta de aviador que lhe foi dada por Bunth.
- Personalidade: Você tende a ser séria e pacífica, mas luta pelos seus objetivos com uma força inabalável. Adora sair e se divertir, mas há muito tempo que não faz isso, por causa de Butch. Agora que conheceu Terry, está voltando a se animar novamente. Nos combates, prefere ficar próxima ao oponente, para que possa desferir seus potentes apressamentos e agarrões.



Estilo: Sanbo, Escola: Professor Particular, Conceito: Agente Especial, Assinatura: Jaqueta de Butch

#### Atributos

- Físicos: Força 4, Destreza 6, Vigor 4
- Sociais: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 5
- Mentais: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 4

#### Habilidades

- Talentos: Prontidão 2, Interrogação 4, Perspicácia 1, Manha 4, Lábria 2
- Perícias: Luta às Cegas 2, Condução 3, Liderança 2, Segurança 4, Furtividade 5, Sobrevivência 2, Disfarce 3
- Conhecimentos: Arena 1, Computador 2, Investigação 4, Medicina 1, Estilos 2

#### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 2, Apoio 2, Contatos 3, Mascote 2, Recursos 2
- Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, 53

Apresamento 5, Esportes 5, Foco 2

- Manobras: Jump, Kippup, Breakfall, Grappling Defense, Throw, Suplex, Thigh Press, Dislocate Limb, Super Throw, Foot Sweep, Spinning Foot Sweep, Power Uppercut, Double-Hit Kick, Air Throw, Air Suplex
- Combos:
  - Short - Short - Jumping Roundhouse
  - Thigh Press – Dislocate Limb - Super Throw (Dizzy)
  - Jab - Strong – Forward
  - Thigh Press – Dislocate Limb - Thigh Press (Dizzy)

Renome

- Glória 3, Honra 5
- Chi 4, Força de Vontade 9, Saúde 18



## RYUJI YAMAZAKI

- História: Yamazaki era um jovem órfão nas ruas de Okinawa. Sua vida era totalmente miserável e chata - com as tropas americanas constantemente patrulhando sua cidade - até que ele conheceu um chefe de Yakuza (mafia japonesa) chamado Sorimachi. Impressionado, Yamazaki saiu de sua cidade e se juntou ao sindicato do crime. Eventualmente, ele trabalhou para o homem que ele admirava tratando-o como pai substituto e encontrou felicidade pela primeira vez em sua vida. Infelizmente, a inquietação de Yamazaki teve um alto preço durante uma fatídica viagem de negócios a Osaka ao lado de seu chefe. Eles foram pegos em uma emboscada de uma gangue rival e, a partir daí, seu chefe Sorimachi foi torturado e morto; O choque de sua morte deu à luz o alter ego insano de Yamazaki.

Embora tenha pouca lembrança de seu passado após esse incidente, ele lembra com certeza que assassinou o rival de seu chefe e fugiu do Japão para Hong Kong. Ele continua a ser um intermediário influente, traficante de armas e traficante de drogas tendo com Kowloon Walled City como sua base de operações. Ele geralmente está em desacordo com Hon Fu, que tenta pegar e prendê-lo no ato.

Dez anos depois (1995), ele se juntou à máfia chinesa e foi contratado por Jin Chonrei e Jin Chonshu para protegê-los e os pergaminhos da imortalidade.

- Aparência: Ryuji gosta de se vestir sempre em negro acha que isso é legal. Além disso ele possui uma cabeleira meio punk com cabelos coloridos. Mesmo sendo asiático ele possui uma estatura grande que o diferencia de seus contemporâneos.
- Personalidade: Você é um homem voltado para violência, e ama matar seus oponentes com sadismo. Não se preocupa nem sequer em levar um ou dois golpes para fazer o oponente sofrer! Você usa truques sujos como esgrimir sua faca afiada e chutar areia nos olhos do oponente. Você não tem nenhuma paciência, mas adora simular calma para que sua fúria aumente mais e mais.
- Yamazaki constantemente luta com as mãos nos bolsos, para humilhar seus oponentes. Lutar dessa forma traz algumas penalidades: o lutador terá -2 Velocidade em seus socos e apresamentos, além de -2 Absorção em seus bloqueios. Ele pode desistir de fazer isso a qualquer momento, mas se conseguir lutar o combate inteiro assim, ganhará +4 Glória em caso de vitória. O oponente derrotado dessa forma perderá -2 Glória além de suas perdas habituais.

Estilo: Kung Fu, Escola: Prof. Particular, Conceito: Assassino, Assinatura: Golpeia o oponente inconsciente

### Atributos

- Físicos: Força 5, Destreza 6, Vigor 5
- Sociais: Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 3
- Mentais: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 5

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 4, Interrogação 2, Intimidação 4, Perspicácia 2, Manha 5, Lábria 3
- Perícias: Luta às Cegas 4, Condução 3, Liderança 3, Segurança 5, Furtividade 6, Sobrevivência 3
- Conhecimentos: Arena 2, Computador 2, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 4

### Vantagens

- Antecedentes: Fama 1, Recursos 2
- Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 6, Esportes 5, Foco 4, Faca 5
- Manobras: Jump, Kippup, Breakfall, Grappling Defense, Throw, Foot Sweep, Power UpperCut\*\*, Dragon Punch\*\*, Sado Maso (Faca), Rekka Ken, Wheel Kick (Leg Tomahawk), Head Butt, Face Slam, Brain Craker, Flying Tackle
- Combos:
  - Short - Short - Power UpperCut (Dizzy)
  - Rekka Ken – Rekka Ken – Rekka Ken
  - Power UpperCut – Flying Tackle – Brain Craker

### Renome

- Glória 7, Honra 1
- Chi 1, Força de Vontade 10, Saúde 20
- As Manobras marcadas com \*\* podem ser aplicadas tanto com Faca como sem Faca. 55



## JIN CHONSHU E JIN CHONREI

- História: Chonrei é o irmão gêmeo mais velho de Chonshu. E quando tinham seis anos, perderam seus pais para uma doença. Antes de seu pai morrer, ele falou de Qin Wang Long, um dos antigos ancestrais da família. Long foi um célebre general do grande Qin Shi Huang, que sozinho matou 1.000 homens pela mão. Seu pai convenceu os irmãos de que tinham o mesmo sangue desse guerreiro e logo passaram. Deixados de se defender, os irmãos trabalharam juntos para se sustentar e viver com o nome de sua família. À medida que envelhecem, eles também começaram a detestar outras pessoas. Quando tinham quatorze anos, foram espancados por outras crianças e deixados em um estado de quase morte. Foi então que espíritos ancestrais de mais de 200 anos encarnaram em seus corpos, lhe dando uma força descomunal.

O espírito que possuía Chonrei era conhecido como Qin Kong Long , tornando o menino um monstro em combate. O espírito que possuía Chonshu era Qin Hai Long , que também era o irmão mais novo de Kong. Durante a Dinastia Qin, eles criaram o “Qin Book of Secrets” (conhecido nos tempos modernos como “Os pergaminhos Proibidos”). Dentro desses pergaminhos se encontra a alma de Wang Long, que na verdade é o filho de Kong. Sabendo que eles não podem existir neste reino sem esses pergaminhos, os espíritos os buscam para ressuscitar Wang Long e seus corpos originais.

Os irmãos sabem que os pergaminhos estão em South Town e enviam Ryuji Yamazaki para pesquisar a cidade, no entanto vários outros personagens também estão pesquisando os pergaminhos por diferentes motivos.

- Aparência: Ambos os irmãos vestem-se com roupas cerimoniais chinesas, contudo Chonrei usa uma roupa azul e Chonshu uma vermelha.
- Personalidade de Chonshu: Chonshu é muito teimoso. Ele não sabe quando perder e tem um forte desejo de vingança. Ele também é muito sarcástico e abertamente muito desdenhos em relação a seus oponentes.
- Personalidade de Chonrei: Ele é um irmão super-protetor, mas diferente de Chonshu não perde tempo com firulas e resolve as coisas o mais rápido possível. Ele Não gosta de fazer muito esforço, e é extremamente confiante nas suas habilidades não tendo nenhum problema em mostra-los em público. Quando seu irmão fica machucado ele se enfurece e não para até se vingar.

Estilo: Hakyoku Seiken (Jeet Kune Dô), Escola: Desconhecida, Conceito: Lutador, Assinatura: Cruza os braços / Gargalhada

### Atributos

- Físicos: Força 4, Destreza 6, Vigor 5
- Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2
- Mentais: Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 5, Intimidação 5, Perspicácia 5, Manha 2, Lábria 2
- Perícias: Luta às Cegas 5, Liderança 4, Furtividade 4, Sobrevivência 5
- Conhecimentos: Arena 2, Medicina 2, Mistérios 5, Estilos 5

### Vantagens



- Antecedentes: Aliados 2, Fama 1, elemental 5 (fogo)
- Técnicas: Soco 4/5, Chute 3/4, Bloqueio 5/4, Apresamento 4/3, Esportes 4, Foco 5/6
- Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Elbow Smash, Dragon Punch, Power Uppercut, Fireball, Improved Fireball, Breakfall, Punch Defense, Rising Tackle, Dashing Elbow, Apenas Chonshu: Fire Strike  
Apenas Chonrei: Missile Reflection, Energy Reflection, Flaming Fist, Elemental Stride
- Combos: Nenhum

#### Renome

- Glória 4, Honra 2
- Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20



## BOB WILSON

- História: Após se afastar gradativamente dos campeonatos, Richard Meyer treinou um substituto, o divertido capoeirista Bob Wilson. Ele costuma enfrentar oponentes no National Park. Bob escolheu a Capoeira, pois acredita que é a arte marcial mais forte do mundo. Sonhando para realizar grandes coisas, tornou-se toda a sua vida e ajudou-o a escapar da pobreza.
- Jogando com Bob: Você é divertido e hilário. Luta com muita alegria, o que geralmente deixa seus oponentes nervosos, ainda mais quando eles estão perdendo. Você adora lutar e o faz apenas para se divertir, e não se preocupa em vencer ou perder.

Estilo: Capoeira, Escola: Desconhecida, Conceito: Lutador profissional, Assinatura: Sinal de positivo ao vencer



- Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3
- Técnicas: Soco 2, Chute 5, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 2
- Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Slide Kick, Flash Kick, Drunken Monkey Roll, Tumbling Attack, Breakfall, Backflip, Musical Accompaniment, Somersault Kick
- Combos: Jab para Short para Forward (dizzy), Jumping Roundhouse para Flash Kick (dizzy), Short para Short, Tumbling Attack para Somersault Kick (dizzy)
- Chi 5, Força de Vontade 7, Saúde 20

## FRANCO BASH

- História: Franco é um ex-campeão de kickboxing da categoria Peso-pesado que foi invicto durante sua carreira de luta. Ele acabou se aposentando para criar uma família e se tornou um mecânico de avião no South Town Airport para continuar sustentando-os. Para motivar o campeão a lutar no torneio, Yamazaki raptou o filho de Franco, Junior. Franco acaba sendo forçado a ajuda-lo até que seu filho lhe seja devolvido após a derrota de Yamazaki.
- Jogando com Franco: Você é nervoso, e não aceita provocações. Nos combates, age com fúria, não importando contra quem está lutando.

Estilo: Kickboxing Ocidental, Escola: Prof. Particular, Conceito: Ex-campeão, Assinatura: Grito de vitória!



- Atributos: Força 6, Destreza 4, Vigor 6, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2
- Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 3, Foco 3
- Principais Habilidades: Mecânica 4, Intimidação 3, Prontidão 2
- Manobras Especiais: Jump, Foot Sweep, Throw, Back Breaker, Power Uppercut, Double-Hit Punch, Dashing Punch, Breakfall, Psychokinetic Channeling, Toughskin
- Combos: Jab para Strong para Dashing Punch (dizzy), Short para Strong, Jab (PK) para Strong (PK) para Fierce (PK) (Dizzy); Strong para Fierce para Power Uppercut (Dizzy)
- Chi 5, Força de Vontade 9, Saúde 20

## HON FU

- História: Um detetive de Hong Kong que sempre está perseguindo criminosos, Hon Fu está em um caso sobre o comércio de drogas em massa na Ásia. Ele tem pressentimento de que um dos maiores proprietários em seu país de origem é Ryuji Yamazaki e segue o criminoso para South Town. Porém ele continua a perder de vista o criminoso, que é uma espécie de assassino em série. Ele também está em uma certa amizade com Kim Kaphwan, pois Hon Fu aparentemente o apresentou a Myung Swuk, sua esposa. Ambos compartilham um forte senso de justiça, embora Hon Fu não seja tão exagerado quanto seu amigo no assunto. Por razões desconhecidas, Hon Fu também tem medo de seu camarada e ficou desconfiado com a menor menção do nome de Kim. Ele também é um dos amigos de Cheng Sinzan enquanto admiram suas respectivas habilidades em seus estilos de luta.
- Jogando com Hon Fu: Você é sério quanto a sua arte. No entanto, você é um completo desajeitado! Adora lutar, e sonha ser o Rei dos Lutadores.



Estilo: Kung Fu, Escola: Desconhecida, Conceito: Mestre, Assinatura: Demonstração com Nunchaku

- Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 4, Percepção 1, Inteligência 3, Raciocínio 5
- Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 3, Nunchaku / Cabos Conectados 5
- Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Punch Defense, Deflecting Punch, Power Uppercut\*, Dragon Punch\*, Breakfall, Wall Spring, Spinning Weapon
- Combos: Jumping Forward para Nunchaku Jab para Nunchaku Dragon Punch, Foot Sweep para Nunchaku Dragon Punch (dizzy), Wall Spring para Spinning Weapon para Nunchaku Dragon Punch (Dizzy)
- Chi 5, Força de Vontade 6, Saúde 20

\* Essas Manobras são aplicadas com o Nunchaku ao invés de soco, substituindo a Técnica para o dano e pré-requisitos.

## SOKAKU MOCHIZUKI

- História: Sokaku vem de um clã de monges budistas que são um antigo rival do clã Shiranui. Eles caçam e destroem Demônios enquanto submetem a entidades das trevas a sua vontade, de forma a controlá-las. Sokaku é dito ser o melhor que seu clã produziu. Ele acredita que os pergaminhos de Jin são o recipiente de um Demônio poderoso e procura destruí-los. Você utiliza o poder de diversos demônios menores aprisionados para conjurar os poderes dos elementos de Fogo e Raios, além de provocar terríveis visões nos seus adversários.
- Personalidade: Você é calmo, sereno. Nos combates, age com responsabilidade e inteligência, usando os melhores golpes nos melhores momentos.



Estilo: Ninjutsu, Escola: Desconhecida, Conceito: Monge, Assinatura: Eletricidade para todos os lados!

- Atributos: Força 4, Destreza 5, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 4
- Técnicas: Soco 4, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 6, Lança 5, Arremesso 5
- Antecedentes: Herança de Clã 4, Apoio 4, Recursos 2, Contatos 3
- Manobras Especiais: Jump, Foot Sweep, Throw, Breakfall, Short Fireball, Shock Treatment, Spinning Weapon, Spinning Back Fist\*, Lighting Bolt, Death Visage, Ryuembu, Pile Driver, Rolling Attack, Missile Reflection, Energy Reflection, Chi Kun Healing, Shrouded Moon
- Combos: Lança Jab para Lança Jab para Lança Jab; Lança Jab para Shock Treatment (dizzy), Lança Strong para Ryuembu, Shock Treatment para Pile Driver
- Chi 10, Força de Vontade 8, Saúde 18

\* Essas Manobras são aplicadas com a Lança ao invés de soco, substituindo a Técnica para o dano e pré-requisitos.





### GAROU: MARK OF THE WOLVES

Dez anos após a morte de Geese Howard (No ano de 2006), a cidade de Southtown tornou-se mais pacífica. Porém durante os eventos da saga NESTS a cidade foi destruída, sendo reconstruída com o nome de Second Southtown. Um novo torneio de luta chamado "Rei dos Lutadores: Maximum Mayhem" começa na área, e vários personagens relacionados com os lutadores da antiga era dos torneios do Rei dos lutadores participam dentro dele.

Organizado por Kain R. Heinlein, cunhado de Geese Howard. Second Southtown é um conjunto de bairros reconstruídos dentro da antiga Southtown, que se tornaram cenário de muitos combates organizados e as brigas de gangues. Estes bairros se tornaram locais de grande fama e status.

Durante os eventos deste torneio, Kain tentava liquidar todos os seus rivais criminosos na cidade para assim conquistar toda a cidade. Durante os eventos deste torneio Rock acaba derrotando-o, mas é convencido por ele a buscar seu destino, abandonando assim Terry.



## Os Vilões

### KAIN R. HEINLEIN

- **História:** É o misterioso anfitrião do torneio. Faz aniversário em 16 de fevereiro, tem 26 anos, possui 183cm de altura e 76Kg. Sendo o irmão caçula de Marie Heinlein (esposa falecida de Geese Howard e, assim, mãe de Rock Howard), é o tio de Rock. Teve uma vida difícil de pobreza, sendo protegido pelo amigo Grant, e abandonado pela irmã Marie, que foi viver com Geese. Sua ambição por poder nasceu das suas experiências nas ruas de Southtown, onde via atos de violência extremos, onde nem crianças eram poupadas. Foi adotado pela família do chefe de uma gangue, Don Papas, aos oito anos. Já grande, traiu seu pai adotivo e virou líder da gangue, expandindo os negócios dela a um nível nunca imaginado pelos membros. Um de seus sonhos ambiciosos, é declarar Southtown independente dos EUA, e fundar uma nação ali, totalmente exposta a violência, onde os fracos são dominados pelos fortes. É uma pessoa calma, com uma impressionante força de vontade, cuidadoso, no entanto, também é megalomaniaco. Seu estilo de luta é o Ankoku Shinkuiken, onde ele usa golpes acrobáticos e adiciona chamas aos ataques. No bairro Kain R.Heinlei Mansion reside Kain, uma mansão formidável demonstrando o seu poder e riqueza natural, no centro da mansão existe um grande salão, para contemplar as lembranças de sua querida irmã. Próximo as escadarias Kain desafia seus adversário em uma arena belíssimo.



- **Interpretação:** Você é calmo, cuidadoso, e um homem sério; Você também é muito ambicioso, mas não um megalomaniaco. O seu antagonismo decorre de você ser um chefe de crime para impor seus ideais morais, o valor da vida e a sua vida, e não nada próximo da ganância, do mal ou do controle, como seria o genro do seu gueixa.
- **Aparência:** Kain está sempre bem arrumado. Gosta de Roupas claras que lhe dão um aspecto mais “benevolente”. Possui longos cabelos loiros como os de Rock, e olhos terrivelmente assustadores.

**Estilo:** Ankoku Shinkuu-ken (Karatê Shotokan). **Escola:** As ruas e a gangue Don Papas. **Conceito:** Lider de Gangue.. **Assinatura:** Olhar assustador.

#### Atributos

- **Físico:** Força 3, Destreza 6, Vigor 4
- **Mental:** Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 4
- **Social:** Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 5

#### Habilidades

- **Talentos:** Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 5, Perspicácia 3, Manha 3, Lábria 5, Instrução 2, Administrar 3, Procurar 2.
- **Perícias:** Luta às Cegas 3, Condução 5, Liderança 3, Segurança 3, Furtividade 2, Sobrevivência 3, Apostar 3, Demolições 2, Disfarce 3, Reparos 2.
- **Conhecimentos:** Arena 3, Computador 3, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 1, Ciências 2, Finanças 3, Direito 2, Linguística 2.

#### Vantagens

- **Antecedentes:** Aliados 4, Apoio 4, Contatos 4, Recursos 5, Elemental (Fogo) 5
- **Técnicas:** Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 6
- **Manobras:** Jump, Power Uppercut, Hammer Punch, Bufalo Punch, Dive Kick, Throw, haymaker,

Widowmaker, Foot Sweep, Flash Kick (Backfist Upper), Flying Fireball (Schwarze Flamme), Jumping Shoulder Butt(Schwarze Panzer) Reverse Frontal Kick (Schwarze Lanze), Flaming Fist, Flaming Heel, Fireball

- 
- Combo:  
Jumping Shoulder Butt– Jab + Flaming Fist,  
Jumping Shoulder Butt – Roundhouse + Flaming Heel,  
Buffalo Punch – Flying Fireball  
Flash Kifk – Widowmaker

Renome

- Glória 8, Honra 4
- Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20



## GRANT:

- **História:** Seu nome verdadeiro é Abel Cameron, e é mestre num estilo de luta obscuro conhecido como Karatê Ankoku. Nasceu em 8 de Janeiro, tem 201cm 105 de altura e 105kg. Ele é o melhor amigo de Kain R. Heinlein e seu guarda-costas pessoal. Apesar de não serem irmãos, os nomes dele e de Kain, foram inspirados nos personagens bíblicos, filhos de Adão e Eva. Desde criança protegeu Marie e Kain, e depois de adulto, se tornou guarda-costas e comparsa, assumindo o nome Grant. Alguns anos antes do torneio, Grant salvou Kain de ser baleado, mas o tiro o acertou perto do coração. Ele se recuperou, no entanto, a bala era quase impossível de se remover, e cada vez mais se aproxima do coração, o que o faz viver cada dia como se fosse o último, e viver a procura da maior batalha de sua vida. Fez um pacto com uma entidade das sombras, para conseguir o poder do Ankoku Karate (Karatê da Escuridão). Seus ataques são envoltos em escuridão. Ele se auto proclamou "O Mártir da Força". É derrotado por Terry, e despedaça como vidro após perder. A Red Skull Cave é uma ilha pouco conhecida até mesmo pelos moradores de Southtown. Nela existe um templo secreto onde se possui um culto que venera a caveira vermelha em forma de joia, é dominado atualmente por Grant e usa o centro do salão como arena. Quando surge, Grant é conjurado em um monte de pedras e uma caveira no centro.
- **Interpretação:** Você não demonstra misericórdia. Você é calmo e mantém a compostura em todos os momentos, ficando honrado com qualquer um que tenha a coragem de encará-lo.
- **Aparência:** Grant veste-se com as calças de um Gi de karatê, uma longa capa vermelha e uma máscara com aspecto de um demônio. Pode-se perceber alguns cabelos brancos atrás dela.



**Estilo:** Ankoku Shinkuu-ken (Karatê Shotokan), **Escola:** Entidade das sombras. **Conceito:** Guarda-costas  
**Assinatura:** Assume uma postura de luta, invoca chamas purpuras nas mãos fechadas e finaliza esticando uma das mãos para o ar.

### Atributos

- **Físico:** Força 6, Destreza 5, Vigor 6
- **Mental:** Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 4
- **Social:** Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2

### Habilidades

- **Talentos:** Prontidão 5, Interrogação 4, Intimidação 5, Perspicácia 4, Manha 3, Lábria 3, Instrução 5, Administrar 3, Procurar 5.
- **Perícias:** Luta às Cegas 5, Liderança 4, Segurança 5, Furtividade 5, Sobrevivência 5, Demolições 5, Disfarce 3, Reparos 4.
- **Conhecimentos:** Arena 5, Investigação 5, Medicina 3, Mistérios 5, Estilos 3, Ciências 4, Direito 3, Linguística 1.

### Vantagens

- **Antecedentes:** Aliados 2, Apoio 4, Arena 5, Contatos 4, Empresário 3, Recursos 3.
- **Técnicas:** Soco 6, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 3, Foco 6
- **Manobras:** Manobras Especiais: Jump, Maka Wara, Foot Sweep, Jumping Shoulder Butt (Gou Dangai), Dragon Punch (Kyou Choujin), Fireball (Kokuen Ryuu), Dive Kick (Messhou Hissetsu), Reverse Frontal Kick (Majin Hatendan), Power Uppercut, Throw, Punch Defense, Deflecting Punch, HeadButt, Flying Knee Thrust, Double-Hit Kick
- **Combo:**  
Headbutt – Fireball - Jumping Shoulder Butt

### Renome

- Glória 10, Honra 5
- Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

## Os Heróis TERRY BOGARD

- **História:** É conhecido também pelo apelido “Lobo Solitário”. Este é o Mesmo Terry de Fatal Fury, porém mais velho e experiente. Agora ele tem um macaco de estimação, chamado Ukee. No último encontro com Geese, este despenca do alto de uma torre, deixando para trás o filho, Rock. Terry então se sente culpado pelo acidente, e decide treinar Rock. Terry não usa mais o boné que era sua marca registrada na série, pois o deu a Rock.
- **Interpretação:** Inicialmente, você pode ser considerado como um lutador bastante relaxado e preguiçoso, principalmente se comparado com o irmão Andy, mas onde você chega, é a atenção central de crianças. Em batalha você busca não só vingança, verdade, e justiça, mas também amizade (como Kim). Você parece nunca estar satisfeito com seu nível de habilidades. Isto poderia acontecer por causa de seu aliado e rival, Andy.
- **Aparência:** Terry é alto e loiro com cabelos na altura do ombro. Usa uma jaqueta de avião por cima de uma camiseta branca e as luvas que seu pai lhe deu.



Mudanças na Ficha de Terry.

Assinatura: Grita OK!. E joga a jaqueta nos ombros

Habilidades

- **Perícias:** Luta Às Cegas 4, Condução 4, Sobrevivência 3, Furtividade 2, Segurança 2, reparos 3
- **Talentos:** Prontidão 5, Intimidação 5, Manha 5, Instrução 5, Administrar 3, Procurar 5
- **Conhecimentos:** Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 4, Linguística 3

Vantagens

- **Antecedentes:** Apoio 3, Contatos 5, Mascote 2, Fama 4
- **Renome:** Honra 9



## ROCK HOWARD

- **História:** É filho de Geese Howard e Marie Heilen (irmã de Kain, organizador do torneio Garou: Mark of The Wolves). Rock teve uma vida de pobreza junto da mãe, ele nasceu em 24 de Junho. Sua mãe morreu quando ele tinha 7 anos de idade. Odiava o pai, pois quando sua mãe estava doente, foi pedir para que ele a ajudasse com tratamento médico, e que Marie queria vê-lo. Geese disse que não era da sua conta, e mandou o garoto sumir. Nessa mesma noite, sua mãe morreu. Viu a luta final entre Terry e seu pai, quando Geese resolveu soltar a mão de seu inimigo e cair do telhado do prédio. Não sentiu ódio, apenas solidão e alegria por saber que o homem que não quis ajudar sua mãe estava morto. Após isso, Terry o cria como um filho, e o ensina artes marciais. Seu estilo de luta, é uma mistura do de Terry e de Geese. Primeiro aprendeu Boxe, Karatê, Kung Fu, Kick Boxing e luta de rua. Do pai, herdou as técnicas de Kobojutsu. Rock é um baixista formidável, consegue copiar qualquer música que escutar. Na região de Live House "Old Line", Rock passa as suas noites em uma casa de shows, tocando em uma banda, e quando ele é desafiado, geralmente luta no estacionamento deste local. Ser filho de Geese é um dos maiores fardos de Rock, e ele teme que o lado negro que seu pai tinha, tome conta dele também. É amigo de infância dos filhos de Kim, Jae Hoon e Dong Hwan. Sua moto Honda é uma de suas paixões, junto com o boné que Terry lhe deu. Rock é o finalista do torneio dos quais os personagens participam durante o torneio King of Fighters Maximum Mayhem, onde enfrenta seu tio Kain. Kain conta para Rock que organizou o torneio Garou: Mark of The Wolves apenas para poder trazê-lo para perto dele. Seu tio queria sua ajuda em seus planos, então, Rock resolve ajudá-lo, com a promessa do tio que daria informações sobre sua mãe, que segundo ele, continua viva. Rock possui golpes de seu pai, como Reppuken, Double Reppuken e Raising Storm e variações dos golpes de seu mestre, como Power Dunk, Rising Tackle e Burn Knuckle
- **Aparência:** Rock é um rapaz magro com belos cabelos loiros. Gosta de se vestir com uma jaqueta vermelha que lembra um pouco as roupas que Terry usava. Porém com um design mais arrojado e moderno.
- **Interpretação:** Você é um homem tímido com um conflito interior. Normalmente, você é calado e geralmente está nervoso em relação às mulheres, com exceção de Hotaru Futaba. Você também é um amigo de infância dos filhos de Kim Kaphwan, Kim Jae Hoon e Kim Dong Hwan.



Estilo: MMA + Hakyoku Seiken (JKD), Escola: Terry Bogard, Conceito: Órfão e músico Assinatura: Remover a luva com a boca e sacudir a mão.

### Atributos

- Físico: Força 4, Destreza 5, Vigor 4
- Mental: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 5
- Social: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 4

### Habilidades

- Perícias: Luta Às Cegas 3, Condução 3, Sobrevivência 3, Furtividade 2, Segurança 2, Apostar 1,

Demolições 3, Disfarce 1, Reparos 3

- Talentos: Prontidão 3, Interrogação 2, Perspicácia 3, Manha 4, Intimidação 2, Lábria 2, Administrar 2, Procurar 3
- Conhecimentos: Estilos 4, Computador 2, Arena 3, Investigação 3, Medicina 2, Musica 4

Vantagens

- Antecedentes: Aliados 3, Contatos 3, Arena 2, Sensei 4, Recursos 3
- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 5
- Manobras: Short Fireball, Fireball (REPPUKEN), Jump, Punch Defense, Deflecting Punch, Improved Fireball (Double Repukken), Rising Tackle, Burn Knuckle, Shumpo, Throw, Kippup, Dashing Elbow, Foot Sweep, Wheel Kick (CRACK SHOOT), Raising Storm (Shock Treatment), Triple Strike
- Combo:  
Dashing Elbow para Burn Knuckle (Dizzy)  
Bloqueio para Wheel Kick (Dizzy)  
Burn Knuckle – Rising Tackle – Jumping Fierce (Dizzy)  
Triple Strike – Short Fireball (COMBO NEO DEADLY RAVE)

Renome

- Glória 4, Honra 6
- Chi 8, Força de Vontade 8, Saúde 18



## KEVIN RYAN:

- História: É um oficial da SWAT em Second Southtown, seu estilo de luta é baseado em técnicas de luta da SWAT, Sambo e em explosões. Kevin faz aniversário em 17 de dezembro. Kevin teve seu parceiro morto por Freeman, e desde então, o caça junto a Marky, filho de seu companheiro, o qual ele passa a tomar conta. Entrou para o campeonato em busca do assassino de seu parceiro. É amigo de Terry, Rock e é parente distante de Blue Mary. Viciado em filmes de ficção científica. Adora jazz. Originalmente, Kevin teria uma faca, mas foi retirada por destoar do clima do campeonato (Não permitem Duelistas). Confunde Terry com Freeman, no entanto, após lutar com ele, percebe que está enfrentando a lenda que venceu Geese. Ainda é ajudado por ele a recuperar Marky, que havia sido sequestrado por Kain. Kevin trabalha na região de S.S.P. Maneuver Field, é uma base da SWAT em uma area deserta cercada por uma cerca.
- Interpretação: Kevin tem um forte senso de justiça e está empenhado em proteger os cidadãos de Second Southtown. Ele age como um cara duro com uma atitude fria, mas Marky traz um lado mais quente e paterno nele.
- Aparência:



Estilo: Forças Especiais Escola: SWAT Conceito: Oficial da SWAT Assinatura: Bater continência para Marky

### Atributos

- Físico: Força 5, Destreza 4, Vigor 5
- Mental: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3
- Social: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 4, Interrogação 4, Intimidação 3, Perspicácia 3, Manha 3, Lábia 3, Instrução 3, Administrar 3, Procurar 4.
- Perícias: Luta às Cegas 3, Condução 4, Liderança 3, Segurança 4, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Demolições 3, Disfarce 3, Reparos 2.
- Conhecimentos: Arena 3, Computador 3, Investigação 3, Mistérios 2, Estilos 2, Direito 4, Linguística 2.

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 2, Apoio 3, Contatos 4, Recursos 3, Arena 3, Elemental (Fogo) 3.
- Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 3, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 3, Faca 3, Armas de Fogo 4
- Manobras: Jump, Throw, Foot Sweep, Double-Hit Knee, Spinning Back Fist, Spinning Knuckle, Elemental Explosion, Flying Thrust Kick, Drunk Monkey Roll, Wounded Knee, Buffalo Punch, Wheel Kick, Handstand Kick, Power Uppercut, Elemental Rage, Power-Punch, Triple Strike
- Combo:
  - Short – Thow – Roundhouse Kick (Dizzy)
  - Elemental Rage – Power Uppercut (Dizzy)
  - Wounded Knee – Spinning Back Fist

### Renome

- Glória 6, Honra 4
- Chi 5, Força de Vontade 7, Saúde 20

## BONNE JENET:

- História: Uma pirata que tem uma queda por Terry Bogard. Considera Terry seu primeiro amor. Seu nome real é Jennie Behrn. Sua altura é 167cm e possui 49 Kg. Seu hobby é a arte de unha. Sua comida favorita é bife de lombo (guardado cuidadosamente em sua despensa). Líder do grupo pirata conhecido como Lillien Knights. Faz aniversário em 29 de janeiro. É inglesa e apesar de sua família ser extremamente rica, prefere roubar com seus amigos piratas, por causa da emoção. Seu estilo de luta é chamado LK Arts (de Lillien Knights ou Arts of the Reeling Knights), e é algo parecido com Savate. Ela adiciona o elemento do vento em seus ataques. Ao invés de um navio, os Lillien Knights usam um submarino. Bonne entrou no campeonato por mera diversão, seu objetivo final é tentar roubar Kain. Na região de Blue Wave Harbour, Bonne utiliza uma parte do porto de Southtown como arena e deixa seu submarino estacionado causando destroços onde passa.
- Interpretação: Hokutomaru é um menino que cresceu na natureza; Seus melhores amigos são os macacos da montanha perto de seus campos de treinamento. Ele não conhece nada do mundo civilizado, sendo excitado e confuso pela vida em uma grande cidade. Ele é um garoto impetuoso que não gosta de ser tratado como uma criança. Ele é muito barulhento e muitas vezes age antes de pensar, mas ele tem uma forte vontade. Embora ele seja obediente ao seu mestre e admira Andy, Hokutomaru choca com sua "irmã mais velha" Mai.
- Aparência:



Estilo: LK-Arts (Savate) Escola: Desconhecida Conceito: Pirata Assinatura: Com um grande sorriso, coloca uma das mãos na nuca, e a outra mostra as unhas.

### Atributos

- Físico: Força 3, Destreza 6, Vigor 4
- Mental: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 4
- Social: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 5

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 2, Manha 3, Lábria 4, Instrução 2, Administrar 3, Procurar 2.
- Perícias: Luta às Cegas 3, Condução 5, Liderança 3, Segurança 3, Furtividade 2, Sobrevivência 3, Apostar 3, Demolições 2, Disfarce 3, Reparos 2.
- Conhecimentos: Arena 3, Computador 3, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 1, Ciências 2, Finanças 3, Direito 2, Linguística 2.

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 4, Contatos 3, Recursos 5, Elemental(Ar) 5, Arena 4.
- Técnicas: Soco 3, Chute 5, Bloqueio 3, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 3
- Manobras: Jump, Throw, Foot Sweep, Haymaker, Flyng Thrust Kick(The Hind), Wall Spring, Cobra Charm, Flying Body Spear, Fireball (Buffrass), Spining Back Fist, Breakfall, Power Kick, Lighting Leg
- Combo: Forward – Jab – Haymaker (Dizzy); Flyng Thrust Kick – Flying Body Spear (Dizzy); Jump – Flying Body Spear

### Renome

- Glória 7, Honra 5
- Chi 5, Força de Vontade 8, Saúde 18

## KIM DONG HWAN

- **História:** O filho mais velho do lendário Kim Kaphwan e Myeng Swuk, e irmão mais velho de Kim Jae Hoon. Nasceu em 13 de junho, altura de 181 cm e 78 kg, atualmente com 20 anos. Tem uma rivalidade amigável com seu irmão Kim Jae Hoon, sendo muito mais convencido do que Jae Hoon. Auto confiante, arrogante e engraçado, Dong Wan odeia treinar. No entanto, a falta de seriedade dele com o Taekwondo, é compensada pelo seu talento natural, sendo considerado um gênio dessa arte marcial. Seus golpes são versões modificadas das técnicas de seu pai. Controla o elemento trovão. É um morto de fome de primeira, chegando já a comer 60 pratos de ostras de uma vez só. Apesar de não se dar muito bem com Kim Kaphwan, devido ao comportamento que tem, Dong Wan respeita muito o pai, e assim como seu irmão, compartilha a mesma visão de justiça do pai. Entrou no campeonato para provar ser superior a Jae Hoon. Na região de Oriental Cassino “woo”, possui vários cassinos e uma infinidade de jogos, é conhecido por ter vários empresários rondando o local, buscando novos lutadores de elite. Dong Hwan usa a frente deste cassino como arena e busca utilizar seu estilo como sucesso. Dong Hwan só tem medo de seu irmão mais novo descombrir sobre suas lutas fora do jodô da família. Dong Hwan realiza suas aulas pela tarde no dojô da família em Yok Chon Market, no período noturno esta nos cassinos divulgando seu talento.
- **Interpretação:** Muito pateta, chato e arrogante, você só pensa em si mesmo. Você é um gênio natural que muitas vezes negligencia seu treinamento. Você quer se tornar um mestre taekwondo com seu próprio toque único para o estilo de seu pai
- **Aparência:** Dong é alto e musculoso, gosta de vestir-se com um gi Preto, e sempre usa cabelos curtos pois tem preguiça de cuidar deles.



**Estilo:** Taekwondo **Escola:** Dojô Kaphwan **Conceito:** Auto-confiante. **Assinatura:** Se equilibrar em um pé, enquanto limpa o outro.

### Atributos

- **Físico:** Força 5, Destreza 5, Vigor 4
- **Mental:** Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3
- **Social:** Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 3

### Habilidades

- **Talentos:** Prontidão 3, Interrogação 2, Intimidação 2, Perspicácia 3, Manha 2, Lábia 4, Instrução 4, Administrar 3, Procurar 3.
- **Perícias:** Luta às Cegas 2, Liderança 3, Segurança 3, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Apostar 3, Publicidade 3, Demolições 3.
- **Conhecimentos:** Arena 4, Computador 2, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 2, Finanças 2, Direito 2, Linguística 2.

### Vantagens

- **Antecedentes:** Aliados 3, Apoio 3, Contatos 2, Empresário 2, Recursos 3, Arena 3, Sensei 4.
- **Técnicas:** Soco 3, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 4
- **Manobras:** Jump, Throw, Foot Sweep, Shock Treatment (Shiden Kyaku), Flash Kick, Wheel Kick (Raimei Zan), Lightning Leg (Ashi Binta), Flying Thrust Kick (Hishou Kyaku), Ax Kick, Kick Defense, Double Hit Kick, Power Kick, Reverse Frontal Kick
- **Combo:**  
Reverse Frontal Kick - Double Hit Kick; Shock Treatment – Wheel Kick

### Renome

- Glória 6, Honra 5
- Chi 7, Força de Vontade 7, Saúde 18

## KIM JAE HOON

- **História:** Também filho e discípulo de Kim Kaphwan, possui a mesma atitude do pai. Faz aniversário em 29 de dezembro, atualmente com 19 anos. Filho de Kim Kaphwan e Myeng Swuk, e irmão mais novo de Kim Dong Wan. É sério, compenetrado em tudo o que faz, gentil, com grande compaixão pelo próximo, além de possuir um forte senso de justiça, como seu pai. É apaixonado por animais. Herdou a maioria dos golpes mais tradicionais e fortes de seu pai. Controla o elemento fogo. Está a procura de Freeman, que quase matou seu pai, em busca de vingança. Entrou no campeonato para aprimorar seus conhecimentos em batalha. Na região de Yok Chon Market, é uma praça que tem vários mercados e reside a academia de Jae Hoon (juntamente com seu irmão), no centro do dos mercados Jae Hoon usa com sua arena e também serve de confronto para os Time Jae Hoon vs Time Dong Hwan, comparação de estilos. Os vendedores não se importam, apenas a polícia interrompe o combate de imediato. Jae Hoon realiza suas aulas pela manhã, de tarde cuida da casa da família e nas horas vagas vive procurando seu irmão e tirando ele de roubadas.
- **Interpretação:** Você é muito sério, diligente em seus estudos e um homem carismático. Ele tem um forte senso de justiça, assim como seu pai. Você também tem um lado gentil para ele como ele gosta da visão de pequenos animais, como coelhos, hamsters ou martas. É essa dedicação e compaixão que lhe valeu seu próprio clube de fãs.
- **Aparência:** Jae não é tão robusto quanto o seu irmão mas começa isso com grande agilidade e um corpo esguio. Tem um cabelo médio sempre cobrindo um dos olhos e veste o gi branco tradicional.



**Estilo:** Taekwondo **Escola:** Dojô Kaphwan **Conceito:** Garoto Sério. **Assinatura:** Ao terminar o combate, corre em direção ao adversário, para ajudá-lo de alguma forma.

### Atributos

- **Físico:** Força 4, Destreza 5, Vigor 4
- **Mental:** Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5
- **Social:** Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3

### Habilidades

- **Talentos:** Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 4, Manha 2, Lábria 2, Instrução 4, Administrar 4, Procurar 3.
- **Perícias:** Luta às Cegas 3, Liderança 4, Segurança 3, Furtividade 2, Sobrevivência 3, Demolições 3.
- **Conhecimentos:** Arena 3, Computador 2, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 2, Ciências 2, Finanças 3, Direito 5, Linguística 2.

### Vantagens

- **Antecedentes:** Aliados 3, Apoio 3, Contatos 2, Recursos 3, Elemental (fogo) 3, Arena 3, Sensei 4, Fama 1
- **Técnicas:** Soco 3, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 3
- **Manobras:** Jump, Throw, Foot Sweep, Flaming Heel, Ax Kick, Flash Kick, Kick Defense, Double Hit Kick, Power Kick, Reverse Frontal Kick (Shou Kyaku Hou), Lightning Leg (Shakka Shuu), Whel Kick (Hangetsu Zan), Flying Thrust Kick (Hienzan)
- **Combo:** Foot Sweep - Ax Kick; Lightning Leg - Reverse Frontal Kick – Flash Kick; Flying Thrust Kick – Flash Kick – Dive Kick

### Renome

- Glória 5, Honra 9
- Chi 7, Força de Vontade 7, Saúde 18

## GATO FUTABA

- **História:** Um lutador poderoso que perdeu suas memórias, incluindo as sobre sua família. Estilo composto por artes marciais chinesas artes de boxe rígido (punhos dos 8 extremos, seis punhos de reunião do coração e da mente, etc). Seu estilo de luta é chamado de Gou-kei, um estilo assassino de Kenpo. Nasceu em 27 de maio, tem 180cm de altura e 82Kg. Entrou no campeonato por saber que o assassino iria participar. Sua irmã é Hotaru Futaba e Gato é o irmão mais velho de Hotaru. Participa do torneio de forma misteriosa. Abandona tudo para perseguir seu pai, que matou sua mãe. É arrogante, bruto e extremamente sério. Gato não é seu nome real, que é desconhecido. Odeia pessoas auto piedosas. Tem a habilidade de segurar a respiração por quase 10 minutos embaixo d'água (especialista em natação). Lembra muito pouco de seu passado, por isso nega que seja irmão de Hotaru. Na região de Barbaroi Falls, possui uma grande cachoeira onde se mantém em exílio, Gato utiliza a localidade como arena, local de reflexão e treinamento. Seu hobby é a caligrafia chinesa. E sua comida favorita é Tom yum koong uma refeição cozida.
- **Interpretação:** Você é implacável e muito sério; Você olha cruelmente para os outros e raramente mostra respeito por eles. Mesmo assim, ele amacia ligeiramente antes da presença de Hotaru.
- **Aparência:** Gato usa seus longos cabelos negros presos atrás amarrados com uma fita que foi dada por sua irmã. Além disso veste roupas chinesas tradicionais com cores amarelas e verdes.



Estilo: Gou-ke Kung Fu, Escola: Desconhecida Conceito: Assassino e mestre de Gou-kei Assinatura: Retira a camiseta e revela uma cicatriz nas costas, feita por garras de um animal

### Atributos

- Físico: Força 5, Destreza 4, Vigor 5
- Mental: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4
- Social: Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 4

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 4, Interrogação 4, Intimidação 5, Perspicácia 3, Manha 2, Lábria 3, Instrução 4, Administrar 2, Procurar 3.
- Perícias: Luta às Cegas 3, Liderança 2, Segurança 3, Furtividade 3, Sobrevivência 4, Demolições 3.
- Conhecimentos: Arena 3, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 2, Estilos 2, Ciências 2, Finanças 2, Direito 2, Linguística 2.

### Vantagens

- Antecedentes: Arena 3, Contatos 2, Recursos 3, Sensei 3
- Técnicas: Soco 3, Chute 5, Bloqueio 3, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 4
- Manobras: Jump, Shikan-Ken (Totsuga), Hammer Punch (Shinga), Chi Kun Healing, Flying Knee Thrust (Raiga), Rekka Ken (Fuuga), Slide Kick (Senga), Dive Kick (Kouga), Dim Mak (Saigaku), Multiple Stomp, Throw, Thing Press (Kuuchuu Furi Muki), Foot Sweep, Dragon Kick (Tatsu Kiba), Double-Hit Punch, Double Hit Kick, Dive Kick
- Combos:  
Rekka Ken - Shikan-Ken (Totsuga),  
Rekka Ken - Slide Kick (Senga).  
Dim Mak – Thing Press

### Renome

- Glória 8, Honra 4
- Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 20

## HOTARU FUTABA

- **História:** Irmã mais nova de Gato. Nasceu em uma família de artista marciais japonesa, no entanto, odeia violência e odeia terremotos. Faz aniversário em 11 de maio, tem 16 anos, 156cm e 44Kg. Seu estilo de luta se chama Juu-kei. Após sua mãe morrer, tanto seu pai, quanto seu irmão Gato, desaparecem. Ela entra no torneio, pois recebe informações de que seu irmão participaria. Gato nega fortemente que seja irmão dela. Tem uma zibelina (algo que lembra um furão) de estimação, chamada Itokatsu. Seu objetivo é reconstruir a família. Na região de Philanthropy Belfry, existe uma campanário de filantropia, onde Hotaru usa como arena.
- **Interpretação:** Você é uma garota calma e alegre, que foi abalada ao ser abandonada por sua família. Você ainda tem grandes esperanças de que sua família volte a se unir novamente.
- **Aparência:** Horatu é uma garota bem jovem, possui cabelos longos e azuis.. Que combinam com suas roupas, também em cores claras e brilhantes.



**Estilo:** Juu-kei kung Fu, **Escola:** Dojô Futaba **Conceito:** Pirata **Assinatura:** Com um grande sorriso, coloca uma das mãos na nuca, e a outra mostra as unhas.

### Atributos

- **Físico:** Força 4, Destreza 5, Vigor 4
- **Mental:** Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3
- **Social:** Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3

### Habilidades

- **Talentos:** Prontidão 3, Interrogação 2, Intimidação 2, Perspicácia 3, Manha 3, Lábria 2, Instrução 2, Administrar 2, Procurar 3.
- **Perícias:** Luta às Cegas 2, Liderança 2, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Demolições 2, Disfarce 3, Reparos 2.
- **Conhecimentos:** Arena 3, Computador 3, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 2, Direito 3, Linguística 2.

### Vantagens

- **Antecedentes:** Contatos 2, Recursos 3, Mascote 2, Arena 3.
- **Técnicas:** Soco 4, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 3
- **Manobras:** Jump, Fireball (Hakki Shou), Flying Body Spear (Tenshin Shou), Spinning Knuckle (Soushou Shin), Reverse Frontal Kick (Kobi Kyaku Break), Wheel Kick (Shinjou Tai), Flying Knee Thrust (Rengeki Shou), Foot Sweep, Flash Kick, Reverse Frontal Kick, Dive Kick, Pin, Double-Hit Punch
- **Combo:**  
Flash Kick - Dive Kick - Pin - Strong (Tenshou Ranki),  
Spinning Knuckle - Flying Body Spear - Flying Knee Thrust (Soushou Ten Renge).

### Renome

- Glória 2, Honra 6
- Chi 6, Força de Vontade 6, Saúde 16

## HOKUTOMARU

- **História:** Nasceu em 10 de Julho e possui 14 anos, possui 154 cm de altura e 70 Kg. Como mora sozinho na floresta, seu hobby é ir para as fontes termais nas montanhas com macacos. Ele pode escalar a árvore mais alta das montanhas em 16,3 segundos (agora tentando quebrar o recorde). Pertence ao mesmo clã ninja de Mai Shiranui, e foi treinado por Andy Bogard. Andy, que o ensinou as técnicas ninjas do clã Shiranui, e Koppouken. Andy o manda participar do torneio, como parte final de seu treinamento. Utiliza uma espada de madeira, kunais e shurikens. Trata Mai como uma irmã mais velha, no entanto, nunca foi revelado se eles tem laços sanguíneos. É o personagem mais rápido do jogo. Seus melhores amigos, são os macacos que vivem perto da vila onde vive. Não é nada acostumado com cidades grandes. Das montanhas de Southtown, Hokutomaru consegue observar a região de 5Th Ave.and 2nd Street, neste parte da cidade quando ocorre atos de violência, serve como arena de combate para o grande ninja mirim.
- **Interpretação:** Você é um menino que cresceu em meio a natureza; Seus melhores amigos são os macacos das montanhas perto de seus campos de treinamento. Você não conhece nada do mundo civilizado, ficando excitado e confuso pela vida em um a grande cidade. Você é um garoto impetuoso que não gosta de ser tratado como uma criança. Você é muito barulhento e muitas vezes age antes de pensar, mas ele tem uma forte vontade.
- **Aparência:** Hokutomaru se veste como um ninja tradicional.. depois de uma guerra onde todas as suas roupas foram rasgadas. Ele não tem muito cuidado com seus equipamentos e roupas por isso tudo está sempre gasto e rasgado.



**Estilo:** Ninjutsu **Escola:** Dojô Shiranui. **Conceito:** Criança Ninja. **Assinatura:** Realiza uma refeição todo atrapalhado, podendo haver bombas!

### Atributos

- **Físico:** Força 3, Destreza 6, Vigor 3
- **Mental:** Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4
- **Social:** Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3

### Habilidades

- **Talentos:** Prontidão 4, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 4, Manha 3, Lábria 3, Instrução 2, Procurar 3.
- **Perícias:** Luta às Cegas 3, Liderança 1, Segurança 2, Furtividade 4, Sobrevivência 4, Demolições 2, Disfarce 4.
- **Conhecimentos:** Arena 3, Investigação 3, Medicina, Mistérios 2, Estilos 2

### Vantagens

- **Antecedentes:** Aliados 3, Herança de Clã 4, Recursos 2, Sensei 3, Elemental (fogo) 3
- **Técnicas:** Soco 3, Chute 3, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 3, Espada 4 Arremesso 3
- **Manobras:** Jump, Foot Sweep, Wall Spring, Throw, Air Throw, Breakfall, Flying Body Spear (Kuuhadan), Rolling Attack (Karakusa Giri), Dive Kick (Rakkazan Kyou), Shrouded Moon (Rakkazan Jitsu), Rising Tackle, Elemental Explosion
- **Combo:**  
Shuriken - Shuriken (Dizzy) (Chou Hissatsu Shuriken)  
Shrouded Moon – Fierce Espada  
Rolling Attack – Fierce Espada (Dizzy)

### Renome:

- Glória 5, Honra 5
- Chi 6, Força de Vontade 7, Saúde 16
- **Equipamentos:** Espada de Madeira (V:+1, D:+3, M: Nenhum), Shuriken (V:+1, D:+1, M: Nenhum).

## MARCO RODRIGUEZ

- **História:** É brasileiro. Nasceu em 4 de setembro, sua altura é de 183cm e 93 kg, atualmente possui 40 anos. É um mestre no Kyokugenryu Karate originalmente treinado no Japão, e seu apelido nos EUA é Khushhood Butt. Perdeu para Ryo Sakazaki nas finais do último torneio. Desde então foi para a floresta treinar entre os ursos, em seu treinamento na floresta conseguiu um grande feito, ensinar Karatê a um Urso totalmente domesticado por Marco. Entrou no campeonato para se aprimorar mais. Foi discípulo de Ryo Sakazaki, protagonista de Art of Fighting, o qual ele tem um profundo respeito. Após conseguir o grau de mestre do Kyokugenryu Karate, abriu um dojo no EUA. Rival de Tizoc. Tem um personalidade cômica, no entanto, séria quando necessário. Apesar de ser afobado, é muito sábio. Odeia Sakê e baratas. Após torneio, ao voltar ao seu dojo, descobre que seus discípulos foram todos derrotados por Ryuji Yamazaki, o qual ele passa a perseguir. Apesar de ter começado a treinar tarde, é o discípulo mais talentoso que Ryo já treinou. Atualmente Marco percorre a região de Sarah Forest, uma floresta de preservação de animais silvestres. Neste local ele possui uma cabana e um local de treino rustico, e também é sua arena principal.
- **Interpretação:** Você é ao mesmo tempo um pateta e alguém sério. Você é imprudente, mas também sábio. Você olha para o seu mestre e o respeita muito. Você considera Tizoc como um adversário digno.
- **Aparência:** Marco é um homem alto e musculoso. Ele veste o Gi tradicional do Karatê e gosta de usar um cabelo com topete.



**Estilo:** Karatê Kyokugenryu, **Escola:** Dojô Sakazaki. **Conceito:** Artista Marcial **Assinatura:** Apresenta uma placa cerimonial de madeira, com o nome do estilo Kyokugenryu.

### Atributos

- **Físico:** Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- **Mental:** Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 5
- **Social:** Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3

### Habilidades

- **Talentos:** Prontidão 4, Interrogação 4, Intimidação 4, Perspicácia 3, Manha 2, Lábria 3, Instrução 5, Administrar 4, Procurar 3.
- **Perícias:** Luta às Cegas 5, Liderança 5, Segurança 5, Furtividade 3, Sobrevivência 5, Publicidade 3, Demolições 4, Reparos 3.
- **Conhecimentos:** Arena 3, Computador 2, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 2, Finanças 2, Direito 3, Linguística 2.

### Vantagens

- **Antecedentes:** Aliados 3, Apoio 2, Contatos 3, Recursos 3, Mascote 5 (Urso), Sensei 5, Arena 3
- **Técnicas:** Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 5
- **Manobras:** Jump, Throw, Power Uppercut, Hyper Fist, Dragon Punch, Kippup, Hurricane Kick, Foot Sweep, Back Roll Throw, Fireball, Improved Fireball, Triple Strike
- **Combo:**  
Strong - Roundhouse - Dragon Punch.  
Dragon Punch – Dagon Punch (dizzy)  
Jumping Forward – Hyper Fist (Dizzy)  
Movimento - Hyper Fist – Dragon Punch (dizzy) (combo Ryuko Rambu)

### Renome:

- Glória 7, Honra 8, Posto 7
- Chi 8, Força de Vontade 10, Saúde 20

## TIZOC

- **História:** é conhecido também como Griffon Mask e The Griffon. É mexicano, tem 215cm de altura e 118 Kg. Faz aniversário em 25 de abril, possui 27 anos e sua ocupação é o Wrestler Profissional. É um famoso campeão de Luta Livre em Second Southtown. Com o passar do tempo, sua fama foi decaindo e a entrada no campeonato Garou: Mark of The Wolves foi mais uma forma de se reerguer. Seu estilo de luta, é o Luta Livre. É um grande sucesso entre as crianças em Second Southtown. Chegou em um ponto da carreira, onde achava que era invencível, mas foi derrotado pelo pai de Gato, e perde a vontade de voltar a subir aos ringues. Passa dois anos a procura dele, mas não encontra. Entra no torneio para recuperar sua vontade de lutar. Uma das coisas que mais odeia, são lutadores que usam movimentos ilegais na luta livre. Na região de Universal Arena, existe um arena reconhecida mundialmente, onde vários lutadores apresentam o seu melhor em combate, Tizoc possui este local como arena principal de sua vida. Ele pode segurar 5 homens médios em sua ponte. Tizoc já participou de entrevistas de revistas especializadas em artes marciais. O Tema "The Griffon" (é sua canção de entrada em wrestling).
- **Interpretação:** O truque de Tizoc na luta livre é a vida dele. Ele gosta de ser o herói de crianças pobres e até mesmo age e fala fora do ringue da mesma maneira que ele faz quando ele está lutando.
- **Aparência:** Como todo lutador de luta livre você gosta de encarnar o personagem, e como você é o grifo se veste como tal. Com mascara em forma de águia.



**Estilo:** Luta-Livre (wrestling) **Escola:** Prof. Particular **Conceito:** Campeão de Wrestelling **Pirata Assinatura:** Coloca uma das mãos no coração e depois aponta para o céu.

### Atributos

- **Físico:** Força 6, Destreza 4, Vigor 5
- **Mental:** Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4
- **Social:** Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 3

### Habilidades

- **Talentos:** Prontidão 5, Interrogação 3, Intimidação 4, Perspicácia 3, Manha 2, Lábria 3, Instrução 4, Administrar 5, Procurar 3.
- **Perícias:** Luta às Cegas 4, Condução 3, Liderança 3, Segurança 4, Furtividade 3, Sobrevivência, Apostar 3, Publicidade 4, Demolições 5, Disfarce 3.
- **Conhecimentos:** Arena 4, Computador 3, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 4, Ciências 2, Finanças 3, Direito 3, Linguística 3.

### Vantagens

- **Antecedentes:** Apoio 3, Contatos 3, Empresário 5, Recursos 4, Fama 3, Arena 4
- **Técnicas:** Soco 6, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 2
- **Manobras:** Jump, Throw, Headbutt, Knife Hand Strike (Griffall), Air Suplex (Active Tupon), Air Smash, Spinning Clothesline (Justice Hurricane), Suplex (Poseidon Wave), Bear Hug (Icarus Crash), Toughskin, Flying Tackle, Kippup, Grappling Defense, Wounded Knee, Spinning Pile Driver, Pile Driver
- **Combo:** Jump - Elbow Smash (Olympus Over); Fierce - Fierce - Fierce (Daedalus Attack); Flying Tackle – Big Fall Griffon

### Renome:

- Glória 8, Honra 7, Posto 8
- Chi 5, Força de Vontade 10, Saúde 20

## FREEMAN

- **História:** Nasceu na Inglaterra, tem 185 cm de altura, 80kg, faz aniversário em 21 de novembro e possui 24 anos. Sua comida favorita é peixe e batatas fritas. Possui uma habilidade especial, contanto que sua cabeça possa ultrapassar, pode escorregar através de qualquer obstáculo como uma cobra. Odeia multidões, e sua banda favorita é o Megadeth. Um misterioso assassino em série, que matou diversas pessoas, entre elas, o parceiro e amigo de Kevin Rian, e a família de Gato. Seus golpes tem nomes de bandas e músicas de metal, tal como Nightmare, Phobia, Gorefest, Vision of Disorder, Crow, Overkill, Morbid Angel (bandas) e Creeping Death (música do Metallica). Utiliza o estilo Zanki, que consiste em golpes cortantes, misturados com acrobacias e contorcionismo. Kim Kaphwan tentou deter ele, no entanto, mas sua idade pesou durante a luta, e foi derrotado pelo jovem e cruel Freeman, ficando a beira da morte. Muitos fãs especulam que ele tenha o sangue de Orochi, devido a sua sede de matar, sua força e seus golpes cortantes, que são marcas registradas de quem possui esse herança. Entrou no torneio na esperança de matar oponentes poderosos. No final dele, ele é encontrado pela polícia em cima de uma casa, e é alvejado por um tiro de um sniper, cai no rio, mas seu corpo não é encontrado. Em Slam "Free Field", é um local extremamente isolado e com cheiro de morte, devido antigos confrontos de gangues, atualmente não mora ninguém nesta região, apenas destroços e o caos. Freeman aproveita o medo das pessoas ao visitar este local, atualmente ele utiliza o espaço como arena, devido ninguém ouvir o grito de desespero de suas vítimas. Geralmente quando persegue uma vítima ele esconde seu rosto com uma máscara branca e assustadora, e um sobretudo com mangas cobrindo as mãos.
- **Interpretação:** Freeman é um louco que tem uma personalidade muito sádica e sinistra. Ele mata simplesmente por prazer, nada mais é conhecido sobre sua vida, nem mesmo um nome completo.
- **Aparência:** Você se veste de forma exótica. Como se fosse de alguma banda ou culto para forças das trevas. Tem um cabelo ruivo longo e roupas negras rasgadas.



**Estilo:** Zanki (Tai Chi Chuan), **Escola:** Desconhecida **Conceito:** Assassino em série **Assinatura:** Lambe as garras, abre os braços e olha para o céu

### Atributos

- **Físico:** Força 4, Destreza 5, Vigor 5
- **Mental:** Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 4
- **Social:** Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 3

### Habilidades

- **Talentos:** Prontidão 4, Interrogação 5, Intimidação 5, Perspicácia 5, Manha 3, Lábia 5, Instrução 3, Administrar 2, Procurar 4.
- **Perícias:** Luta às Cegas 5, Segurança 5, Furtividade 5, Sobrevivência 5, Apostar 2, Demolições 3, Disfarce 4.
- **Conhecimentos:** Arena 3, Computador 3, Investigação 4, Medicina 3, Mistérios 3, Estilos 3, Ciências 3, Finanças 3, Direito 4, Linguística 3.

### Vantagens

- **Antecedentes:** Recursos 3, Contatos 2, Orochi 3, Fama 2, Arena 4
- **Técnicas:** Soco 6, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 4
- **Manobras:** Foot Sweep, Jump, Double-Hit Knee, Power Uppercut (Nightmare), Haymaker (Phobia), Dim Mak (V.O.D), Chi Kun Healling, Ghost Form (Vision of Disorder), Knife Hand Strike (Fingernail Slash)
- **Combo:**  
Knife Hand Strike - Knife Hand Strike – Haymaker (Dizzy)  
Knife Hand Strike - Double-Hit Knee,  
Wall Spring – Dim Mak

### Renome

- Glória 8, Honra 2
- Chi 8, Força de Vontade 8, Saúde 20

# IKARI WARRIORS™



Ikari Warriors ou guerreiros furiosos é o nome de um grupo de elite das forças especiais, que atuava principalmente contra milícias na América do sul e mais tarde acabou participando de diversas edições do torneio King of Fighters. Mas a história deles começa muito antes disso.

Ralf e Clark eram soldados de elite do Exército americano, e se conheceram ainda jovens na academia, onde criaram um forte laço de amizade. Logo eles começaram a se destacar nas missões, e foram mandados para diversos trabalhos difíceis, secretos e perigosos. Em especial, uma missão teve um enorme destaque em suas carreiras. Um general havia sido raptado

por Neo-nazistas na América do sul, e a dupla foi mandada em segredo para resgatá-lo.

Ao completar essa missão, eles tiveram suas primeiras promoções. Contudo alguns anos depois ocorreu um incidente considerado ultra-secreto pela inteligência militar dos EUA. Porém boatos dizem que Ralf e Clark foram abduzidos por uma nave alienígena e forçados a destruí-la para escapar de volta à terra. Obviamente esse fato é negado tanto por eles quanto pela agência governamental, mas depois deste incidente os dois soldados pediram baixa das forças armadas.



*Metal Slug x Ikari Warriors – Tropas Paramilitares trabalhando em conjunto*

Enquanto isso Heindern, um antigo oficial condecorado das forças especiais Brasileiras, que

devido a um incidente no seu passado que ele esconde de todos, acabou abandonando as forças especiais de sua nação e criando um time de mercenários de elite para realizar as suas vontades. Mas para isso ele precisava de bons homens, então começou a recrutar soldados que por algum motivo estavam com problemas com seu governo.

Quando ele soube da história de Clarck e Ralf entrou em contato com os dois oferecendo um trabalho como mercenários, cansados de ficar de fora da ação eles aceitaram, e nos anos seguintes serviram ao general Heiderm. Durante esse período Ralf e Clark tiveram um treinamento especial e melhoraram suas habilidades no combate mano a mano.

Alguns anos depois, Heiderm resolveu por seu plano em prática e obter uma vingança contra um homem chamado Rugal. Durante os eventos do torneio do Rei dos Lutadores de 94, Heiderm se infiltrou com seus comandados e conseguiu realizar sua vingança matando Rugal. Intrigado pelos poderes demonstrados por Rugal, Heiderm resolveu manter-se próximo dos eventos do torneio, porém agora atuando por trás das câmeras, comandando Ralf e Clarck apenas dos bastidores. Porém para substituí-lo ele colorou sua filha adotiva Leona, como forma de completar o time.

Após os eventos da saga Orochi, descritos no capítulo 4, os Ikari warrrios realizaram diversas outras missões ao redor do mundo auxiliando muitas vezes os governos americano e brasileiro, inclusive Heiderm criou uma outra tropa paramilitar conhecida como Metal Slug que atua combatendo ditadores e terroristas em campo aberto, enquanto os Ikkari cuidam das missões especiais. Claro, Ralf e Clark muitas vezes acabam ajudando os soldados dessa divisão.

Eles ainda mantiveram um contato próximo aos organizadores do King of Figthers, sendo

responsáveis diretos pela descoberta da conspiração da NESTS. Nesta época, um novo soldado entrou para o time, Whip, a garota misteriosa que não se importava em usar qualquer meio para concluir sua missão.

Hoje os Ikari Warriors ainda atuam em diversas áreas, sendo levada a onde Heiderm acha que seja necessário. Além dos membros fixos de sua organização, Heiderm muitas vezes utiliza os serviços de Vanessa, Seth, Ramon e Blue Mary (Fatal Fury) afim de obter informações necessárias para completar com sucesso as missões de seu time.

Mas independente da missão, uma coisa ninguém tem dúvida, eles então se tornaram uma das forças paramilitares mais famosas do mundo, sendo considerados os melhores no que eles fazem.



## OS PERSONAGENS DE IKARI WARRIORS

### COMANDANTE HEIDERN

- **História:** em 1986 Heiderm era um General das forças armadas brasileiras. Mesmo com apenas 34 anos, ele rapidamente acendeu ao topo graças a suas incríveis habilidades de estratégia e combate. Durante um evento numa base secreta na Amazonia, Heiderm e suas tropas foram atacados por Rugal Bernstein que matou todos os soldados e arrancou o olho direito dele. Humilhado e desonrado Heiderm tentou voltar para casa apenas para descobrir que sua esposa e filho foram assassinados misteriosamente. Ele sabia a verdade, e desde então Rugal tem sido sua obsessão. Mas para pega-lo ele precisaria muito mais do que habilidades de combate.

Ele então fundou os Ikari Warriors, uma força paramilitar mercenária que poderia lhe dar suporte para sua vingança. Conquistando prestígio e recursos ele entrou em 1994 no evento conhecido como Rei dos Lutadores e contribuiu para a morte de seu inimigo Rugal. Mais tarde ele investigou os poderes por trás da forma Omega de Rugal e descobriu sobre a lenda de Orochi. Em suas investigações ele acabou encontrando Leona, uma garota que havia matado toda a sua família quando esteve possuída pelo poder de Orochi, ele então resolveu adota-la e treina-la como uma espécie de arma, mas acabou afeiçoando-se a ela e a adotou como filha, dando até seu sobrenome a mesma.



- **Personalidade:** Você calmo e silencioso, e esconde suas emoções sob um véu de profissionalismo, porém se importa muito com seus subordinados. Você é muito estratégico, especialmente quando se trata de parar uma grande ameaça.
- **Aparência:** Heiderm costuma usar uma roupa militar adaptada. Além disso sempre é visto com sua boina, luvas negras e um tapa-olho que protege seu olho perdido.

**Estilo:** Forças Especiais, **Escola:** Exército Brasileiro, **Conceito:** Comandante Militar **Assinatura:** Grito de vitória! **Equipe:** Ikari Warriors

#### Atributos

- **Físico:** Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- **Mental:** Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5
- **Social:** Carisma 2, Manipulação 5, Aparência 3

#### Habilidades

- **Talentos:** Prontidão 4, Interrogação 4, Manha 4, Lábria 3, Procurar 2
- **Perícias:** Luta às Cegas 2, Condução 3, Liderança 4, Segurança 4, Furtividade 3, Sobrevivência 4, Demolições 2
- **Conhecimentos:** Computador 3, Investigação 3, Mistérios 4, Estilos 3, Direito 2

#### Vantagens

- **Antecedentes:** Aliados 4, Apoio 5, Recursos 4, Contatos 5
- **Técnicas:** Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 5, Armas de Fogo 5
- **Manobras:** Jump, Breakfall, Throw, Kippup, Power Uppercut, Foot Sweep, Sonic Boom, Grappling Defense, Knife Hand Strike, Double-Hit Kick, Flying Body Spear, Haymaker, Widowmaker
- **Combos:**  
Jab - Strong - Fierce  
Strong - Double-Hit Kick - Haymaker (Dizzy)  
Bloqueio - Foot Sweep - Sonic Boom

#### Renome

Glória 8, Honra 5  
Chi 7, Força de Vontade 10, Saúde 20

## RALF JONES

- **História:** Ralf Jones é um membro do Ikari Warriors, uma agência de mercenários de elite. Ele provou ser um soldado poderoso e é conhecido por suas habilidades de liderança natural e coragem no campo de batalha. Ele atualmente ocupa seu cargo de coronel, e segundo no comando da organização.

Desde os tempos de recruta ele e Clark são amigos, atuando quase sempre juntos nas missões que participa. Atualmente os dois estão sob o comando do comandante Heidern e muitas vezes seguem suas ordens para entrar nos torneios King of Fighters.

Em 1996 ele foi apresentado a Leona Heidern a filha de seu comandante. Inicialmente cético quanto as habilidades dela, devido a sua idade ele demorou até aceita-la como uma companheira. Aparentemente ele começou a nutrir sentimentos por ela, mas não consegue revelar isso.

Durantes os eventos da saga orochi ele comanda Clark e Leona na investigação de Geese Howard

Durante o ano seguinte, o trio cumpre com êxito uma das suas missões no campo de batalha. Porém durante a participação em um dos torneios Leona tenta suicídio e ele lhe fala que mesmo que ela não tenha família, ela não está sozinha.

Durante a saga NESTS, Ralf e seu esquadrão são convidados a participar nos torneios para investigar o que está acontecendo nos bastidores. Eles também são apresentados a uma jovem soldado chamada Sally, mas que devido a suas incríveis habilidades com o chicote acaba apelidada de Whip.

Na saga Ash, ele e seu time procuram as origens de um misterioso dirigível. Devido ao selo Orochi estar quebrado, Leona experimenta novamente a fúria de sangue e ataca Ralf e Clark. Felizmente, eles a subjagam. Desde então eles tem ficado de olho nela para impedir que seu sangue a tire do controle novamente .

- **Personalidade:** Ralf é um cara de sangue quente que só se importa com a ação, sendo o oposto de Clark de muitas formas. Embora ele nem sempre demonstre, ele experimentou em sua vida grandes perdas e toda a loucura da guerra e prefere afogar suas tristezas com uma boa bebida. Ele é especialmente protetor de todos os novos recutas que estão sob seu comando, e tentará o seu melhor para cuidar deles, especialmente Leona, para quem ele parece mostrar sentimentos
- **Aparência:** Ralf é alto, tem cabelos negros e usa uma bandana vermelha na cabeça. Sempre veste seus trajes militares, com tudo o que tem direito. É sempre visto com alguma bebida alcoólica nas mãos.

Estilo: Forças Especiais, Escola: Exército Americano, Conceito: Militar em atividade, Assinatura: Grito de vitória! Equipe: Ikari Warriors

### Atributos

- Físico: Força 6, Destreza 5, Vigor 5
- Mental: Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 4
- Social: Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 3

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 3, Manha 4, Lábria 4
- Perícias: Condução 3, Liderança 4, Segurança 5, Furtividade 3, Sobrevivência 5, Demolições 2
- Conhecimentos: Computador 2, Investigação 3, Mistérios 2, Estilos 1



## Vantagens

- Antecedentes: Aliados 5, Apoio 3, Contatos 2, Sensei 4, Recursos 2
- Técnicas: Soco 6, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 5, Armas de Fogo 5 Faca 3 Arremesso 3
- Manobras: Jump, Breakfall, Throw, Kippup, Hyper Fist, Vulcan Punch, Turn Punch, Flying Body Spear (DIVE BOMBER PUNCH), Head Butt, Power Uppercut, Foot Sweep, Spinning Back Fist, Spinning Knuckle (GATLING ATTACK), Flying Tackle, Brain Cracker
- Combos:  
Bloqueio – Spinning Knuckle – Power Uppercut (Dizzy)  
Vulcan Punch – Power Uppercut  
Flying Tackle – Brain Cracker – Turn Punch (Dizzy)  
Jab – Forward – Vulcan Punch

## Renome

- Glória 7, Honra 4
- Chi 6, Força de Vontade 8, Saúde 20

Equipamentos: Granadas e outras armas necessárias na missão.



## CLARK STEEL

- **História:** Clark faz parte da agência mercenária Ikari Warriors que atualmente está sob as ordens do Comandante Heidern e do Coronel Ralf Jones. Anteriormente, ele era um espião antes de entrar no serviço. Clark é conhecido por ser um soldado focado e leal que se especializa em coletar informações para suas missões.

Ele aparentemente usa seus óculos de sol para esconder uma cicatriz no meio de sua testa que foi causado por Ralf que estava brincando com suas facas durante uma missão nas selvas equatoriais.

Como os outros Ikari Warriors, Clark geralmente é requisitado para entrar em cada torneio por Heidern. Ele continua a desempenhar um papel de apoio nas decisões de Ralf e muitas vezes defende o pontos de vista de seu superior. Ele e Ralf ajudaram Leona a superar seu passado dramático no final de 1997.

Em 1999, sua equipe é convidada a investigar o cartel da NESTS . Eles também foram anteriormente apresentados a um novo recruta, Whip . Ela imediatamente gostou de Clark já que parecia mais profissional do que Ralf. Quando ela desaparece no final de 2000, ele se juntou ao esforço de busca para o paradeiro em 2001.

Após os eventos da saga Ash, Heidern ordena que Ralf, Clark e Whip investiguem e encontrem provas dos verdadeiros criadores do torneio. E Clark não desistirá até cumprir sua missão.

- **Personalidade:** Em contraste com Ralf ruidoso e extrovertido, Clark é taciturno e raramente mostra muita emoção. No entanto, uma raia melancólica é insinuada, e sua lealdade em relação a seus companheiros nunca é questionada. Ele é conhecido por vezes se divertir com a teimosia de Ralf e a natureza séria.
- **Aparência:** Clark é alto, loiro, e é sempre visto com seu uniforme militar, inclusive o boné. Sempre sério, sorri às vezes e brinca de vez em quando. Na mão esquerda possui a luva que fecha o par com a de Ralf.



Estilo: Forças Especiais, Escola: Exército Americano, Conceito: Militar em atividade, Assinatura: Sinal de positivo com a mão. Equipe: Ikari Warriors

### Atributos

- Físico: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- Mental: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 3
- Social: Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 4

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 5, Interrogação 4, Intimidação 3, Manha 5, Lábria 3
- Perícias: Condução 4, Liderança 2, Segurança 5, Furtividade 4, Sobrevivência 4, Demolições 4
- Conhecimentos: Computador 4, Investigação 3, Estilos 3, Linguística 2 (Inglês, português)

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 5, Apoio 3, Contatos 2, Sensei 4, Recursos 2
- Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 6, Esportes 5, Foco 3, Armas de Fogo 5 Facas 3 Arremesso 3
- Manobras: Jump, Breakfall, Throw, Kippup, Power Uppercut, Suplex, Thigh Press, Grappling Defense, Air Throw, Foot Sweep, Haymaker, Shoulder Throw, Ground Fighting, Piler Drive, Hyper Fist, Elbow Smash, Spinning Knuckle (GATLING ATTACK)

- Combos:  
 Strong – Shoulder Throw – Elbow Smash (Dizzy) “Flashing Elbow”  
 Spinning Knuckle – Power Uppercut – Air Throw(Dizzy) “Death Lake Driver”  
 Jumping Jab – Hyper Fist (Dizzy)  
 Shoulder Throw – Shoulder Throw – Shoulder Throw (Dizzy)  
 Flying Tackle – Pile Driver

Renome

- Glória 7, Honra 5
- Chi 4, Força de Vontade 9, Saúde 20

Equipamentos: Granadas



## LEONA HEIDERN

- **História:** Leona nasceu em uma aldeia sem nome, onde morava com a sua família. Quando era criança, Goenitz chegou à sua casa e exigiu falar com, Gaidel, seu pai e líder da aldeia. Ele pediu que Gaidel se juntasse a ele em seus deveres para servir Orochi.

No entanto, Gaidel recusou-se, já que ele e sua família gostavam de paz e não as tendências violentas criadas pelo sangue de Orochi. Furioso, Goenitz desperta a revolta de sangue em Leona que tomada pela loucura mata a todos na vila. Mais tarde ela foi encontrada por Heidern que investigava sobre os poderes estranhos de Rugal. Adotando-a como filha, ele lhe criou para ser uma arma de matar perfeita, contudo acabou criando sentimentos paternos pela mesma.

Em 1996 ela recebeu sua primeira missão como integrante dos Ikari Warriors, entrar no torneio King of Fighters sob o comando do coronel Ralf Jones. Sua missão: Investigar Geese Howard. Durante os eventos finais do torneio Goenitz a confronta e lembra-a sobre sua herança Orochi.

Eventualmente ela acaba se lembrando do seu passado e durante as semifinais do torneio de 97 tem outra revolta de sangue induzida por Orochi. Ela muitas vezes se sente solitária, mas é confortada com a nova família que encontrou com os mercenários Ikari.

Desde a sua tentativa de suicídio, Leona resolve tomar o controle de seu próprio sangue Orochi, usando isso apenas quando a situação o exige, até então ela não teve uma nova revolta de sangue.

- **Personalidade:** Você tem dificuldade em se expressar não sabendo como agir fora do combate ou de uma missão. Você vive sob o medo de perder o controle e ferir seus amigos por causa de seu sangue Orochi. Além de Ralf, Whip, Clark e do comandante Heidern, você não fala com ninguém.
- **Aparência:** Leona é uma linda jovem. Usa seu uniforme militar, com um short ao invés de calça. Tem cabelos azulados em um rosto que mostra uma personalidade forte, porém, uma garota frágil por dentro. Leona tem olhos verdes.



Estilo: Forças Especiais, Escola: Professor Particular, Conceito: Militar em atividade, Assinatura: Grito de vitória!

### Atributos

- Físico: Força 4, Destreza 6, Vigor 5
- Mental: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4
- Social: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 5

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 4, Interrogação 4, Manha 4, Lábia 3, Procurar 3
- Perícias: Luta às Cegas 3, Condução 3, Liderança 2, Segurança 4, Furtividade 4, Sobrevivência 4, Demolições 3
- Conhecimentos: Computador 2, Investigação 3, Mistérios 4, Estilos 3, Direito 2

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 5, Apoio 3, Orochi 4, Sensei 4, Recursos 2
- Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 5, Armas de Fogo 4, Arremesso 4
- Manobras: Jump, Breakfall, Throw, Kippup, Power Uppercut, Air Throw, Foot Sweep, Short Fireball (BALTIC LAUNCHER), Knife Hand Strike Double-Hit Knee, Flash Kick, Lunging Punch (GRAND SABER), Haymaker(MOON SLASHER), Widowmaker (X-CALIBUR), Flying Body Spear

- Combos:  
Flying Body Spear – Haymaker (Dizzy) “V-SLASHER”  
Jumping Forward – Double-Hit Knee – Widowmaker  
Bloqueio – Short Fireball

Equipamentos: Brincos-granada

Renome

Glória 6, Honra 5

Chi 7, Força de Vontade 7, Saúde 20



## WHIP

•**História:** Sally ou simplesmente Whip é um clone de Seirah, a irmã mais velha de K'Dash feito pela NESTS. Durante sua infância ela chegou a acreditar que Krizalid era seu irmão, porém ela escapou do cativeiro e começou a levar uma vida como mercenária e assassina.

Em pouco tempo chamou a atenção de Heidern que lhe ofereceu uma vaga no time da Ikari Warriors. Ela então entrou no torneio King of Fighters para investigar a NESTS, e aproveitou isso para conseguir informações sobre ela e seu irmão.

Depois de descobrir a verdade, ela abandona os Ikaris e se junta a K'Dash com o objetivo de destruir a NESTS. Após a queda da organização ela reencontra Ralf e Clark que a convencem a voltar para "casa".

•**Aparência:** Whip tem o cabelo curto, castanho escuro, e utiliza uniforme militar, como seus companheiros. Ela sempre luta com um chicote azul (chamado Uddodou) Também carrega nas costas, escondido debaixo de uma dobra do seu uniforme, uma pistola automática.

•**Interpretação:** Você é uma pessoa enigmática e tranquila que atua em prol a seus próprios objetivos. Você é pura e honesta e julga outros de forma justa. Você trata K 'dash e Kula Diamond como um irmão e uma irmãzinha.

**Estilo:** Forças Especiais, **Escola:** Desconhecida, **Conceito:** Mercenária, **Assinatura:** Beija o chicote



### Atributos

- Físicos: Força 4, Destreza 6, Vigor 4
- Mental: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 5
- Social: Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 5

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 4, Interrogação 4, Manha 4, Lábria 3, Procura 2
- Perícias: Luta às Cegas 2, Condução 3, Segurança 4, Furtividade 3, Sobrevivência 4, Demolição 2
- Conhecimentos: Computador 3, Investigação 3, Mistérios 4, Estilos 3, Direito 2

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 5, Apoio 3, Sensei 4
- Técnicas: Soco 4, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Chicote 6, Faca 3, Armas de Fogo 4, Arremesso 3
- Manobras: Jump, Breakfall, Throw, Kippup, Power Uppercut, Air Throw, Foot Sweep, Haymaker, Double-hit Kick, Handstand Kick, Strangle Throw, Throttle, Weapon Choke (chicote), Double Strike (chicote), Lightning Strike (chicote), Uppercut (Faca), Weapon Defense (chicote), Deflecting Strike (chicote)
- Combos:  
Chicote Jab - Chicote Strong - Chicote Fierce  
Short – Handstand Kick - Foot Sweep (Dizzy)  
Deflecting Strike - Lightning Strike - Weapon Choke

### Renome

- Glória 6, Honra 3
- Chi 6, Força de Vontade 7, Saúde 20
- Armas: Chicote, Faca, Pistola, Brincos-granadas

## EQUIPE DE APOIO

### VANESSA

- **História:** Vanessa é uma dona de casa normal que possui um trabalho discreto como agente mercenário. Inicialmente sob as ordens do comandante Ling, Vanessa e o colega Seth são contratados com o trabalho de ingressar no torneio King of Fighters, realizado pelo próprio Ling. Eles devem seguir os passos do cartel NESTS, que Ling e sua agência perseguiram.

Os dois agentes se separam um do outro com Vanessa recrutando os principais suspeitos, K' e Maxima, como seus companheiros de equipe. Ela também escuta os talentos do lutador mexicano Ramon para completar sua equipe. Seu objetivo a partir de então é observar as atividades dos desertores NESTS com base nas ordens da Ling.

Ela se torna um agente livre após a derrota de Ling, e acaba sendo contratada posteriormente por Heidern como parte do apoio ao grupo dos Ikari. Muitas vezes ela se junta com Ramon e Seth para participar de suas investigações no torneio *do The King of Fighters*.

Durante uma missão, ela acaba revelando-se ser uma velha conhecida do ex-noivo de Blue Mary, Butch.

- **Aparência:** Você se veste como uma profissional... talvez com uma roupa um pouco menos convencional. Camisa social e gravata, calça social, sem mangas é claro, pra não prejudicar seus movimentos.

- **Interpretação:** Você é uma mulher que gosta do sabor da vida e bom passeio ao bar para uma bebida. Não se sabe como você é capaz de manter seu trabalho em segredo da sua família, mas você consegue.

Estilo: Boxe Escola: Desconhecida, Conceito: Mercenária, Assinatura: Beija o chicote.

#### Atributos

- Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- Mental: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 5
- Social: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 5

#### Habilidades

- Talentos: Prontidão 3, Interrogação 4, Manha 3, Lábria 3, Intimidar 5
- Perícias: Luta às Cegas 3, Condução 3, Liderança 4, Segurança 3, Furtividade 4, Sobrevivência 2
- Conhecimentos: Computador 2, Investigação 3, Estilos 3, Mistérios 2

#### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 3, Apoio 4, Recursos 3, Elemental (ar) 3
- Técnicas: Soco 6, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 4
- Manobras: Jump, Kippup, Power Uppercut, Punch Defense, Fist Sweep, Dashing Punch, Dashing Uppercut, Hyper Fist, Missile reflection, Energy Reflection, Light Feet, Stomach Pump, Air Blast, Throw, Turn Punch, Rekka Ken
- Combos:
  - Strong - Strong – Power Uppercut (Dizzy)
  - Stomach Pump – Throw
  - Rekka Ken –Rekka Ken – Turn Punch

#### Renome

- Glória 4, Honra 6
- Chi 4, Força de Vontade 9, Saúde 20



## SETH

- **História:** Seth foi ordenado por seu superior para entrar no torneio *King of Fighters* para investigar a NESTS, inicialmente a serviço de Ling mas durante o torneio, ele descobre que Ling é realmente Zero disfarçado e que Ron se juntou com a NESTS. Ele continua a investigar as atividades de Ron à medida que a série progride, presumivelmente para evitar que ele se torne muito poderoso.

Tempos depois ele é convidado a comparecer à conferência de Heidern com equipe de apoio aos Ikari Warriors ao lado de Vanessa.

- **Aparência:** Seth é um homem negro, alto e forte. Sempre vestido impecavelmente com roupas sociais. Durante um combate ele apenas retira seu blazer para não sujá-lo.

- **Interpretação:** você é um bom homem envolvido em uma linha de trabalho perigosa. Metódico e direta ao ponto, você completa suas missões com a facilidade de um verdadeiro profissional. Você obedece fielmente todas as ordens dos seus superiores e protegerá sua família a todo custo

**Estilo:** Forças Especiais. **Escola:** Desconhecida, **Conceito:** Profissional, **Assinatura:** Ajeitar a gravata.

### Atributos

- **Físicos:** Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- **Mental:** Percepção 6, Inteligência 4, Raciocínio 3
- **Social:** Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3

### Habilidades

- **Talentos:** Prontidão 5, Interrogação 3, Manha 2, Lábria 2,

### Perspicácia 4

- **Perícias:** Luta às Cegas 5, Condução 3, Liderança 3, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2
- **Conhecimentos:** Computador 4, Investigação 5, Estilos 3

### Vantagens

- **Antecedentes:** Aliados 5, Apoio 3, Recursos 3, Contatos 3
- **Técnicas:** Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 3, Armas de Fogo 3
- **Manobras:** Jump, Throw, Kippup, Power Uppercut, Foot Sweep, Fist Sweep, Criminal Upper, Spinning Back Fist, Ground Fighting, Dashing Clothesline, Flying Knee Thrust, Brain Cracker, ToughSkin

- **Combos:**

Flying Knee Thrust - Criminal Upper

Strong – Spinning Back Fist – Criminal Upper

Throw – Brain Cracker – Throw (dizzy)

Jumping Forward – Dashing Clothesline – Foot Sweep

### Renome:

- **Glória** 5, **Honra** 6
- **Chi** 5, **Força de Vontade** 7, **Saúde** 20



## RAMON

- **História:** Ele é um famoso lutador Lucha Libre que é amado por seus fãs no círculo de luta livre. Um dia foi abordado por Vanessa, que pediu em sua cooperação com a formação de uma equipe para o torneio The King of Fighters 2000. Sentindo que ele poderia expandir seus horizontes e espírito competitivo, ele aceitou cooperar com ela. Desde então, ele tem uma atração unilateral com Vanessa. Após o torneio, ele continua a equipe com Vanessa a seu pedido, muitas vezes junto com Seth. Aparentemente, ele está em uma pausa de suas atividades como agente durante os eventos mais recentes do torneio, conforme fala Clarck em uma conversa com Ralf.

- **Aparência:** Ramon é um homem que gosta de aparecer, por isso sempre se veste com cores chamativas e exibe com orgulho o seu tapa-olho, para lhe dar fama de 'vilão', mesmo sendo um amor de pessoa.

- **Interpretação:** Você é um cara muito amigável que gosta de brincar com crianças e se divertir com as garotas. Você parece ter uma obsessão por Vanessa e frequentemente flerta com ela. Embora suas afeições às vezes sejam desencorajadas, você ainda permanece determinado a conquistá-la.

**Estilo:** Luva-Livre, **Escola:** Prof. Particular, **Conceito:** Showman, **Assinatura:** Sorriso cativante.

### Atributos

- **Físicos:** Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- **Mental:** Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 5
- **Social:** Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 3

### Habilidades

- **Talentos:** Prontidão 3, Manha 4, Lábia 5, Perspicácia 3
- **Perícias:** Luta às Cegas 2, Condução 2, Furtividade 3, Demolição 2
- **Conhecimentos:** Computador 1, Investigação 2, Arena 2, Estilos 3,

### Vantagens

- **Antecedentes:** Aliados 3, Apoio 3 (enquanto trabalha pra os Ikaris), Fama 4, Recursos 3
- **Técnicas:** Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 2
- **Manobras:** Jump, Breakfall, Throw, Kippup, Power Uppercut, Esquives, Air Smash, Grappling Defense, Ground Fighting, Back Breaker, Disengage, Flying Body Spear, Slide Kick, Wall Spring, Backflip Kick, Air Suplex, Neck Choke Suplex, Handstand Kick

- **Combos:**

Back breaker – back breaker (Dizzy)

Strong – Handstand Kick (dizzy) Esquives – Airs smash – Foot Sweep

Esquives – Neck Choke – Airs smash (dizzy)

### Renome

- Glória 7, Honra 5
- Chi 1, Força de Vontade 8, Saúde 20



## OS VILÕES

### RUGAL BERNSTEIN

**História:** Rugal, a simples menção deste nome causa um medo e temor tanto no mundo político quanto no circuito de lutas. Rugal era um traficante de armas influente que operava a bordo do porta-aviões Black Noah. Para aqueles que se opõem a sua vontade, ele os vence e depois preservaria seus corpos em metal líquido, como parte de sua horrível sala de troféus. Ele costumava trabalhar com seu irmão mais novo, mas eles se separaram por conflito de interesses.

Quando Rugal ainda jovem foi atacado e derrotado por Groetiz, porém lhe chamou a atenção, e ele deu uma pequena porção do poder de Orochi a Rugal. Desde então ele tem um olho biônico para substituir o que perdeu na luta.



Algum tempo depois em 1986, Rugal queria testar seu poder, e invadiu uma base militar secreta no Brasil, chegando lá assassinou todos os que encontrou. O único sobrevivente do massacre de cerca de cinquenta homens foi Heidern, que perdeu o olho direito durante o ataque. Naquela época, ele estava muito descontente com a força de sua vítima para adicioná-lo à sua “coleção”, então como forma de punição, deixou Heidern vivo, mas matou sua esposa e filho como forma de humilhação.

Antes de 1994, ele recrutou duas secretárias: Mature e Vice. Com sua ajuda, Rugal organizou um torneio King of Fighters, para encontrar adversários dignos de testar seus poderes. Durante a fase de convite, Saisyu Kusanagi chegou ao Black Noah e desafiou Rugal. Embora Rugal tivesse ganho a batalha, ele não o matou, preferindo fazer uma lavagem cerebral nele. Rugal tem 2 filhos, Rose e Adelheid, mas eles ainda são crianças durante os eventos deste torneio que ele criou.

**Personalidade:** Você é um homem cruel e poderoso que matará qualquer um que se interponha em seu caminho. Você acredita ser um deus entre os homens. Devido à sua natureza arrogante, Você não aceita derrota, preferindo a morte a aceita-la.

**Aparência:** Rugal é um homem alto e forte. Tem cabelos lisos e Loiros e um bigode negro. Usa roupas finas, até mesmo quando luta, as vezes apenas removendo seu blazer. Está sempre com um sorriso na face.

Estilo: Estilo de Artes Assassinas (Jeet Kune Dô) Escola: Desconhecida, Conceito: Rei do Crime, Assinatura: Gargalhada

#### Atributos

- Físico: Força 6, Destreza 5, Vigor 6
- Mental: Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5
- Social: Carisma 4, Manipulação 6, Aparência 4

#### Habilidades

- Talentos: Prontidão 4, Interrogação 3, Intimidação 5, Perspicácia 6, Manha 5, Lábia 5

- Perícias: Condução 2, Liderança 5, Furtividade 4, Administrar 4
- Conhecimentos: Arena 4, Computador 3, Investigação 2, Mistérios 4, Estilos 5, Direito 4

#### Vantagens

- Antecedentes: Contatos 5, Fama 3, Recursos 5, Staff 4, Cibernéticos 1\*, Orochi 3
- Técnicas: Soco 5, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 6
- Manobras: Jump, Foot Sweep, Kippup, Fireball, Throw, Grappling Defese, Flash Kick, Wheel Kick, Suplex, Somersault, Air Suplex, Flying Tackle, Knife Hand Strike, Sense Orochi, Face Slam, Iron Claw, Fireball, Missile Reflection, Energy Reflection, Maka Wara, Improved Fireball
- Combos:

Strong - Forward – Fireball

Flying Tackle – Face Slam (Dizzy) “Energy Punch”

Forward - Buffalo Punch (Dizzy)

Somersault – Wheel Kick (Dizzy)

#### Renome

- Glória 9, Honra 0, Posto 10
- Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20



# PSYCHO GOLDIEZ



## A PRINCESA ATHENA

Athena era uma figura mística, quase divina, que muitos afirmam ser a própria reencarnação da deusa grega que retorna ao mundo ao longo de eras a fim de destruir vários monstros e seres demoníacos que ameaçavam a paz da terra. Depois que sua jornada foi concluída, ela voltou para o paraíso, desaparecendo completamente das mentes dos mortais que a viram na terra. Nos tempos modernos, uma jovem, também chamada

Athena, apresenta habilidades psíquicas especiais que lhe permitem utilizar uma série de poderes ocultos como criar esferas de energias e poderes telepáticos. Ela espera que um dia poder usar essas habilidades não só para ajudar os outros, mas para alavancar sua carreira como ídolo pop. Chin a considera como uma descendente da Princesa Athena porem existe uma lenda que ela seja a reencarnação da Athena, a Deusa da sabedoria.

Athena era uma figura mística, quase divina, que muitos afirmam ser a própria reencarnação da deusa grega que retorna ao mundo ao longo de eras a fim de destruir vários monstros e seres demoníacos que ameaçavam a paz da terra. Depois que sua jornada foi concluída, ela voltou para o paraíso, desaparecendo completamente das mentes dos mortais que a viram na terra. Nos tempos modernos, uma jovem, também chamada Athena, apresenta habilidades psíquicas especiais que lhe permitem utilizar uma série de poderes ocultos como criar esferas de energias e poderes telepáticos. Ela espera que um dia poder usar essas habilidades não só para ajudar os outros, mas para alavancar sua carreira como ídolo pop.

Chin a considera como uma descendente da Princesa Athena porem existe uma lendade que ela seja a reencarnação da Athena, a Deusa da sabedoria.

Nos tempos modernos, uma jovem, também chamada Athena, apresenta habilidades psíquicas especiais que lhe permitem utilizar uma série de poderes ocultos como criar esferas de energias e poderes telepáticos. Ela espera que um dia poder usar essas habilidades não só para ajudar os outros, mas para alavancar sua carreira como ídolo pop. Chin a considera como uma descendente da Princesa Athena porem existe uma lendade que ela seja a reencarnação da Athena, a Deusa da sabedoria.

## O ATAQUE DOS SHIGUMA

*“Quando os demônios que dormem eternamente despertam na terra, diz-se que dois guerreiros de luz aparecerão do leste. Com um poder incontável, estes dois enterrarão a escuridão na terra”.*

Antiga Lenda Chinesa



Shiguma. Estes seres estranhos, com aspecto alienígena são uma raça que vive no centro da nossa terra. Conquistadores de civilização, uma raça que evoluía ao envolver o mundo na escuridão. Eles eram anteriormente uma brava e nobre raça selada no fundo das profundezas da terra. No entanto, o selo que os aprisionou foi quebrado por alguém de intenções impuras, e

com isso mais uma vez eles retornavam a superfície para causar o caos e a destruição.

Shiguma. Estes seres estranhos, com aspecto alienígena são uma raça que vive no centro da nossa terra. Conquistadores de civilização, uma raça que evoluía ao envolver o mundo na escuridão. Eles eram anteriormente uma brava e nobre raça selada no fundo das profundezas da terra. No entanto, o selo que os aprisionou foi quebrado por alguém de intenções impuras, e com isso mais uma vez eles retornavam a superfície para causar o caos e a destruição.

Neste momento, Athena e Kensou treinavam sozinhos nas montanhas, a pedido de seu mestre que havia viajado, e por coincidência o selo quebrou justo na cidade aos pés da montanha. Sendo assim os dois, contra probabilidades impossíveis lutaram contra os Shiguma, e conseguiram através do uso dos seus poderes místicos subjugar-los e selar a passagem para o mundo subterrâneo.

## O ESPIRITO DO DRAGÃO

Além de Athena, Chin possuía um outro discípulo chamado Sie Kensou. Diferente de Athena seus poderes derivam de um dos 4 animais lendários que guardam a china, o Dragão dos céus. Durante os eventos da saga NESTS Kensou começa a perder seus poderes, e Chin descobre que na verdade seus poderes são compartilhados com Bao, sendo assim ambos são representantes dos guerreiros da Luz.

Contudo durante o final do Torneio de 2001, Ron o lider do grupo de assassinos conhecidos como “Flying Brigands” Utilizar as técnicas secretas de seu clã e rouba os poderes de Bao, tornando-se assim um dos portadores do espírito do dragão. O que ele fez com tais poderes, ainda permanece um mistério.

## VILÕES:

### RON

- História: Ron é o ex-líder de um grupo de assassinato de elite conhecido como Flying Brigands e o pai de vários dos seus membros, incluindo Duo Lon e Xiao Lon.

Ron saiu dos Flying Brigands juntando-se a NESTS para conseguir um ganho pessoal, considerado um traidor por muitos dos membros do grupo. Após a destruição de NESTS, Ron revelou seu interesse em um poder misterioso compartilhado por Sie Kensou e Bao, poder conhecido como “Espírito do Dragão”. Ao final do torneio Ron utilizou seus poderes necromânticos e conseguiu extraí-los de Bao. Agora só resta dominá-los para depois ir atrás de Kensou.

- Personalidade: Você é ambicioso, o tipo de pessoa que usará quaisquer meios para seu ganho pessoal. Ele fingiu ser manipulado pela NESTS, mas na verdade estava usando sindicato para proveito próprio.
- Aparência: Roupas negras, olhar soturno e pele pálida. Você realmente parece um bruxo ou vampiro saído das histórias de terror.



Estilo: Kung Fu da Cobra, Necromancia Escola: Flying Brigands, Conceito: Necromante Assinatura: Postura Sinistra

#### Atributos

- Físico: Força 5, Destreza 6, Vigor 5
- Mental: Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5
- Social: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2

#### Habilidades

- Talentos: Prontidão 5, Perspicácia 5, Intimidação 4, Interrogação 4, Manha 5, Lábria 5, Instrução 4
- Perícias: Luta às Cegas 5, Liderança 5, Furtividade 6, Segurança 5
- Conhecimentos: Arena 4, Investigação 4, Medicina 3, Mistérios 6, Estilos 4,

#### Vantagens

- Antecedentes: Fama 3, Contatos 2, Apoio 5 (NESTS)
- Técnicas e Manobras: Desconhecidas

#### Renome

- Glória 8, Honra 0
- Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

## HERÓIS:

### ATHENA ASAMIYA

- História: Athena é uma jovem garota estudante do ensino médio no Japão. Durante sua infância descobriu possuir estranhos poderes psíquicos. Dizem que esses poderes na verdade vem de sua antepassada de 2000 anos atrás, a princesa Athena contudo mais a frente se descobre que na verdade ela é a reencarnação da Antiga Deusa, e por isso seu símbolo é a Fênix.

Junto com Kensou esse poder lhe tornava uma “heroína da luz”, uma guerreira para lutar pela justiça.

Sob a tutela de Chin Gentsai ela juntou-se a Kensou e enfrentou diversos problemas, protegendo sua cidade das forças da Shiguma.

Ela passou a maior parte de sua vida isolada no treinamento de montanhas da China. Sua equipe participa nos torneios como uma forma de testar seu treinamento e para salvar a população de uma aparente ameaça futura. Outras vezes, eles entram para interromper as forças do mal, fazendo jus ao título de “heróis da luz”. Em 1996 Chin parecia perturbado pela energia que ele sentia e não queria que seus alunos se envolvessem com isso, contudo Athena lhe surpreendeu e conseguiu destacar-se durante as etapas da competição.

Seu sucesso no torneio é mostrado no ano seguinte, onde eles recebem uma montanha de cartas de fãs. Athena, em particular, teve um impulso de popularidade e estrelato. No ano seguinte no entanto, Chin rejeita sua proposta de entrar no King of Fighters, uma vez que ele não quer que seus alunos se esqueçam do propósito de treinamento. Contudo Athena lhe mostra uma carta inspiradora da Kaoru Watabe, o conteúdo da carta ajuda a convencer Chin de que a fama dos Psycho Soldiers pode fazer com que as pessoas sejam melhores. Convencido de que seus alunos estão melhorando, ele permite que eles entrem mais uma vez.

Nos anos seguintes Athena se torna uma famosa estrela pop que está subindo cada vez mais nas paradas com seus shows.

- Personalidade: Você é muito extrovertida, educada e amigável. Você é uma menina feliz com virtudes justas. Você atende seus fãs e aqueles que estão indefesos e se esforçam para fazer o possível para lutar por eles. Você costumava ser um bebê chorão que às vezes estava com muito medo de lutar contra o perigo, mas superou essa falha, pois mostra que ela se tornou muito mais corajosa.
- Aparência: Athena é baixa. Ela tem cabelos escuros, com uma cor de lilás para roxo. Athena é bonita, se destacando entre as outras garotas. Usa roupas de colegial normalmente, mas costuma usar roupas das suas apresentações como cantora durante as lutas.



Estilo: Kung Fu, Escola: Professor Particular, Conceito: Estudante, Assinatura: Roupas exóticas.

## Atributos

- Físico: Força 4, Destreza 6, Vigor 4
- Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5
- Social: Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 5

## Habilidades

- Talentos: Prontidão 2, Manha 3, Lábia 4, Dança 4
- Perícias: Luta às Cegas 3, Condução 2, Liderança 3, Furtividade 3, Sobrevivência 1, Canto 4
- Conhecimentos: Computador 2, Investigação 3, Mistérios 4, Estilos 1

## Vantagens

- Antecedentes: Aliados 5, Fama 3, Recursos 3, Sensei 3, Elemental (ar) 4
- Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 0, Esportes 4, Foco 6
- Manobras: Jump, Breakfall, Kippup, Fireball (Psycho Ball), Missile Reflection, Energy Reflection (Psycho Reflector), Sense Element, Telepaty, Mind Reading, Flying Body Spear (Phoenix Arrow), Flying Fireball (Psycho Shoot), Handstand Kick, Foot Sweep, Dragon Punch (Psycho Sword), Heal, Flight, Elemental Explosion (Super Psychic Throw), Elemental Stride (Psycho Teleport), Final Wave (Shinning Cristal Bit).
- Combos:  
Elemental Explosion - Dragon Punch (Dizzy)  
Flying Body Spear - Handstand Kick (Dizzy)  
Dragon Punch – Flying Body Spear (Dizzy)

## Renome

- Glória 6, Honra 8
- Chi 10, Força de Vontade 6, Saúde 20



## SIE KENSOU

- História: Ele é um dos jovens discípulos de Chin Gentsai, que exerce poderes psíquicos. Tanto ele como Athena são treinados por Chin como guerreiros da luz, para enfrentar o mal e trazer a paz ao mundo. Um dia Kensou descobre que na verdade seus poderes são derivados do Espírito do Dragão, um antigo poder ancestral ainda misterioso. A única coisa revelada sobre ele é que Bao, um outro discípulo de Chin compartilha deste poder.
- Kensou é perdidamente apaixonado por Athena, contudo ela não retribui seus sentimentos o que lhe frustra muito. Ele mesmo se declara as vezes um “cavaleiro de Athena” e, muitas vezes, surge em sua ajuda quando ela está em perigo.
- Personalidade: Pateta, extrovertido e jovial, Kensou quer viver sua juventude ao máximo. Ele tem uma paixão por Athena, mas ela escolhe ignorá-lo e, quando toda vez que ele reúne coragem para confessar seus sentimentos a ela, ele é freqüentemente interrompido por algum evento.
- Aparência: Sie é de média estatura, para um adolescente. Usa um short e uma camiseta, as vezes com jaqueta. Sempre antes (e depois) de um combate come um Niku-man.



Estilo: Kung Fu, Escola: Professor Particular, Conceito: Estudante,  
Assinatura: Come seu Niku-man

### Atributos

- Físico: Força 4, Destreza 6, Vigor 4
- Mental: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 5
- Social: Carisma 4, Manipulação 1, Aparência 3

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 3, Intimidação 2, Manha 4, Lábria 3
- Perícias: Luta às Cegas 2, Condução 2, Liderança 1, Furtividade 4, Sobrevivência 2
- Conhecimentos: Computador 1, Investigação 3, Medicina 1, Mistérios 2, Estilos 4

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 3, Recursos 1, Sensei 3
- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 4
- Manobras: Jump, Breakfall, Throw, Kippup, Double-Hit Punch, Telepaty, Fireball (CHOUKYUUDAN), Foot Sweep, Buffalo Punch, handstand Kick, Flying Thrust Kick (Shinkkuu Zanryu Kyaku), Hundred Hand Slap (RYUU BOKKO), Regeneration, Rising Tackle (RYUUGAKU-SAI), Flying Body Spear (RYUUSOU-GEKI),
- Combos:  
Double-Hit Punch - Flying Thrust Kick (dizzy)  
Short - Buffalo Punch - Handstand kick (Dizzy)  
Fierce- Shinryuu Seiousho(dizzy)

### Renome

- Glória 5, Honra 5
- Chi 6, Força de Vontade 9, Saúde 20

## CHIN GENTSAI

- **História:** Sua idade é desconhecida, e o estilo de luta é conhecido com “Drunken Master” ou punhos bêbados, onde ele utiliza o álcool para tornar-se mais ágil e ignorar a dor. Ele é o mentor de Athena Asamiya, Sie Kensou e Bao, os instruindo a aproveitar de forma satisfatória seus poderes psíquicos (Psycho Powers), as base de treinamento é nas montanhas da China. Chin sempre treinou Kensou e Athena para enfrentar o mal derradeiro, e utiliza os torneios do King of Fighters como forma de testar suas habilidades. Durante os eventos ele acabou participando de vários dos acontecimentos, mas o principal deles foi a descoberta sobre o Espírito do dragão, e de sua relação com o destino de seus discípulos Bao e Kensou.
- **Personalidade:** Apesar de seu vasto conhecimento e experiência, ele geralmente esta sempre bêbado. No entanto, sóbrio o suficiente para lutar quando necessário. Ele também é um antigo conhecido da Tung Fu Rue.
- **Aparência:** Chin é baixo, chegando até a ser tão baixo quanto Choi Bounge. Ele usa roupas verdes, inclusive um chapéu dessa cor. Ele tem um grande bigode e costuma estar com um grande sorriso (efeito da bebida) antes de entrar numa luta.



Estilo: Kung Fu do Bêbado (JKD), Escola: Desconhecida, Conceito: Mestre dos punhos Bêbados, Assinatura: Gargalhada

### Atributos

- 
- Físico: Força 4, Destreza 5, Vigor 5
- Mental: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5
- Social: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 5, Perspicácia 4, Manha 2, Lábria 3, Instrução 4
- Perícias: Luta às Cegas 5, Liderança 4, Furtividade 5, Sobrevivência 3
- Conhecimentos: Arena 4, Investigação 4, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 4, Lingüística 2 (Japonês 2)

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 4, Recursos 1, Arena 3, Contatos 2, Recursos 3
- Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 6, Apresamento 3, Esportes 6, Foco 5, Nunchaku 4
- Manobras: Jump, Throw, breakfall, Maka wara, Fireball, Yoga Flame, Drunken Monkey Roll, Ground Fighting, Deflecting Punch, Punch Defense, Double Hit-Kick (NIKIKYAKU), Rolling Attack(TOOKU HITEN HOU), Lunging Punch (GETSUGA CHOUGEKI)
- Combos:  
Fierce - Double Hit-Kick (Dizzy)  
Drunken Monkey Roll - Lunging Punch  
Jumping Short - Fierce - Yoga Flame (Dizzy)

### Renome

- Glória 6, Honra 7
- Chi 10, Força de Vontade 9, Saúde 20
- Arma: Garrafa (como Nunchaku, mas com +0 de Dano)

## BAO

- **História:** Bao era um órfão abandonado deixado por seus pais sob os cuidados de um templo chinês nas montanhas. O líder do templo, um velho monge oferece para Chin Gentsai adota-lo. Este concorda quando Bao exhibe o poder psíquicos. Chin decide então que era necessário que Bao treinasse com ele para controlar esse poder, apresentando o menino a Sie Kensou, seu outro estudante adotivo e Athena Asamiya. Enquanto Bao treina com eles, Kensou começa a perder gradualmente seus poderes até que eles desaparecessem. Descobre-se então que ambos compartilham a mesma fonte de energia: o Espírito do Dragão. Ron e Misty parecem se interessar por isso, revelando uma provável importância do Espírito do Dragão no futuro. Infelizmente, Bao decidiu não participar de torneios por algum tempo, pois ele deseja levar uma vida normal.
- **Aparência:** Bao é uma criança chinesa de apenas 12 anos, que veste um uniforme escolar laranja com uma boina da mesma cor.
- **Personalidade:** Bao tenta viver sua vida como uma criança normal de sua idade, gosta de jogar videogames e de pescar. Ele também considera Athena e Kensou como seus irmãos mais velhos, já que o trio parece estar muito próximo. Mas ao contrário de Kensou, Bao aprende a não confiar sempre em seus poderes.



Estilo: Kung Fu, Escola: Psycho Soldiers, Conceito: Criança Precoce, Assinatura: Reverência

### Atributos

- Físicos: Força. 2, Destreza 5, Vigor 4
- Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5
- Social: Carisma 5, Manipulação 1, Aparência 3

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 2, Empatia 3, Perspicácia 4
- Perícias: Luta às Cegas 3, Furtividade 1, Sobrevivência 1
- Conhecimentos: Computador 2, Investigação 2, Mistérios 3, Estilos 1

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 5, Recursos 2, Sensei 3, Elemental (ar) 4
- Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 6
- Manobras: Jump, Throw, Kippup, Fireball (Psycho Ball), Missile Reflection, Energy Reflection, Flying Fireball (Psycho Shoot), Head Butt, Foot Sweep, Rolling Attack, Elemental Strider, Shock Treatment (Psycho Ball Crush), Improved Fireball
- Combos:  
Throw - Flying Fireball (Dizzy)  
Rolling Attack - Head Butt (Dizzy)  
Fireball - Improved Fireball (Dizzy)  
Short - Strong - Fierce

### Renome

- Glória 3, Honra 8
- Chi 8, Força de Vontade 5, Saúde 16

## MOMOKO

- História: Momoko foi convidada pessoalmente a para entrar nos psycho soldiers por Athena. Embora Kensou tivesse suas dúvidas sobre entrar em uma garota que “parece um estudante do fundamental” suas dúvidas foram rapidamente apagadas por uma conversa pessoal que ele teve com de Athena, então Momoko foi aceita no time. Não se sabe muito sobre seus poderes, ou como aprendeu a lutar, mas ela tem demonstrado uma força sem igual durante as batalhas.
- Aparência: Momoko se veste como uma típica lutadora de capoeira, porem com vários laços cor de rosa. Ela prende seus cabelos com uma faixa grande que termina em um laço.
- Personalidade: Momoko é otimista, curiosa e adorável. Meio infantil para a sua idade, ela facilmente se ofende quando as pessoas a confundem com um aluno da escola primária. Ela come muito e sempre que está triste ela recusa comida. Embora novata no circuito de luta, ela tenta dar o seu melhor para impressionar Athena.



Estilo: Capoeira, Escola: Psycho Soldiers, Conceito: Fã da Athena, Assinatura: Sorriso encantador

### Atributos

- Físicos: Força. 2, Destreza 5, Vigor 3
- Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 5
- Social: Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 4

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 2, Empatia 3, Perspicácia 2, Dança 2
- Perícias: Luta às Cegas 2, Furtividade 2, Segurança 1
- Conhecimentos: Computador 1, Investigação 3, Mistérios 2, Estilos 1

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 3 Recursos 1
- Técnicas: Soco 1, Chute 5, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 3

- Manobras: Jump, Kippup, Throw, Handstand Kick, foots weep, Psycokinetic Changelling, Foward backflip Kick, backflip Kick, Sonic Boom, Musical Accompaniment, Backflip, double-hit knee, Thumbling Attack, air smash, Double Hit-Kick, head Butt, Musical Accompaniment

- Combos:  
Foward backflip Kick - air Smash - Thumbling Attack(Dizzy)  
Handstand Kick - Tumbling Attack - Head Butt (dizzy)  
Thumbling Attack - Foot Sweep (Dizzy)  
Throw - Dream Cancel(dizzy)

### Renome

- Glória 3, Honra 5
- Chi 5, Força de Vontade 7, Saúde 16



### O TORNEIO DO REI DOS LUTADORES

É um torneio anual, que acontece em um estádio na costa de South Town que foi criado inicialmente por Geese Howard nas séries Fatal Fury, contudo segue uma observação básica sobre a cronologia da série.

Os acontecimentos da série King of Fighters seguem uma cronologia diferente daquela presente nos demais jogos que compõem a série, quase como se fosse um universo paralelo. Em

diversos momentos da cronologia podemos ver acontecimentos conflitantes com a história dos jogos base. O principal exemplo é Fatal Fury e Art of Fighting. Se você leu seus respectivos capítulos, sabe que as histórias se passam com pelo menos 10 anos de diferença entre si; contudo, temos presentes personagens de ambas sagas com idades semelhantes. Em especial Yuri Sakazaki que parece não envelhecer.

Outro ponto é que personagens que cronologicamente deveriam estar mortos

aparecem na série diversas vezes, como Geese que aparece no Time dos Chefes em KoF 97, e depois em KoF 14 (lançado no ano de 2016). A própria Athena Asamiya parece não envelhecer continuando como colegial mesmo mais de uma década de jogos depois do seu surgimento.

Tendo em vista isso, King of Fighters praticamente é uma história à parte que contém lutadores de outras franquias como plano de fundo, e apenas seus protagonistas evoluem na narrativa, história e aparência.

Canonicamente, existem 10 jogos na série que contam para a cronologia até o momento.

- **Saga Orochi – KoF 95, 96 e 97**
- **Saga NESTS – KoF 99, 2000 e 2001.**
- **Saga Ash – KoF 2003, KoF 12, KoF 13**
- **Saga Nova Geração – KoF 14 (e os jogos que deverão sair nos próximos anos).**

Os demais jogos da série são *dreamacths* ou histórias paralelas, como KoF Maximum Impact (que é o mudo das séries de OVA Another Day). Além disso, o início da série, KoF 94, tinha uma história simples sem nenhuma conexão com as sagas, e praticamente sua história foi refeita em KoF95, que funciona como um remake, inserindo os demais elementos da série.

## **LINHA GERAL DOS ACONTECIMENTOS**

### **A Saga Orochi**

#### **The King Of Fighters '95**

Um novo organizador misterioso para o torneio surge, e diversos convites são espalhados pelo mundo para os melhores lutadores de diversas regiões. No Japão Kyo e seus colegas ganham num torneio o direito de competir pelo país. Durante as finais do torneio, Time dos Heróis é surpreendido por um gás sonífero.

Eles acordam em um lugar escuro, quando de repente, Rugal o organizador do torneio, aparece. Junto com ele, aparece Saisyu, o pai de Kyo. No

entanto, Saisyu está diferente, pois sofreu uma lavagem cerebral. Kyo se vê forçado a matar seu próprio pai para diversão de Rugal.

Ruga começa sua luta contra o time dos heróis, porém durante a mesma ele começa a revelar um poder misterioso (o sangue de Orochi) e transforma-se em Omega Rugal! Nesta difícil batalha, Kyo e seus colegas tentam atoa conter Rugal, porém este começa a perder o controle do próprio corpo. Aparentemente o poder de Orochi é forte demais para o corpo de Rugal, um não Hakeshu, suportar.

Nesta Hora Iori fala: “Seu tolo! Somente aqueles que possuem O SANGUE podem controlar esse poder! Você não tinha a menor chance!”

Após isso, Rugal desaparece em um pilar de luz. No entanto, todos partem sem saber qual era aquele espantoso poder que Rugal apresentou - ou mesmo de quem era a voz ouvida por todos.

Os times do Torneio '95:

- Japan Team (Kyo Kusanagi, Benimaru Nikaido, Goro Daimon)
- Fatal Fury Team (Terry Bogard, Andy Bogard, Joe Higashi)
- Art Of Fighting Team (Ryo Sakazaki, Robert Garcia, Takuma Sakazaki)
- Korea Team (Kim Kaphwan, Chang Koehan, Choi Bounge)
- Ikari Team (Heidern, Ralf Jones, Clark Steel)
- Psycho Soldiers Team (Athena Asamiya, Sie Kensou, Chin Gentsai)
- Female Team (King, Mai Shiranui, Yuri Sakazaki)
- Iori Team (Iori Yagami, Eiji Kizaraji, Billy Kane)

### **The King Of Fighters '96**

Desta vez o torneio foi um evento mundial televisionado, promovido pela japonesa Chizuru Kagura. Assim, o torneio ganha milhares de fãs pelo mundo todo.

Antes do início do evento, Kyo é desafiado por um homem misterioso. Ele aceita, mas então sente um terrível poder emanar daquele homem. Kyo vai parar no hospital, e é forçado a treinar muito mais e melhorar suas técnicas.

As disputas Kyo Kusanagi vs. Iori Yagami e Terry Bogard vs. Geese Howard são o centro do torneio. Porém, uma aura maligna os cerca - com Iori e Leona demonstrando poderes além da compreensão dos demais lutadores.

A misteriosa anfitriã do torneio só se revela quando as lutas finais se aproximam - ela é Chizuru Kagura, a última descendente do clã Yata. Chizuru conta a história de Orochi para todos os competidores, e diz que precisa de ajuda.

Kyo decide ajudá-la, pois seu pai já havia contado sobre a batalha de 1800 anos atrás. Chizuru explica a ele que o poder de Rugal era a energia de Orochi, que matava humanos.

Subitamente, um vento forte destrói quase todo o estádio. Um poder imenso pode ser sentido por todos. Seriadamente ferida Chizuru pede a Kyo e Iori para se unirem e derrotarem Orochi novamente, como foi feito no passado. Kyo não quer se aliar a um rival para derrotar o "poder do mal". Eis que surge um homem, e ao ouvir sua voz, Kyo não tem dúvida: foi ele que o derrotou antes do torneio. Ele se apresenta como Goenitz, aquele que libertaria Orochi.

Kyo enfrenta Goenitz, mas seu poder não é o bastante para vencê-lo. No entanto, Iori surge, e isso dá um pouco de esperança a Kyo.

"Você está acabado, Kyo - gargalha Goenitz. O próprio Iori e todo o clã Yagami também possuem o poder de Orochi." Kyo está chocado.

Mas, para a surpresa de Goenitz, Iori se vira contra ele, enfrentando-o. Ele, juntamente com Kyo, consegue bater Goenitz. Quando os dois iam dar o último golpe, Chizuru surge e diz que ela

deve selar o poder de Orochi, como foi há 1800 anos atrás.

"A batalha está longe de terminar, Chizuru." - diz Goenitz, antes de sumir repentinamente.

Iori então descobre que Vice e Mature também eram Hakkusshu e tomado pela fúria de sangue mata as duas. Depois disso, ele cuspe sangue e confrontado por Kyo e Chizuru foge dali.

### **Os times do Torneio '96:**

- Japan Team (Kyo Kusanagi, Benimaru Nikaido, Goro Daimon)
- Fatal Fury Team (Terry Bogard, Andy Bogard, Joe Higashi)
- Art Of Fighting Team (Ryo Sakazaki, Robert Garcia, Yuri Sakazaki)
- Korea Team (Kim Kaphwan, Chang Koehan, Choi Bounge)
- New Ikari Team (Ralf Jones, Clark Steel, Leona)
- Psycho Soldiers Team (Athena Asamiya, Sie Kensou, Chin Gentsai)
- Iori Team (Iori Yagami, Vice, Mature)
- Female Team (King, Mai Shiranui, Kasumi Todoh)
- The Boss Team (Geese Howard, Wolfgang Krauser, Mr. Big)

### **The King Of Fighters '97**

Um novo torneio é organizado, mas quem esta organizando ele é um mistério. A maioria dos times está presente. Chizuru entra para o time das mulheres, para aliviar a saída de Kasumi Todoh. Os outros times continuam como estavam, a diferença é que Iori agora está sem time então não é um participante oficial do torneio. Juntamente com ele, Shingo é outro lutador sem time que por ser fã de Kyo, tenta participar de forma solo no torneio. Há também o misterioso time chamado New Faces Team, que chega na última hora com os convites que eram para o time dos Esportes.

Na final do The King of Fighters '97, as forças do bem e do mal, na forma de Kyo Kusanagi, Iori Yagami e Chizuru Kagura confronta Orochi e seus servos. A batalha para decidirem o destino da Terra. Em uma luta onde todos os poderes foram expostos, os três clãs sagrados conseguiram selar mais uma vez o poder de Orochi... Mas a que preço?

Os times do Torneio '97:

- Japan Team (Kyo Kusanagi, Benimaru Nikaido, Goro Daimon)
- Fatal Fury Team (Terry e Andy Bogard, Joe Higashi)
- Art Of Fighting Team (Ryo e Yuri Sakazaki, Robert Garcia)
- Korea Team (Kim Kaphwan, Chang Koehan, Choi Bounge)
- Ikari Team (Leona, Ralf Jones, Clark Steel)
- Psycho Soldiers Team (Athena Asamiya, Sie Kensou, Chin Gentsai)
- Special Team (Blue Mary, Ryuji Yamazaki, Billy Kane)
- Women Team (Mai Shiranui, King, Chizuru Kagura)
- New Faces Team (Yashiro Nanakase, Shermie, Chris)
- Solo Players: Iori Yagami e Shingo Yabuki

## **A HISTÓRIA DE OROCHI**

Há 2000 anos iniciou-se o culto a Orochi, uma entidade destinada a punir a raça humana por seus crimes e pecados. Como os humanos liberam ódio, raiva e violência, Orochi tornou-se um precursor do mal. Seus princípios são, sob certo ponto de vista, corretos: uma nova era a partir da aniquilação de uma era antiga e malsucedida.

Esse culto usou o Chi que enchia o mundo para realizar milagres. Com o tempo, o culto deu origem a um clã que decidiu “ressuscitar” Orochi.

Isso exigia um grande sacrifício. Oito virgens, conhecidas como as jovens Kushidada, foram selecionadas para serem sacrificadas no Altar de Orochi.

Os clãs Kusanagi, Hasshaku e Yata, também clãs religiosos que apareceram naquela época, pressentiram o mal nas ações dos Orochi e juntaram forças para exterminar o clã. O maléfico Orochi não foi páreo para os Três Clãs Sagrados. Kusanagi exterminou os Orochi, Hasshaku neutralizou seus poderes e Yata selou o perverso Chi de Orochi.

O equilíbrio entre os três clãs foi perturbado há 660 anos, pela eterna hostilidade entre os Kusanagi e os Hasshaku. Os Hasshaku fizeram um pacto de sangue com Orochi em troca de poder para vencer seus eternos rivais Kusanagi. No entanto, o sangue Hasshaku foi eternamente contaminado com “veneno” - o sangue de Orochi. A partir dessa data, os Hasshaku passaram a se chamar Yagami.

O selo foi quebrado novamente em 1986. E, com a morte de uma descendente do clã Yata - a irmã de Chizuru -, Orochi foi despertado de seu sono novamente. Kusanagi, Yagami, Yata e Orochi foram destinados a se reencontrar e repetir a história uma vez mais.

O primeiro foi Rugal, e logo depois veio Goenitz. No entanto, ambos foram derrotados. Depois, os outros três guardiões chegaram (o primeiro foi o guardião do ar, Goenitz). Somente com a nova derrota de Orochi o mundo pôde descansar em paz. Agora, o selo só poderá ser quebrado daqui a 100 anos...

## **OS HAKKESHU**

As Oito Cabeças de Orochi - Os oito poderosos guerreiros com excepcionalmente fortes poderes espirituais. Cada um foi designado com um dos poderes de Orochi. Eles são repetidamente reencarnados ao longo dos tempos, em

diferentes partes do mundo, sempre em busca do selo de Orochi. Pelo menos dois membros dos Hakkeshu são conhecidos por serem capazes de manifestar-se além da morte, como se estivessem vivos-- se esta é a capacidade para todos os Hakkeshus é desconhecido. Alguns dos Hakkeshus menores são suscetível a “Fúria de Sangue”, mas alguns são imunes ou resistentes.

Cada Hakkeshu e seus respectivos poderes são:

- Goenitz – Vento
- Yashiro – Terra
- Shermie – Relâmpago
- Chris – Fogo
- Mature – Luz
- Vice – Trevas
- Ryuji Yamazaki – Morte
- Gaidel (Pai de Leona) – Agua

Os quatro mais poderosos guerreiros Hakkeshu são conhecidos com Quatro Reis Celestiais. Eles controlam os elementos da natureza, possuem algumas das habilidades originais de Orochi, e podem ativar a Fúria do Sangue em pessoas que são sensíveis a ela. Orochi provavelmente pode encarnar neles, assim como ele fez com Chris. Dentro desta casta nós temos Goenitz, Yashiro, Chris e Shermie.



## Novo antecedente: Sangue Orochi

Este é um novo Antecedente Único que representa as características especiais de alguns personagens desta saga.

**Mecânica:** Sempre que estiver em uma situação raiva ou medo, o sangue Orochi pode despertar. Em geral, o Narrador define esses momentos, mas alguns exemplos incluem:

- Confronto contra um grande inimigo;
- O personagem está com menos Saúde que o seu Vigor;
- Há proximidade com outros com o sangue Orochi ou mesmo o próprio Orochi.

Nessas situações, o personagem deve rolar seu nível de Orochi. Se conseguir pelo menos um sucesso, ele é tomado pelo poder do sangue. A dificuldade padrão é 6, mas o personagem pode gastar pontos de Força de Vontade para aumentá-la (+1 dificuldade por ponto gasto).

A cada sucesso, o personagem adiciona 1 ponto a um de seus Atributos Físicos como quiser, mas sem ultrapassar 8. O efeito dura até a situação que causou o despertar passar, ou até o personagem ficar inconsciente.

Ainda, ao despertar o sangue, o personagem entra num estado de fúria em que começa a atacar a tudo e a todos, não podendo se defender ou fugir da luta. Ele ainda pode usar combos e Manobras Especiais normalmente, mas não poderá ser atordoado, e ele só parará de atacar quando não houver mais oponentes ao seu redor.

Ao voltar a si, o personagem estará com 1 ponto de Dano Agravado para cada sucesso na rolagem do seu Antecedente + 1 para cada Rodada (10 turnos) que ele passou transformado. Assim, é possível se ferir gravemente e até morrer com o uso indevido do sangue.

Este Antecedente pode ser associado a outros Antecedentes Únicos sem restrições.

## O time de Iori – Time dos Vilões

### IORI YAGAMI

- **História:** Desde a infância, Iori Yagami foi treinado para matar os membros do clã Kusanagi. Crescendo em meio ao ódio ele foi praticamente programado para isso e foi esse o motivo da entrada dele no torneio. Assim como os Kusanagis, Iori pode usar as chamas de seu fogo. Porém, as chamas dele são de cor diferente... São purpuras! Isso é porque há anos o clã Yagami (que antes se chamava Yasakami) fez um pacto com o Orochi e agora o fogo que os Yagami têm cor e força diferentes dos Kusanagi. Mas isso traz um problema: as chamas que Iori usa são venenosas para os seres humanos. E para os Yagami isso não é uma exceção! A maioria dos membros do clã tem uma morte ainda jovens em decorrência disso.
- **Aparência:** É alto, ruivo, despenteado, e parece um punk. Com um olhar cruel e uma grossa voz, Iori costuma amedrontar seus oponentes mais fracos de espírito.
- **Interpretação:** Você é sério e por mais que todos lhe vejam como um homem que traz destruição por onde passa, na verdade você detesta violência e é por isso que você sempre tenta acabar com um conflito o mais rápido possível. Você prefere muito mais passar os dias tranquilos e as noites tocando com sua banda nos pubs da região. Você enxerga que matar Kyo é a única forma de acabar com este ciclo de ódio entre os clãs.



Estilo: Karatê Yagami-ryu + Elemental do Fogo, Escola: Clã Yagami, Conceito: Roqueiro, Assinatura: Gargalhada

#### Atributos

- Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 4
- Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

#### Habilidades

- Talentos: Manha 5, Perspicácia 5, Intimidação 4, Prontidão 4, Canto 3
- Perícias: Luta às Cegas 5, Condução 2, Segurança 1, Furtividade 2
- Conhecimentos: Arena 3, Investigação 2, Mistérios 4, Estilos 4

#### Vantagens

- Antecedentes: Elemental (Fogo) 5, Fama 3, Recursos 2, Orochi 5\*
- Técnicas: Soco 6, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 5
- Manobras: Jump, Kippup, Fireball (108 – SHIKI YAMIBARAI), Throw, Power UpperCut (104-SHIKI NUE-UCHI), Dragon Punch, Flaming Dragon Punch (100-SHIKI ONIYAGI), Foot Sweep, Face Slam (203-SHIKI TSUCHI-TSUBAKI), Ice Blast (316-SHIKI SAIKA), Haymaker, Widowmaker, Flying Tackle, Elemental Rage, Double-Hit Punch (401-SHIKI SHOUGETSU), Push (Apresamento)

- Combos:  
 Fireball – Fireball – Ice Blast (Dizzy) (URA 1207-SHIKI YAMISOGI)  
 Double-Hit Punch – Widowmaker (Dizzy) (127-SHIKI AIOBANA)  
 Push – Double-Hit Punch – Widowmaker (Dizzy) (127-SHIKI AIOBANA)  
 Flying Tackle – Elemental Rage (212 – SHIKI KOTOTSUKI IN)  
 Push – Flying Tackle – Elemental Rage (212 – SHIKI KOTOTSUKI IN)  
 Double-Hit Punch – Elemental Rage (KIN 212-SHIKI YAOTOME)

#### Renome

- Glória 9, Honra 4
- Chi 9, Força de Vontade 10, Saúde 20

\*As chamas de lori são banhadas pelo poder de Orochi; isso faz com que ele possa role o dano das suas manobras que gastam Chi com Dificuldade 5 ao invés de 6. Contudo, ele recebe 1 ponto de dano agravado ao final de cada luta/cena em que usa suas chamas.



## VICE

- **História:** Depois da morte de seu chefe Rugal, Vice entra no torneio do rei dos lutadores junto com sua parceira Mature. Aparentemente ela detesta o Clã de Kusanagi, mas mais tarde é revelado que ela é uma serva de Orochi e seu trabalho para Rugal era apenas uma desculpa para espioná-lo. Até mesmo permanecer ao lado de Iori é um disfarce. Tudo começou quando Rugal descobriu uma fonte de poder misteriosa durante um de seus projetos empresariais. Vice e Mature eram assassinas profissionais que foram enviadas pelo Clã de Orochi para manter um olhar íntimo nele. Elas são ambas membros da Classe oito Hakeshus, guerreiros de sangue de Orochi conduzidos pelos Quatro Reis Divinos. Porém isso não impediu que Iori a matasse, assim como fez com Mature.
- **Personalidade:** Você é muito mais violenta que Mature, e você parece agir muito espontaneamente. Do que gosta, você gosta, e o que repugna, você odeia. Você provavelmente pode ser comparada a uma gata, neste aspecto. Você ama conflitos e violência, e é muito óbvio que você é uma lutadora terrivelmente boa.
- **Aparência:** Vice é de média estatura. Tem cabelos pretos e curtos, revelando sua personalidade de assassina. Usa roupas escuras, e com cores vermelhas também, mostrando seu gosto pela morte alheia.



Estilo: Kabaddi, Escola: Desconhecida, Conceito: Espiã, Assinatura: Sorriso

### Atributos

- Físico: Força 5, Destreza 4, Vigor 5
- Mental: Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 5
- Social: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 4

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 3, Interrogação 2, Perspicácia 3, Manha 3, Lábria 2
- Perícias: Luta às Cegas 3, Furtividade 2, Sobrevivência 1
- Conhecimentos: Investigação 2, Medicina 3, Mistérios 3, Estilos 3

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 2, Apoio 3, Orochi 3 Recursos 2
- Técnicas: Soco 4, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 6, Esportes 5, Foco 4, Armas de Fogo 3
- Manobras: Jump, Kippup, Throw, Extendible Limbs (DEICIDE), Flying Tackle, Balance, Flying, Foot Sweep, Widowmaker, Haymaker, Kippup, Air Throw, Dashing Clothesline (MAYHEM), Thunder Strike, Suplex, Thing Press, Awakening Blood
- Combos:  
Jump – Widowmaker – SLASH  
Thunder Strike – Widowmaker – SPLASH  
Flying Tackle - Throw (Dizzy) – GOREFEST

### Renome

- Glória 2, Honra 3
- Chi 4, Força de Vontade 7, Saúde 20

## MATURE

- **História:** Até o torneio de 96, Mature era secretária de Rugal, e estava no torneio não para lutar, mas para cuidar dos preparativos. Embora possa parecer mais fraca em comparação a Vice, Mature possui bastante agilidade, e golpes muito poderosos. Mature definitivamente é a estrategista do time. Durante o torneio, ela se interessou pelo poder que Iori carrega, uma mistura entre os poderes do clã Yasakani e os Hakkeshu sagrado de Orochi. Ela e Vice decidiram lutar com ele contra Goenitz, um dos Quatro Reis Divinos e Guardião dos Ventos. Com isso Mature planejava trair seu apoio, mas ele nem suspeitou disso. No entanto, Iori a matou antes que pudesse fazer algo.
- **Personalidade:** Você é a mais madura do seu time. Tem grande prazer em trabalhar com máquinas e seu parceiro inseparável nos torneios é o seu lap-top. Adora praticar snow board, e seu sorriso frio esconde um desejo muito temeroso por trás de seus lindos lábios. Nos combates, prefere ficar próxima ao oponente, para desferir seus velozes ataques.
- **Aparência:** Mature é de média estatura, e tem cabelos loiros. Possui um rosto bem diferenciado, e um olhar de desprezo. Usa roupas de classe e até durante os combates age desse jeito.

Estilo: Kickboxing, Escola: Desconhecida, Conceito: Espiã, Assinatura: Olhar frio (e tapa olho)

### Atributos

- Físico: Força 4, Destreza 5, Vigor 4
- Mental: Percepção 3, Inteligência 5, Raciocínio 5
- Social: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 5

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 2, Perspicácia 2, Manha 5, Lábria 4, Procurar 2
- Perícias: Luta às Cegas 2, Liderança 2, Furtividade 5, Sobrevivência 3, Disfarce 3
- Conhecimentos: Arena 2, Investigação 4, Medicina 3, Mistérios 1, Estilos 4

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 2, Apoio 4, Orochi 3, Recursos 3
- Técnicas: Soco 5, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 3, Armas de Fogo 3
- Manobras: Jump, Throw, Rekka Ken (Death Downer), Foot Sweep, Knife Hand Strike (DESPAIR), Dashing Punch (METAL MASSACRE), Sonic Boom (EBONY TEARS), Double-Hit Punch, Face Slam, Awaking Blood, Flying Tackle
- Combos:  
Jump – Knife Hand Strike (Dizzy)  
Double-Hit Punch – Rekka Ken - DEATHROW  
Flying Tackle – Face Slam (Dizzy) – HEAVEN'S GATE

### Renome

- Glória 3, Honra 4
- Chi 4, Força de Vontade 8, Saúde 20



## O TIME NEW FACES

### CHRIS

- **História:** Com Yashiro e Shermie, Chris entra no Torneio de Lutadores pela primeira vez. Ele é o vocalista principal de uma banda, e também a mascote. Chris especialmente odeia pessoas que o tratam como uma criança, como esses que tocam o cabelo dele casualmente. Isto poderia acontecer devido ao fato que ele sempre acompanhar Yashiro e Shermie, e querer ser tratado como maduro. Gosta muito de Yashiro e Shermie, e também é um dos “Quatro Reis” Divinos do clã de Orochi. O domínio dele está no fogo, e pode chamar chamas como Kyo e Iori. Como um Orochi, Chris pode ser uma grande ameaça. A inocência dele como uma criança o faz um lutador inumano. Chris normalmente é considerado extremamente inteligente, e não precisa se educar. Também é a inteligência dele (e habilidade para ler os pensamentos de outros) que o faz pensar no gênero humano ignorante e idiota, e merecedor de extinção debaixo do poder do Orochi. Ele tem a face inocente de uma criança e a brutalidade cruel de um adolescente dentro dele, e é conhecido por ser o tipo para matar outro com um sorriso de anjo. Apesar dos olhares femininos dele e idade tenra, Chris não é definitivamente nenhuma criança!
- **Personalidade:** Você é maduro e sério, e odeia quando o tratam como criança. Fazer isso é se tornar seu inimigo. Você gosta muito de Yashiro e Shermie, e sabe do seu grande destino, pois o poderoso Orochi está no seu corpo.
- **Aparência:** Chris é baixo, pois é muito jovem. Tem cabelos castanhos e é sempre visto rodeado por chamas, o seu forte. Usa roupas estranhas, mas comuns para sua profissão, e está sempre com um sorriso sarcástico no rosto.



Estilo: Elemental (Fogo), Kung Fu, Escola: Nenhuma, Conceito: Membro de Banda, Assinatura: Sorriso sarcástico

#### Atributos

- Físicos: Força 3, Destreza 6, Vigor 5
- Sociais: Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 3
- Mentais: Percepção 3, Inteligência 5, Raciocínio 3

#### Habilidades

- Talentos: Manha 5, Lábria 4, Perspicácia 5, Prontidão 2 Canto 3
- Perícias: Luta Às Cegas 5, Liderança 1, Furtividade 3
- Conhecimentos: Arena 1, Computador 1, Investigação 3, Mistérios 4

#### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 4, Fama 2, Elemental (Fogo) 5\*, Orochi 5
- Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 6
- Manobras: Jump, Throw, Power Uppercut, Dragon Punch, Air Smash, Foot Sweep, Haymaker, Widowmaker, Spinning Back Fist, Sense Orochi, Fire Strike\*, Flaming Dragon Punch\*, Flaming Fist\*
- Combos:  
(Flaming Fist) Fierce - Flaming Dragon Punch (Dizzy)  
Jab – Jab – Haymaker (dizzy)  
Jump Fowatd – Strong – Haymaker (Dizzy)

#### Renome

- Glória 5, Honra 4
- Chi 10, Força de Vontade 7, Saúde 20

\*Ele só pode usar seus poderes elementais quando está com o sangue desperto.

## SHERMIE

- **História:** Shermie, a menina misteriosa de TKOF '97, é membro do New Faces Team. Faz parte da banda de Yashiro e Chris, e toca teclado nela. Embora a razão primária da entrada deles no torneio seja humilhar Iori publicamente, Shermie parece ter uma vida normal, e mesmo durante as lutas, arranja tempo para falar ao celular. Apesar de sua aparência um pouco provocante, Shermie é uma excelente lutadora. Suas pernas longas tornam-se letais durante as batalhas. Em um dos seus ataques especiais, ela coloca o oponente entre as coxas, e lhe bate no ar! Com um arsenal largo de lançamentos, Shermie é literalmente uma granada explosiva. Embora pareça ser uma menina de natureza muito alegre, sua afinidade com qualquer outro lutador é extremamente baixa. E isto é por uma razão boa. Shermie é um dos “Quatro Reis” Divinos do clã de Orochi.
- **Personalidade:** Você é exibida e divertida pela sua habilidade com eletricidade, e não está nem aí para o que os outros acham disso. Veste roupas que mostram suas estonteantes pernas e adora chutar e apresar oponentes com elas. Sem dúvida, você é mais extrovertida que o seu próprio elemento!
- **Aparência:** Shermie é alta, e tem pose de modelo. Usa roupas bem sensuais e tem um andar muito provocante. Sempre é vista tentando aparecer e com muitos modelitos estranhos de roupas.



Estilo: Kickboxing Ocidental, Escola: Nenhuma, Conceito: Membro de Banda, Assinatura: Pose de vitória

### Atributos

- Físicos: Força 4, Destreza 6, Vigor 4
- Sociais: Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 5
- Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

### Habilidades

- Talentos: Manha 5, Lábria 4, Prontidão 1, Interrogação 2 Instrumento 3
- Perícias: Luta Às Cegas 3, Liderança 2, Furtividade 1, Publicidade 2
- Conhecimentos: Arena 1, Investigação 1, Mistérios 3, Lingüística 1

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 4, Fama 3, Orochi 5
- Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 6, Esportes 5, Foco 4
- Manobras: Jump, Kippup, Throw, Foot Sweep, Spinning Foot Sweep, Flying Body Spear, Shock Treatment\*, Elemental Rage\*, Suplex, Thigh Press, Sense Orochi, Lighting Bolt\*, Air Smash
- Combos:
  - Throw - Flying Body Spear (Dizzy)
  - Jump – Thigh Press
  - Bloqueio – Elemental Rage (dizzy)\*
  - Forward - Short - Foot Sweep (Dizzy)

### Renome

- Glória 7, Honra 2
- Chi 7, Força de Vontade 7, Saúde 20

\*Ele só pode usar seus poderes elétricos quando está com o sangue desperto.

## YASHIRO NANAKASE

- **História:** Yashiro é o líder do New Faces Team, e a grande confiança em suas habilidades o faz parecer arrogante às vezes, mas ele definitivamente está tendo um tempo bom nos ringues! Ele e seus colegas (Shermie e Chris) entraram no Torneio para vingar a humilhação deles por uma banda concorrente, liderada por Iori. Assim como Shermie, Yashiro é um dos “Quatro Reis Divinos” de Orochi; o Guardião de poderes da Terra. O que começou como um conflito pessoal com Iori transformou-se em uma cerimônia sacrificatória para Orochi. Yashiro diz que viaja por hobby, mas é conhecido que suas viagens eram na verdade para procurar Chris e Shermie, os outros dois Deuses Divinos. O líder dos Oito guerreiros de Orochi não era Goenitz, mas Yashiro. Na comunidade humana, Yashiro vive como o líder da banda, conhecida como C.Y.S., a qual é o guitarrista. É bastante óbvio que Yashiro é um lutador forte, e a maioria de seus ataques causam enorme dano. Porém, a falta de velocidade pode ser às vezes relativamente crítica. E a falta de um poder de longo alcance pode ser uma característica ruim deste lutador.
- **Personalidade:** Você é calmo e sério (para os padrões de um guitarrista, é claro...), mas nos combates muda completamente! Principalmente quando o sangue desperta; aí, coitado do adversário... Mas, sendo o líder dos Reis de Orochi, você se comporta como deve, sendo um grande comandante e conhecendo tudo sobre o que os Reis deverão fazer.
- **Aparência:** Yashiro é alto, forte e ameaçador. Tem cabelos brancos, e usa roupas bastante exóticas, demonstrando claramente sua profissão. Até mesmo seu jeito de ser revela o líder que Yashiro é.



**Estilo:** Elemental (Terra), **Luta Livre**, **Escola:** Nenhuma, **Conceito:** Líder de Banda, **Assinatura:** Grito de Vitória!

### Atributos

- **Físicos:** Força 6, Destreza 4, Vigor 6
- **Sociais:** Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 4
- **Mentais:** Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

### Habilidades

- **Talentos:** Manha 5, Lábia 2, Perspicácia 1, Prontidão 3, Intimidação 5
- **Perícias:** Luta Às Cegas 2, Liderança 5, Furtividade 2
- **Conhecimentos:** Arena 3, Investigação 4, Mistérios 4, Estilos 3, Lingüística 2

### Vantagens

- **Antecedentes:** Aliados 4, Fama 3, Elemental (Terra) 5, Orochi 5, Recursos 3
- **Técnicas:** Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 6, Esportes 5, Foco 5
- **Manobras:** Jump, Throw, Ducking Fierce, Foot Sweep, Double-HIT Punch, Wounded Knee, Kippup, Spinning Foot Sweep, Pin, Improved Pin, Backflip, Grappling Defense, Shoulder Throw, Sense Orochi, Awakening Blood, Elemental Skin\*, Stone\*, Wall\*
- **Combos:**  
Back Flip – Wounded Knee; Throw - Improved Pin; Shoulder Throw - Improved Pin; Double-Hit Punch – Ducking Fierce (dizzy)
- **Glória 6, Honra 3**
- **Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 20**

\*Ele só pode usar seus poderes elementais quando está com o sangue desperto.

## GOENITZ



- **História:** O último dos Quatro Deuses Divinos de Orochi, Goenitz é o dono dos poderes do vento. Dono de um grande poder, chegou apresentando-se ser o líder dos Guerreiros de Orochi, mas na verdade esse é Yashiro. Foi Goenitz que arrancou o olho direito de Rugal quando este tentou conquistar o poder de Orochi. Ele, sabendo do destino de humanos que têm o sangue de Orochi nas veias, deixou que Rugal fosse conquistado pelo poder. Foi Goenitz, também, que mandou suas duas secretárias, Mature e Vice, para vigiarem Rugal e, logo depois que ele morreu, para vigiarem Iori Yagami. Parece já ser um velho conhecido de Chizuru e de sua irmã, que, aliás, foi morta por ele. Assim como os outros Deuses Divinos, Goenitz tem o poder de despertar, naquele que tem o sangue de Orochi, a fúria do sangue. Foi isso que ele fez com Leona, quando ela ainda era uma criança, e ela acabou por matar os seus pais. A única forma de fazê-lo ir é selando o poder de Orochi, unindo as famílias Kusanagi, Yagami e Kagura. Isso feito, ele partiu. No entanto, tinha cumprido sua missão...
- **Personalidade:** Você sabe sobre o seu poder, e crê que nunca será derrotado. Você quer apenas cumprir o seu dever normalmente, sem que os humanos interfiram. Nos combates, luta de qualquer forma, pois tem todos os tipos de golpes para todos os tipos de oponentes.
- **Aparência:** Goenitz é alto, tem cabelos loiros e usa uma roupa celestial. Sempre está com esse visual (mas isso não é tão verdade assim, pois foi visto poucas vezes). Age de forma soberana e demonstra saber tudo.

Estilo: Elemental (ar), Kickboxing, Escola: Nenhuma, Conceito: Guardião dos ventos, Assinatura: Ventos para todos os lados!

### Atributos

- Físico: Força 5, Destreza 6, Vigor 5
- Mental: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5
- Social: Carisma 1, Manipulação 4, Aparência 3

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 5, Intimidação 3, Perspicácia 4, Manha 5, Lábria 5
- Perícias: Luta às Cegas 5, Liderança 4, Furtividade 5, Sobrevivência 5
- Conhecimentos: Arena 6, Investigação 4, Medicina 3, Mistérios 8, Estilos 4

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 4, Elemental (Ar) 6, Orochi 5, Recursos 5, Arena 5
- Técnicas: Soco 6, Chute 4, Bloqueio 6, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 7
- Manobras: Jump, Throw, Hurricane Upper, Criminal Upper, Foot Sweep, Sense Orochi, Rekka Ken, Awakening Blood, Push, Flight, Kippup, Foot Sweep, Lightness\*, Air Blast, Widowmaker, Haymaker
- Combos:  
(Rekka Ken) Strong – (Rekka Ken) Strong – Widowmaker (Dizzy)  
Hurricane Upper – Hurricane Upper – Hurricane Upper (Dizzy)

### Renome

- Glória 9, Honra 4
- Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

## LEONA

Durante os eventos da saga Orochi descobre-se que Leona possui o sangue Orochi, a sua ficha completa você encontra no Capítulo 3: Ikari Warriors. Acrescente apenas Orochi 3 aos antecedentes.

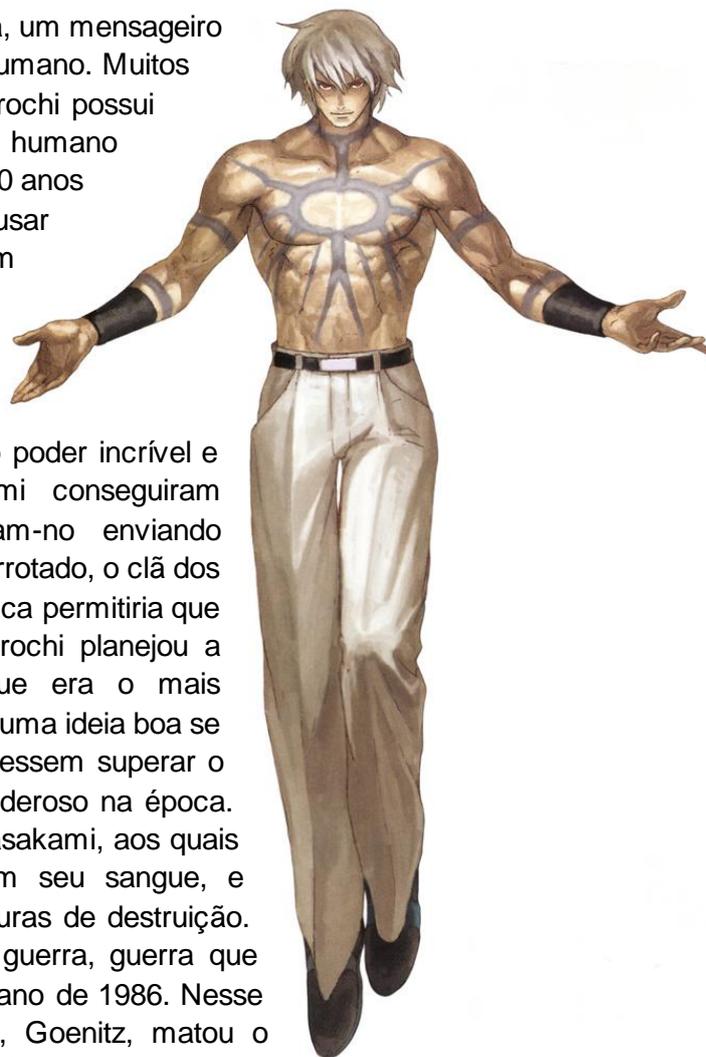
## RYUJI YAMAZAKI

Durante os eventos do KoF97, descobre-se que o instinto assassino de Ryuji vem do seu sangue Orochi. A ficha completa de Yamazaki encontra-se no Capítulo 2: Fatal Fury. Acrescente apenas Orochi 3 aos antecedentes.



## OROCHI

- **História:** Orochi foi considerado uma entidade má, um mensageiro dos deuses para purificar o mundo do gênero humano. Muitos lutam contra isto, porém, uma coisa é certa: Orochi possui um poder incrível, capaz de derrotar qualquer humano com facilidade. Ele apareceu primeiramente 1800 anos atrás no mundo humano, onde começou a causar destruição e morte. O mundo foi envolvido em escuridão até que três clãs, o Kusanagi (a espada que lacra), o Yasakami (a proteção que segura) e os Yata (O espelho que Vigia) enfrentaram Orochi, prontos para sacrificarem suas vidas para erradicar a entidade. Apesar do poder incrível e devastador exibido por Orochi, os Yasakami conseguiram controlá-lo, enquanto os Kusanagi eliminaram-no enviando algumas explosões de fogo. Uma vez derrotado, o clã dos Yata impôs um selo no poder de Orochi que nunca permitiria que ele voltasse ao mundo novamente. Porém, Orochi planejou a vingança, e tentou o clã de Yasakami, que era o mais problemático. Os Yasakami pensaram que seria uma ideia boa se eles tivessem o poder de Orochi para que pudessem superar o poder dos Kusanagi, o clã considerado mais poderoso na época. Então, Orochi fez um pacto profano com os Yasakami, aos quais foi concedida uma porção de seu poder em seu sangue, e transformou as suas chamas em chamas púrpuras de destruição. Isso fez com que os dois clãs entrassem em guerra, guerra que existe até hoje. Orochi foi mantido preso até o ano de 1986. Nesse ano, um dos Quatro Reis Divinos de Orochi, Goenitz, matou o herdeiro do clã do Yata, e quebrou o selo que foi imposto no poder de Orochi. Ainda fraco e impossibilitado de exibir seu poder total, Orochi procurou um hospedeiro para seu poder, que foi encontrado na figura de uma criança, um Rei Divino jovem chamado Chris. Não muito depois do selo ter sido quebrado, um homem muito rico chamado Rugal Bernstein, cuja ambição era a de ser o homem mais poderoso no mundo, procurou reivindicar sua parte do poder de Orochi, e apesar de Goenitz tê-lo parado, ele conseguiu um pouco desse poder, razão pela qual foi morto em 1995, provando assim que simples mortais não podem suportar o poder de Orochi. Goenitz também não viveu muito tempo para ser o guardião de Orochi, e sua tarefa foi assumida pelos outros três Reis Divinos de Orochi: Yashiro Nanakase, Shermie, e o hospedeiro de Orochi, Chris.



- **Personalidade:** Você sabe que os humanos patéticos Kusanagi, Yagami e Yata jamais o derrotarão. Nem mesmo com a ajuda de outros heróis, como Terry Bogard e Ryo Sakazaki, isso irá acontecer, pois você é o melhor. Na verdade, o que você mais quer é que todos o enfrentem ao mesmo tempo, para que você se divirta... e se vingue!
- **Aparência:** Orochi é alto e esbelto, representando grande agilidade. Seu olhar é tão vazio quanto assustador, e sua força é maior que tudo isso junto. Usa uma calça branca, e tem cabelos brancos (representando seu poder). Orochi também possui desenhos pretos no seu corpo, de origem desconhecida.

Estilo: Todos, Todos elementais, Escola: Nenhuma, Conceito: Emissário da Morte Humana, Assinatura: Tira sarro da fraqueza do oponente

### Atributos

- Físicos: Força 7, Destreza 5, Vigor 7
- Sociais: Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 5
- Mentais: Percepção 7, Inteligência 7, Raciocínio 7

### Habilidades

- Talentos: Manha 2, Lábia 4, Perspicácia 6, Prontidão 7, Intimidação 6, Instrução 2
- Perícias: Luta Às Cegas 6, Liderança 5, Furtividade 5, Sobrevivência 5
- Conhecimentos: Arena 4, Investigação 4, Medicina 2, Mistérios 5, Estilos 6, Lingüística 5

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 5, Fama 3, Elemental (Todos) 5, Orochi 5
- Técnicas: Soco 7, Chute 7, Bloqueio 7, Apresamento 7, Esportes 7, Foco 7
- Manobras: Jump, Power Uppercut, Wheel Kick (Leg Tomahawk), Flaming Fist, Fist Sweep, Fire Strike, Sonic Boom, Breakfall, Kippup, Telepathy, Mind Reading, Psychic Vise, Yoga Teleport, Air Blast, Push, Chi Push, Chi Kun Healing, Elemental Stride, Double-Hit Punch, Sense Orochi, Awakening Blood

- Combos: Double-Hit Punch - Sonic Boom - Sonic Boom (Dizzy)

Chi Push - Yoga Teleport/ Elemental Stride - Push (Dizzy)

Wheel Kick (Leg Tomahawk) - Push - Chi Push (Dizzy)

### Renome

- Glória: Nenhuma, Honra: Nenhuma
- Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20
- Se o Narrador quiser complicar um pouco e fazer uma batalha épica, assume-se que Orochi tem Saúde 50, Chi e Força de Vontade 25 e todos Atributos e Técnicas 8.



## OS PARTICIPANTES DO TORNEIO

### Time do Japão – Time dos heróis

#### KYO KUSANAGI

- **História:** Por ser do Clã Kusanagi, Kyo pode usar chamas vermelhas. Sua força como um lutador e habilidade natural de usar as chamas forçaram-no a tomar a posição de um “matador de dragão” representando assim o Clã Kusanagi nesta geração de lutadores. Na verdade isso é o que o nome da família dele, Kusanagi, significa. Seu rival é Iori, do clã Yagami. Desde tempos imemoriais, Kusanagis e Yagamis travam batalhas e a rivalidade dos dois clãs continuou por anos. Agora, os representantes são Kyo Kusanagi e Iori Yagami. A luta apenas começou.
- **Aparência:** Kyo adora vestir jaquetas variando entre pretas e branca além de calças jeans. Tem cabelos negros e é ídolo na sua escola.
- **Interpretação:** você é um cara muito confiante em si mesmo, às vezes parecendo até arrogante, mas sua boa natureza acaba aparecendo. Você odeia trabalho pesado, os testes e matérias que vierem da escola. Escola? Sim, essa é a consequência de tanta preguiça, você ainda está na escola apesar de ter 20 anos! Ainda bem que isso não atrapalha sua habilidade de lutar, e você prova ser um ótimo lutador.

Estilo: Karatê Kusanagi-ryu + Elemental do Fogo, Escola: Clã Kusanagi, Conceito: Estudante, Assinatura: Fogo

#### Atributos

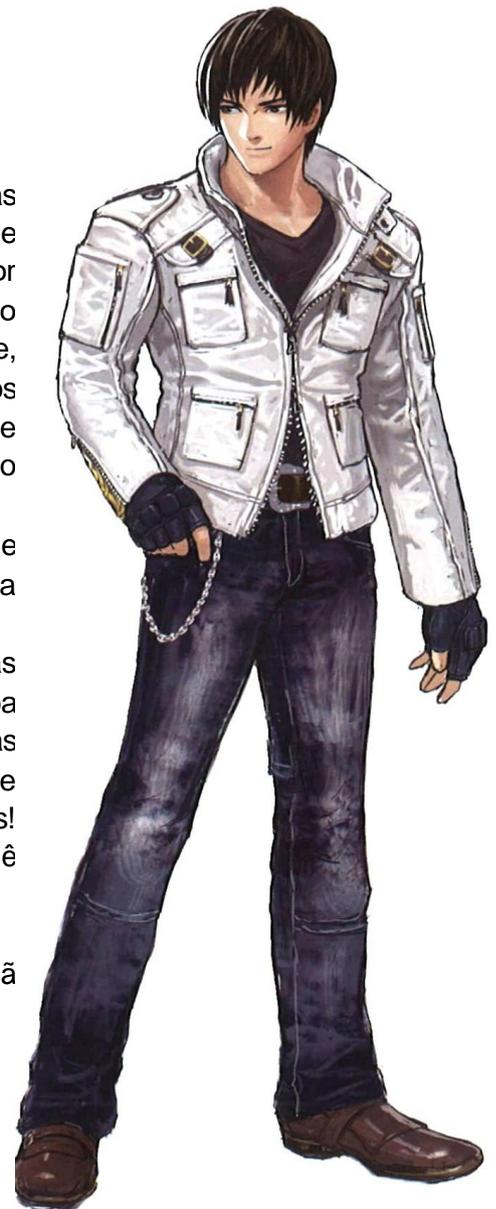
- Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- Sociais: Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 4
- Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

#### Habilidades

- Talentos: Manha 4, Lábria 4, Perspicácia 3, Prontidão 4, Intimidação 4, Instrução 3
- Perícias: Luta Às Cegas 4, Condução 2, Liderança 4, Segurança 1, Furtividade 2
- Conhecimentos: Arena 2, Computador 1, Investigação 2, Mistérios 3, Estilos 2

#### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 5, Elemental (Fogo) 5, Fama 1, Recursos 2
- Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 5
- Manobras: Jump, Throw, Power Uppercut, Dragon Punch, Flaming Dragon Punch (100-SHIKI ONIYAKI), Fireball (108-SHIKI YAMIBARAI), Hurricane Kick (101-SHIKI OBOROGURUMA), Punch Defense, Deflecting Punch, Flaming Fist, Fire Strike, Dashing Clothesline, Double-Hit Kick (75-SHIKI KAI), Foot Sweep, Kippup, Flying Tackle, Fire Strike, Wheel Kick (R.E.D Kick)
- Combos:
  - Flying Tacke – Elemental Rage (212-SHIKI KOTOTSUKI YO);
  - (Flaming Fist) Jab - (Flaming Fist) Strong - (Flaming Fist) Strong (Dizzy) (ARAGAMI-KONOKIZU-YANOSABI);



(Flaming Fist) Jab - (Flaming Fist) Strong - (Flaming Fist) Roundhouse Kick (Dizzy) (ARAGAMI-KONOKIZU-NANASE);

(Flaming Fist) Jab - (Flaming Fist) Strong - Flaming Dragon Punch (Dizzy) (SAISHU KESSEN OUGI MUSHIKI)

Renome:

- Glória 9, Honra 7
- Chi 10, Força de Vontade 9, Saúde 20



## BENIMARU NIKAIDO

- **História:** Benimaru foi o segundo colocado no torneio para definir o representante do Japão no King of Fighters. Depois do confronto nas finais, Kyo e Benimaru ficaram amigos íntimos. Porém diferente de Kyo Benimaru tem uma vida cheia fora dos ringues. Filho de um multimilionário e modelo de profissão, ele é muito famoso e tem diversas fãs. Conhecido como um galã sempre é visto com belas mulheres por onde anda, o que aumenta mais o ódio que seus rivais tem dele.
- **Personalidade:** Embora você aprecie sua amizade com Kyo, seus pensamentos estão sempre em contradição. Por suas características de “galã”, seu jeito gracioso de lutar e sua generosidade com mulheres, você acaba sendo um feminista, mas você odeia que alguns pensem que é gay. Nos combates, prefere ficar à média distância, somente aguardando o oponente vir para recebê-lo com seu arsenal de chutes e eletricidade.
- **Aparência:** Benimaru é alto, esbelto e tem seus cabelos longos, lisos e loiros. Quando luta a estática de seus poderes faz com que seus cabelos estirem para cima formando um longo topete. Ele sempre utiliza roupas coladas e extravagantes..



Estilo: Shooting Kickboxing, Escola: Prof. Particular, Conceito: Modelo, Assinatura: Flashes de eletricidade

### Atributos

- Físico: Força 4, Destreza 6, Vigor 4
- Mental: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio
- Social: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 5

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 3, Intimidação 1, Manha 5, Lábria 4
- Perícias: Condução 2, Liderança 2, Segurança 2, Furtividade 3
- Conhecimentos: Computador 2, Investigação 3, Estilos 3, Mistérios 2

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 4, Fama 4 Recursos 4, Staff 2
- Técnicas: Soco 4, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 4
- Manobras: Jump, Kippup, Throw, Suplex, Foot Sweep, Spinning Foot Sweep, Iaido Kick (IAI-GERI), Double-Hit Kick, Flying Body Spear, Shock Treatment (RAIJINKEN), Elemental Rage (BENIMARU COLLIDER), Flash Kick (SUPER INAZUMA KICK), Lighting Bolt (BENIMARU LANCE)
- Combos:  
Iaido Kick - Flying Body Spear (Dizzy)  
Jumping Forward – Lighting Bolt  
Double-Hit Kick – Flash Kick (Dizzy) – HANDOU SANDA-GERI

### Renome

- Glória 7, Honra 6
- Chi 8, Força de Vontade 7, Saúde 20

## GORO DAIMON

- **História:** Goro Daimon foi um amigo próximo da família de Kusanagi durante anos. Anos atrás, ele era o amigo mais íntimo de Kyo e seu companheiro. Para Kyo, que só teve uma irmã, Goro era o irmão que ele nunca teve. Assim, quando Kyo e Benimaru estavam pensando em entrar no Torneio de Lutadores, Goro não hesitou, entrando com eles. Goro foi campeão olímpico de Judô uma vez. Porém, devido às regras olímpicas e das outras competições, ele não podia evoluir sua técnica, e então logo ele resolveu sair do esporte, e foi para as montanhas treinar suas técnicas.
- **Personalidade:** É você que mantém o time em harmonia parando as disputas diárias entre Kyo de sangue quente e Benimaru arrogante. Sem você, esse time provavelmente já estaria separado há muito tempo. Você não tem muita experiência com mulheres, mas já está pensando em se casar. Você prefere mulheres com estilo de moda antigo, e é interessante saber o que pensa de Mai. Nos combates, prefere ficar próximo a seu oponente para desferir seus poderosos apresamentos.
- **Aparência:** Goro é o mais diferente do time, sendo bem alto e pesado. Outro grande contraste entre Goro e seus colegas é a “moda” dele (ou a falta dela). É comum Goro entrar nas cidades sempre com suas sandálias. Goro luta com apenas a calça do gi, sendo um lutador bem peculiar.



Estilo: Jiu Jitsu, Escola: Prof. Particular, Conceito: Lutador Profissional, Assinatura: Grito de Vitória!

### Atributos

- Físico: Força 7, Destreza 3, Vigor 6
- Mental: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3
- Social: Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 2

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 4, Intimidação 5, Perspicácia 3, Manha 3, Lábria 2
- Perícias: Luta às Cegas 2, Liderança 1, Furtividade 2, Sobrevivência 3
- Conhecimentos: Arena 2, Computador 1, Investigação 3, Medicina 2, Estilos 4, Mistérios 1

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 4, Fama 3, Staff 3 Recursos 3 Arena 4
- Técnicas: Soco 4, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 6, Esportes 4, Foco 2
- Manobras: Jump, Kippup, Breakfall, Throw, Air Throw, Grappling Defense, Shoulder Throw, Face Slam (KUMO-TSUKAMI NAGE), Foot Sweep, Pin, Improved Pin, Shockwave (JIRAI SHIN)
- Combos:  
Face Slam – Throw (Dizzy) – TENCHI-GAESHI; Improved Pin – Throw; Shoulder Throw - Improved Pin;  
Throw - KYOUTENDOUCI (Dizzy)

### Renome

- Glória 7, Honra 8
- Chi 4, Força de Vontade 10, Saúde 20

## O time do Mexico – Time Art of Fighting

Veja todos no Capítulo 1: Art of Fighting



## O time da Italia – Time Fatal Fury

Veja todos no capítulo 2: Fatal Fury



## O time da Inglaterra – Time das Garotas

King e Yuri Sakazaki – Veja no Capítulo 1: Art of Fighting

Mai Shiranui – Veja no Capítulo 2: Fatal Fury

Chizuru – Veja em Outros Lutadores.



## O time do Brasil – Time Ikari Warriors

Veja todos no Capítulo 3: Ikari Warriors



## O time da China – Time Psycho Soldiers

Veja todos no Capítulo 4: Psycho Soldiers



## O Time dos EUA – Time dos Esportes



Esse time é formado por Lucky Glauber, Heavy D. e Brian Battler, três astros dos esportes dos Estados Unidos. Lucky é um jogador de basquete, Heavy é de baseball e Brian de futebol americano. Todos lutam Kickboxing Ocidental, e têm manobras muito atléticas como Dashing Clothesline e Flying Tackle. O Narrador poderá fazer suas fichas para o TKOF '94. Como outra opção, ele pode usar outros personagens de Fatal Fury formando um time, como Duck King, Temjin e Axel Hawk. O importante é deixar o torneio divertido.

## O time da Coreia – Time do Kim

Kim Kaphwan - Veja no Capítulo 2: Fatal Fury

### CHANG KOEHAN

- História: Chang já foi um criminoso temido e violento na Coréia. Embora Chang tenha fugido facilmente da prisão, ele foi pego por Kim e forçado a submeter-se ao “projeto de reabilitação” de Kim no KOF. Durante este tempo, ele faz amizade com um outro criminoso convicto que também foi pego por Kim, Choi Bounge. Juntos, eles planejaram várias maneiras de escapar, mas acabaram por desfrutar de um certo companheirismo com seu “mestre”.
- Personalidade: Uma vez cheio de brutalidade, Chang Koehan hoje é um homem muito tranquilo e bastante bobo graças ao “Projeto de Reabilitação” de Kim.
- Aparência: Chang tem mais de 2,30m, e sabe muito bem usar todo esse tamanho. Ele é careca, tem grande barba e é muito gordo. Chang usa as roupas pretas que usava na cadeia.

Estilo: Tae Kwon Dô (aprendendo), Escola: Professor Particular, Conceito: Ex-presidiário, Assinatura: Grito de Vitória!

#### Atributos

- Físico: Força 7, Destreza 2, Vigor 7
- Mental: Percepção 1, Inteligência 1, Raciocínio 3
- Social: Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 2

#### Habilidades

- Talentos: Prontidão 1, Intimidação 6, Manha 5, Lábria 2
- Perícias: Luta às Cegas 1, Liderança 2, Segurança 3, Sobrevivência 3, Demolições 2
- Conhecimentos: Investigação 3

#### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 2, Fama 2, Sensei 3
- Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 6, Esportes 2, Foco 3, Corrente 5
- Manobras: Jump, Breakfall, Throw, Head Butt, Head Butt Hold, Flying Head Butt, Face Slam, Foot Sweep, Air Smash, Double-Hit Kick
- Combos:  
Flying Headbutt – Air Smash (Dizzy)  
Bola de Ferro Jab - Bola de Ferro Jab - Bola de Ferro Jab (Dizzy) (Combo “Spinning Iron Ball”)  
Face Slam – Face Slam – Face Slam

#### Renome

- Glória 6, Honra 3
- Chi 2, Força de Vontade 10, Saúde 20

- Arma: Chang costuma usar nos combates uma bola de ferro que ele carregava quando fugiu da cadeia. Embora Kim não aprove essa atitude, nada ele pode fazer. A bola de ferro tem os seguintes modificadores: Técnica Básica: Esportes, -2 Velocidade, +5 Dano, -1 Movimento.



## CHOI BOUNGE

- **História:** Ele era um Serial Killer que perseguia vítimas inocentes durante as noites, mas um dia resolveu perseguir Kim durante um dos seus passeios noturnos. Depois de ser superado pela força de Kim, Choi foi forçado por ela a participar do “projeto de Reabilitação”, na esperança de usar as habilidades do criminoso “em nome da justiça”. Durante este tempo, ele também se encontrou e fez amizade com o colega criminoso, Chang Koehan. Desde então, os dois tentaram escapar do treinamento de Kim com pouco sucesso, protagonizando várias vezes as cenas mais cômicas da série. A situação não se tornou mais indulgente com a chegada de Jhun Hoon, que compartilha a paixão excessiva de Kim pela justiça e reabilitação.
- **Personalidade:** Muito pateta e irritante, Choi quer estar livre das mãos de Kim. Ele é sádico, uma vez que adora cortar coisas, especialmente a carne humana. Embora, o “Projeto de Reabilitação” de Kim parece estar funcionando, já que Choi perdeu algum desejo de matar.
- **Aparência:** Choi é muito baixo, inferior a 1,50m. Ele tem um rosto um tanto sarcástico, e um sorriso de psicopata. Choi usa somente a parte de cima do gi de Tae Kwon Dô, usando uma calça preta.



Estilo: Tae Kwon Dô (aprendendo), Escola: Professor Particular, Conceito: Ex-assassino Profissional, Assinatura: Gargalhada

### Atributos

- Físico: Força 3, Destreza 7, Vigor 3
- Mental: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 4
- Social: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 5, Interrogação 3, Manha 5, Lábria 5, Procurar 3
- Perícias: Condução 3, Liderança 3, Segurança 5, Demolições 4
- Conhecimentos: Computador 1, Investigação 3, Mistérios 2, Estilos 1, Direito 2

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 2, Contatos 2, Fama 1, Sensei 3
- Técnicas: Soco 4, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 2,
- Manobras: Jump, Throw, Kippup, Air Throw, Light Feet, Spinning Clothesline, Rolling Attack, Foot Sweep, Flying Body Spear, Wall Sprig
- Combos:  
Rolling Attack para Jumping Fierce  
Garra Strong - Garra Strong - Garra Fierce (Dizzy)  
Spinning Clothesline – Spinning Clothesline (Dizzy)

### Renome

- Glória 7, Honra 1
- Chi 4, Força de Vontade 8, Saúde 20
- Arma: Garra - velocidade +1, Dano +1. Técnica base – SOCO. Ele também pode utilizar os bônus de Garra nas suas manobras Spinning Clothesline e Rollig Attack.

## OUTROS PERSONAGENS

### SAISYU KUSANAGI

- **História:** Saisyu é o pai de Kyo Kusanagi. Ele ensinou seu filho a lutar e ensinou para ele sobre o passado e a história de Orochi. Saisyu é poderoso como Kyo, mas não luta mais. Retirou-se e deixou o filho como representante do clã. No entanto, recebeu uma visita de Rugal. Ao perceber suas intenções, Saisyu o atacou. Mas Rugal o venceu com facilidade. Saisyu já agonizava quando sua mente foi dominada. Ele foi com Rugal para servi-lo, sem poder fazer nada para resistir.
- **Personalidade:** Você costuma ser sério e obstinado, mas não é tão rígido assim. Age com uma pequena impulsividade, mas nada prejudicial. Agora que Rugal o controla, você apenas o obedece. Mas trava uma luta interminável contra ele no seu interior.
- **Aparência:** Saisyu tem cabelos negros um pouco longos, e uma barba e um bigode, também negros. Usa roupas tradicionais do seu clã e tem um olhar desafiador e penetrante.



Estilo: Karatê Kusanagi-ryu, Escola: Clã Kusanagi, Conceito: Mestre, Assinatura: Chamas nos punhos

#### Atributos

- Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- Sociais: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 3
- Mentais: Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5

#### Habilidades

- Talentos: Manha 4, Lábia 4, Perspicácia 5, Prontidão 4, Intimidação 5, Instrução 4
- Perícias: Luta Às Cegas 5, Liderança 4, Furtividade 5, Sobrevivência 4
- Conhecimentos: Arena 4, Investigação 3, Mistérios 5, Estilos 4, Medicina 3

#### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 5, Elemental (Fogo) 5, Recursos 3
- Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 5
- Manobras: Jump, Throw, Power Uppercut, Dragon Punch, Flaming Dragon Punch, Fireball, Flaming Fist, Fire Strike, Hurricane Kick(101-SHIKI OBOROGURUMA), Spinning Back Fist, Foot Sweep, Kippup, Flying Tackle, Elemental Rage
- Combos:
  - (Flaming Fist) Fierce - Flaming Dragon Punch
  - (Flaming Fist) Jab - (Flaming Fist) Strong - (Flaming Fist) Fierce (Dizzy) (ARAGAMI-KONOKIZU-YANOSABI);
  - Flying Tacke – Elemental Rage (212-SHIKI KOTOTSUKI YO);
  - Short - Strong - Flaming Dragon Punch

#### Renome

- Glória 0, Honra 8
- Chi 10, Força de Vontade 9, Saúde 20

## SHINGO YABUKI

- **História:** Shingo estuda na mesma escola onde estudam Kyo, Athena e a namorada de Kyo, Yuki. Ele assistiu ao TKOF '96 e logo ficou fascinado pelas habilidades de Kyo. Assim que escola começou no semestre seguinte, Shingo implorou para Kyo que lhe ensinasse artes marciais. Kyo, claro, pensando que era uma piada, o ignorou durante algum tempo, mas finalmente concordou em ensiná-lo depois de ver que ele levaria a sério. Considerando que Kyo é seu ídolo, é natural para Shingo usar roupas semelhantes às dele. Shingo usa um uniforme escolar azul sem o sol Kusanagi na parte de trás. Como Shingo não é do clã Kusanagi ou do clã Yagami, ele não pode invocar chamas (mas ele acredita que um dia será capaz). Ao contrário de Kyo, sempre preguiçoso, Shingo é um trabalhador dedicado em tudo o que faz. Ele é muito leal a Kyo, e dedica suas vitórias a ele, assim como se desculpa a Kyo quando ele perde.
- **Personalidade:** O elo de ligação entre você e Kyo é tudo o que importa. Você faz de tudo para se mostrar um bom aluno para ele, e pretende um dia ter a chance de salvar sua vida. Nos combates, adora lutar como Kyo, usando suas poderosas seqüências de socos. No entanto, se entristece ao saber que não pode usar chamas - mas sonha em um dia invocá-las.
- **Aparência:** Shingo é de média estatura, e usa as mesmas roupas de Kyo, seu grande ídolo. No entanto, não tem o sol Kusanagi nas costas e muito menos suas luvas especiais. Shingo tenta parecer com Kyo em qualquer lugar, ventindo roupas iguais as suas.



Estilo: Karatê Kusanagi-ryu (inspirado em Kyo Kusanagi), Escola: Prof. Particular, Conceito: Estudante, Assinatura: Toca gaita

### Atributos

- Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3
- Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

### Habilidades

- Talentos: Manha 2, Lábria 3, Perspicácia 2, Prontidão 1, Intimidação 1
- Perícias: Luta Às Cegas 2, Furtividade 2
- Conhecimentos: Arena 1, Computador 1, Investigação 3, Mistérios 2, Estilos 1

### Vantagens

- Antecedentes: Fama 1, Sensei 3
- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 3
- Manobras: Jump, Throw, Power Uppercut, Dragon Punch, Hurricane Kick, Spinning Back Fist, Foot Sweep, Breakfall, Kippup, Haymaker, Double-Hit Kick, Punch Defense, Deflecting Punch, Dashing Clothesline
- Combos:
  - Fierce - Dragon Punch
  - Jab - Strong - Fierce(Dizzy) (Combo "Nine Hurt")
  - Deflecting Punch - Power Uppercut - Dragon Punch (Dizzy) (Combo "Poison Gnawfest")

### Renome

- Glória 5, Honra 7
- Chi 4, Força de Vontade 8, Saúde 20

## CHIZURU KAGURA

- **História:** Chizuru é a presidente do Comitê THE KING OF FIGHTERS e tomou o lugar de Rugal desde 1995. Ela também é um dos membros dos clãs que selaram Orochi no passado, junto com Kyo e Iori. Ela assume o nome Kagura para esconder sua verdadeira descendência no Clã de Yata por uma razão vital. Chizuru e sua irmã gêmea são as Guardiãs e estão sujeitas aos poderes transbordantes do Orochi. Agora, com a irmã dela morta por Goenitz, foi-se o Equilíbrio de Silêncio, e Chizuru tem que lacrar novamente o poder de Orochi, sozinha. Chizuru teve uma irmã gêmea, como todas as crianças de Kagura, e ela cresceu assistindo a irmã em admiração. Mas quando ela morreu debaixo das garras de Goenitz, Chizuru não pôde fazer nada. Ela estava só. E para achar outros lutadores merecedores de lutar contra Orochi, entrou na arena do torneio. O passado sangrento a faz uma mulher muito determinada. Após a derrota de Orochi, Chizuru deixa o torneio.



- **Personalidade:** Você parece ser bastante tranquila, e é definitivamente mais madura. A sua fleuma vem de seu preparo como sacerdotisa santa do Yata (Kagura), mas não é a sua natureza. Você é conhecida por ser um diabo de velocidade, e o seu passatempo prova isto. Você é uma corredora de bicicleta profissional, quando não está no torneio. Você também é aficionada a criaturas pequenas.
- **Aparência:** Chizuru é alta, muito bonita, tendo cabelos negros. Seu rosto é bem simples, mas ainda sim ela é razoavelmente bela. Usa geralmente roupas brancas que têm a ver com seu Clã Yata.

Estilo: Yata-ryu (JKD) + Elemental do ar, Escola: Professor Particular, Conceito: Administradora, Assinatura: Cria cópias ilusórias de si mesma.

### Atributos

- Físico: Força 4, Destreza 5, Vigor 4
- Mental: Percepção 3, Inteligência 5, Raciocínio 4
- Social: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 4

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 3, Perspicácia 4, Manha 2, Lábria 4, Instrução 2
- Perícias: Luta às Cegas 4, Liderança 3, Furtividade 3, Condução 5
- Conhecimentos: Arena 3, Investigação 2, Medicina 4, Mistérios 3, Estilos 4

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 5, Apoio 3, Recursos 3, Elemental (Ar)
- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 6, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 6
- Manobras: Jump, Throw, Telepathy, Zen no Mind, Dim Mak, Elemental Stride, Heal, Sense Element, Power Uppercut, Air Blast (Illusion Strike), Fist Sweep, Foot Sweep, Spinning Clothesline, Turbo Spinning Clothesline (Dashing Illusion Blow), Dragon Punch (Illusion Uppercut), Missile Reflection, Energy Reflection, Chi Kun Healing
- Combos:
  - Jab - Jab - Jab (Dizzy)
  - Foot Sweep - - Dragon Punch (Dizzy)
  - Throw - Turbo Spinning Clothesline (Dizzy)

### Renome

- Glória 5, Honra 10
- Chi 10, Força de Vontade 9, Saúde 20

## CAPITULO 7:



### A SAGA NESTS

Desde a final do torneio dos lutadores de 97, nem Kyo, nem Iori, nem Chizuru foram vistos novamente. Por causa da destruição e morte causada pelos ataques sanguinários de Iori e Leona durante a Revolta do Sangue, os patrocinadores desistiram de realizar um novo torneio King of Fighters, e tudo parecia terminar ali.

Até que, no ano de 1999, novos convites foram enviados aos melhores lutadores do mundo...O novo torneio voltaria às origens do King of Fighters, onde não havia lutas por glória e dinheiro, apenas pela honra e pelo desejo de vencer um oponente a altura. Mas também havia outras mudanças...

Foi implementado uma nova regra para as lutas em grupo. Cada time agora teria quatro lutadores, sendo que um deles não lutaria, apenas faria pequenas participações para ajudar seu aliado. Esse lutador extra foi chamado de STRIKER, e este recurso poderia ser utilizado primariamente três vezes por luta (sendo os times ganhavam direito a mais uma participação do Striker caso seu lutador perdesse a luta).

Para se adaptarem as novas regras, os antigos times existentes passaram por modificações. E ainda havia o segredo... Quem era o novo organizador do torneio? E com qual motivo? Uma nova sombra pairava sobre o King of Fighters.

## **Linha do tempo e times:**

### **Os times do Torneio '99:**

- Hero Team (K', Maxima, Benimaru Nikaido, Shingo Nikaido)

- Fatal Fury Team (Terry Bogard, Andy Bogard, Joe Higashi, Mai Shiranui)

- Art Of Fighting Team (Ryo, Yuri e Takuma Sakazaki, Robert Garcia)

- Korea Justice Team (Kim Kaphwan, Chang Koehan, Choi Bounge, Jun • Ikari Warriors Team (Leona Heidern, Ralf Jones, Clark Steel, Whip)

- Psycho Soldiers Team (Athena Asamiya, Sie Kensou, Chin Gentsai, Bao)

- Women Fighters (King, Blue Mary, Kasumi Todoh, Li Xiangfei)

- Personagens Solo/Secretos (Iori Yagami, Kyo Kusanagi, Kyo-1, Kyo-2)

### **Os times do Torneio 2000:**

- Hero Team (K', Maxima, Ramon, Vanessa)

- Benimaru Team (Benimaru Nikaido, Shingo Yabuki, Lin, Seth)

- Fatal Fury Team (Terry Bogard, Andy Bogard, Joe Higashi, Blue Mary)

- Art Of Fighting Team (Ryo, Takuma Sakazaki, Robert Garcia, King)

- Korea Justice Team (Kim Kaphwan, Chang Koehan, Choi Bounge, Jun Hoon)

- Ikari Warriors Team (Leona Heidern, Ralf Jones, Clark Steel, Whip)

- Psycho Soldiers Team (Athena Asamiya, Sie Kensou, Chin Gentsai, Bao)

- Women Fighters (Mai Shiranui, Yuri Sakazaki, Kasumi Todoh, Li Xiangfei)

- Personagens Solo/Secretos (Iori Yagami, Kyo Kusanagi, Kula Diamond)

### **Os times do Torneio 2001:**

- Hero Team (K', Maxima, Whip, Lin)

- Japan Team (Kyo Kusanagi, Benimaru Nikaido, Shingo Yabuki, Goro Daimon)

- Iori Team (Iori Yagami, Vanessa, Seth, Ramon)

- Fatal Fury Team (Terry Bogard, Andy Bogard, Joe Higashi, Blue Mary)

- Art Of Fighting Team (Ryo, Yuri e Takuma Sakazaki, Robert Garcia)

- Korea Justice Team (Kim Kaphwan, Chang Koehan, Choi Bounge, Mei Lee Jinju)

- Ikari Warriors Team (Leona Heidern, Ralf Jones, Clark Steel, Heidern)

- Psycho Soldiers Team (Athena Asamiya, Sie Kensou, Chin Gentsai, Bao)

- NESTS Team (Kula Diamond, Foxy, K9999, Angel)

- Women Fighters (Mai Shiranui, King, Kasumi Todoh, Li Xiangfei)

## **A HISTÓRIA DA SAGA NESTS**

*“Você está cordialmente convidado para o Rei dos Fighters deste ano”.*

Convite para o Torneio de 99.

O convite é enviado a lutadores de todo o mundo. O King of Fighters terá início novamente este ano! Mas as circunstâncias desta vez são diferentes. Não há holofotes em torno dos participantes como o do torneio anterior que emocionou o mundo inteiro. Para os lutadores céticos, mesmo as

novas regras do torneio para as batalhas são boas.

Enquanto isso, Heidern, resolve ficar nos bastidores do torneio por achá-lo suspeito, ele então despacha Ralf, Clark e Whip para investigar quem está por trás desse torneio.

Benimaru Nikaido, também, recebe um convite especial para a KOF. Já que Goro estava aposentado e Kyo desaparecido, ele convida Shingo, o discípulo de Kyo, além disso mais dois novos lutadores cuidadosamente selecionados para o time, sendo eles K' e Maxima. Benimaru fica confuso com a lista dos outros selecionados pois ele nunca ouviu falar dos nomes listados em outros eventos de combate.

Seu time consegue chegar a final e é surpreendido por Krizallid, o organizador do torneio de 99. Ele lhes conta o plano da Nests. O time então enfrenta Krizallid que em seu traje de combate é praticamente invencível, até que para surpresa de todos aparece Kyo que ajuda na luta e destrói Krizallid. Na verdade Kyo havia sido capturado pela organização logo após os eventos da saga Orochi, e Iori Yagami havia o salvado e juntos eles estavam destruindo as bases da organização.

Heidern consegue infiltrar Ralf e Clark e desativar todos os clones de Kyo, Whip ainda consegue se aproximar de Krizallid e lhe fala que na verdade ele era clone de K, e não o contrário. Depois disso ele fica insano e sabendo que foi traído por seus superiores ri enquanto a base desaba levando sua vida.

Um ano após estes acontecimentos tem começado a ocorrer um aumento nas atividades terroristas em todo o mundo. O comandante dos Ikari Warriors, Heidern, está determinado a descobrir o objetivo do cartel da NESTS para que ele possa impedir que eles consigam sua ambição

implacável. Um colega de comando e amiga de longa data de Heidern, chamado Ling, diz ao veterano lutador que K' e Maxima podem manter a chave para localizar o paradeiro da misteriosa organização. Usando essa informação, Heidern decide concentrar seus esforços em encontrar a dupla para que possam ser capturados e interrogados para obter informações. Enquanto isso, o cartel NESTS envia Kula Diamond para investigar o torneio.

Os demais lutadores se preparam para que o torneio comece em vários locais em todo o mundo. Entre eles K' e Maxima que acabam conhecendo Vanessa e Ramon e convidando-os para seu time. Ela juto com Seth, trabalha secretamente para Ling, um oficial das forças armadas amigo de Heidern. Sua missão é seguir K' e após as finais do torneio capturá-lo.

Nas finais do torneio, o time dos Herói é levado a uma mansão subterrânea através de um elevador escondido e é recebida por um homem misterioso, mas sinistro. Ao mesmo tempo, Ling e alguns dos seus associados de repente traem Heidern subjulgando-o. Na mansão subterrânea, o homem conhecido como Zero revelou que ele tinha matado o Ling real e substituído por um clone disfarçado. Além disso, Zero diz aos lutadores que ele era um ex-membro da NESTS com planos para eliminar o cartel usando uma poderosa arma espacial conhecida como o Zero Cannon. Para demonstrar o seu poder, Zero dispara um tiro de aquecimento do canhão para a Terra e limpa uma cidade do mapa. E esta cidade é.. South Town.

Kula então tenta assassinar K', mas este consegue convencê-la a desistir da ideia, Enquanto isso os demais lutadores confrontam Zero sem se dar conta de que sua energia está sendo drenada para alimentar o "Zero Cannon".

Zero é então derrotado por K' e tenta disparar o

canhão novamente, mas explode. Quando K' e Maxima exploram a cidade arruinada Whip aparece e se junta à sua causa para derrotar NESTS, revelando a história sobre ela ser clona da irmã de K'.

Um ano se passou.

O incidente das finais do último torneio foi relatado como o resultado de um satélite que caiu na terra e virou manchete em diversos jornais do mundo. Uma legião de pessoas pediu o fim do torneio KOF que sempre causava algum tipo de incidente, mas, ironicamente, essa má fama acabou tornando este torneio popular novamente.

O torneio seria internacional este ano, mas algo ainda mais surpreendente foi que uma equipe da NESTS entrou no torneio! Além disso, uma sobra espreitava o time Psycho Soldiers. O próprio cartel da NESTS decide hospedar os eventos de 2001, para que eles possam usá-lo como um método para eliminar seus inimigos e demonstrar a força de suas próprias fileiras de soldados.

Nas finais do torneio, o Team Hero acaba entrando em um dirigível especial que logo se revela como uma nave espacial. Lá eles conhecem o Verdadeiro Zero, cujo clone (Organizador do antigo Torneio) deliberadamente revelou o segredo dos cartéis com seu esquema no ano anterior. Ele os felicita por chegarem às finais e afirmam que estão indo para a sede real da NESTS. Ele decide entreter seus passageiros com uma partida rápida, e é apoiado por seu leão negro de estimação Glugan além da presença sinistra de Ron. Apesar da força opressiva de seu grupo, ele é derrotado momentos antes do navio atracar no satélite espacial da NESTS.

Uma vez dentro do satélite da NESTS, o time dos heróis encontram o líder da NESTS. Ele expressa o desejo de seus agentes renegados

retornarem à organização e, logo depois, é morto por Igniz, seu filho mais velho, que reivindica a propriedade do cartel. Igniz também revela que K', Kula, Krizalid, K9999 e Whip são cobaias, criações feitas para seu próprio entretenimento pessoal. Kula, que estava separada do resto de sua equipe e presente na época, também ouviu da sua origem como uma forma de vida artificial. Declarando-se um deus, Igniz ataca o time como seu primeiro ato de "retribuição divina" e os derrota. Assim que ele está prestes a matar K', outros lutadores aparecem dispostos a intervir e ajudar na luta, incluindo todos os líderes da equipe, Kyo e Iori. Quando ele é derrotado, ele proclama que ele não pode ser um deus e se tornará um "demônio". Ele mergulha o satélite através da atmosfera da Terra na tentativa de destruir seus inimigos.

Felizmente, o satélite cai no oceano e os lutadores a bordo foram salvos de alguma forma da explosão, o mais estranho é que foi graças a Ron. K' salva Kula do afogamento e em gratidão, ela e sua guardiã, Diana, se aliam com K' e companhia. K9999 e Angel então desaparecem de vista. Foxy também é esfaqueado por eles durante a fuga. Durante esses eventos Ron rouba os poderes de Bao, tornando-se agora um dos portadores do espírito do dragão.

Igniz, bem como os demais membros da NESTS estão mortos, e ao fim de tudo isso, o mundo não será mais o mesmo.

### **Nova Organização: NESTS**

**Descrição:** NESTS é um sindicato secreto que usou os torneios King of Fighters 99-2001 para realizar seus planos de dominação mundial. Seu plano final era colecionar dados de batalha dos lutadores no torneio e utilizá-los para ativar os clones criados a partir do lutador Kyo Kusanagi. O

cartel então usaria seu exercito para conquistar o mundo. Sua sede principal estava localizada em um satélite espacial que paira sobre a Terra.

Eles possuem a capacidade de criar seres humanos, naves espaciais e satélites superpoderosos, e foram capazes de produzir em massa milhares de clones de Kyo em menos de um ano. Seus avanços científicos chocaram o mundo, fazendo com que seus ex-agentes fossem rotulados como terroristas e alvos para pesquisas secretas. O cartel terminou com a morte de Igniz.

**Chefe:** Nests e mais tarde Igniz com sua morte.

**Objetivo:** Conquista mundial.

**Outros Executivos:** Misty, Ron, Zero, Krizallid, Diana, Foxy

**Agentes:** K', Maxima, Whip, Kula Diamond, Candy Diamond, K9999, Kyo-1, Kyo-2, Nameless, Isolde, Dr. Makishima, Sylvie Paula Paula

**Forças:** 2 mil clones de Kyo Kusanagi, diversas industrias químicas, de clonagem, robótica e forças armadas para defende-las.

### **Novas Regras para Lutas de Times:**

**Lutas em Duplas:** Há duas formas; com as duas duplas de combatentes na arena, em que eles se enfrentam até que nenhum dos dois esteja de pé, ou lutas de revezamento, em que um dos lutadores pode trocar com o outro a qualquer momento da luta. No segundo caso, o lutador que deseja trocar deve usar sua ação para realizar a manobra movimento e tocar na mão do companheiro, este então pode entrar na arena e ainda agir, porem com uma penalidade de -3 na velocidade. Ainda nessa segunda modalidade caso 1 dos lutadores da dupla seja nocauteado a vitória será dada automaticamente para o outro time. Em ambos os casos o time vencedor recebe 1 vitória para cada personagem.

**Lutas em Trios:** Para este formato temos 3 tipos de batalhas. Na primeira cada personagem enfrenta apenas 1 adversário, e vence o time que obtiver 2 vitórias. Neste caso conta-se o renome individualmente.

No segundo formato, o primeiro lutador realiza a primeira luta, logo após ele pode decidir se quer continuar lutando ou não. Caso continue, ele recupera 2 pontos de Saúde. Um médico de ringue (Staff) pode ajudá-lo a se recuperar melhor. Cada lutador recebe vitórias e derrotas por cada batalha que participar. Caso não deseje participar de uma luta, ele não receberá uma derrota, mas também não poderá voltar mais ao ringue. As lutas seguem até que cada time fique sem lutadores em condições de continuar lutando.

No último modelo, temos a função de Reserva ou Striker. Um time neste caso é composto por mais de 3 lutadores, contudo seleciona a cada batalha de time apenas 3 participantes, sendo que os restantes viram reservas. Um lutador do tipo Strike é um participante especial, ele pode entrar a qualquer momento em qualquer luta e realizar uma ação. O striker pode ser utilizado uma vez por luta. No turno que o Striker é chamado, o jogador que está lutando deve gastar 1 ponto de Força de Vontade. O Renome recebido pelo Striker é conforme o resultado de seu time.



## OS MEMBROS DAS NESTS

### K'

- **História:** K' (Pronuncia-se K'Dash) era uma criança normal que vivia feliz com sua irmã, Seirah. Um dia, eles foram capturados pela organização NESTS, um sindicato do crime que lidava com drogas, genética, robótica e biotecnologia. K' foi treinado para ser algum tipo de arma. Em 1998, K' foi selecionado para participar do programa de clonagem Kusanagi. Ele recebeu então o DNA de Kyo Kusanagi, que lhe deu o poder da pirocinese. Durante o programa, a memória de K' foi manipulada, e ela foi mudada para lhe fazer acreditar que ele era o clone de Krizalid. As memórias reais de seu passado foram apagadas pela NESTS, esquecidas ou reprimidas.

Sob as ordens da organização, ele e Maxima se juntaram ao torneio King of Fighters com Benimaru Nikaido e Shingo Yabuki. A equipe chega às finais e é enviada para um lugar onde Krizalid espera por elas. Ele se apresenta como o anfitrião do torneio e revela que o combate foi feito para reunir a energia e dados da batalha. Ele esperava usar os dados para ativar os milhares de clones Kyo dormentes em todo o mundo. No entanto, K' o derrota e a equipe descobre que Krizalid era apenas um peão para a NESTS. Quando a base entra em colapso, K' e Maxima são separados de sua equipe e então caçados pelo time Ikari. Desde então K' está em constante fuga, e agora com a revelação de que sua irmã estava viva, ele tem um novo objetivo, encontra-la.

- **Aparência:** K' possui cabelos cinza-prateados e uma pele bem morena. Tem estatura mediana e utiliza jaqueta e calça de couro, com um crucifixo pendurado no peito e, na maioria das vezes, está de óculos escuros. Também usa uma luva vermelha em sua mão direita. Essa luva tem um design especial, que impede que K' perca o controle sob suas chamas.

- **Interpretação:** Você é um homem extremamente frio, apesar de seus poderes de calor. Nunca fala, a não ser o necessário. Durante a luta você também é extremamente prático, e sabe quando e como agir. Seu único ressentimento é não conseguir lembrar claramente do seu passado.

**Estilo:** Elemental (Fogo), **Mix de Estilos:** Escola: NESTS **Conceito:** Durão, **Assinatura:** Óculos Escuros

#### Atributos

- **Físico:** Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- **Mental:** Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4
- **Social:** Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 4

#### Habilidades

- **Talentos:** Prontidão 4, Perspicácia 3, Intimidação 4, Manha 4, Lábria 4
- **Perícias:** Luta às Cegas 4, Condução 3, Liderança 3, Segurança 1, Furtividade 3
- **Conhecimentos:** Arena 2, Computador 1, Investigação 3, Estilos 2 Mistérios 1

#### Vantagens

- **Antecedentes:** Aliados 2, Elemental (Fogo) 5, Apoio 5\* (NESTS)
- **Técnicas:** Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 6



- Manobras: Jump, Throw, Fireball, Power Uppercut, Dragon Punch, Flaming Dragon Punch (CROW BITE), Slash Kick (MINUTE SPIKE), Elemental Explosion (EIN TRIGGER), Flaming Fist, Flaming Heel, Light Feet, Shumpo (Blackout), Slide Kick (NARROW SPIKE), Elemental Skin\*

- Combos:

Flaming Dragon Punch – (Flaming Heel) Jumping Roundhouse Kick (Dizzy);

Strong - Power Uppercut - Flaming Dragon Punch (Dizzy);

Elemental Explosion – Fireball (Second Shot); Elemental Explosion – (Flaming) Roundhouse Kick (Dizzy) (Second Shell)

Renome

- Glória 6, Honra 6

- Chi 9, Força de Vontade 10, Saúde 20

- *A luva especial de K' mantém seus poderes sob controle. Caso a luva seja danificada, K' começa a se incendiar sem parar, tomando 1 de dano agravado por turno, sem chance de absorção, porem ele fica sobre efeito da manobra Elemental Skin (Fogo)*



## MAXIMA

• História: Maxima era um soldado canadense que levou uma vida normal até descobrir que seu parceiro "Rocky" foi morto em um incidente envolvendo NESTS. Para se vingar ele decidiu sacrificar sua antiga vida; Ele teve o rosto e o nome mudados e sua vida "comum" foi apagada. Para se infiltrar no cartel sem ser reconhecido, ele teve seu corpo modificado cibernicamente pelo Dr. Makishima, daí veio a origem de seu nome de Maxima.

Ele se infiltra NESTS e é designado para ser o parceiro de K'. Ambos fogem do cartel depois que K' encontra seu clone, Krizalid, e fica sendo perseguido pela organização. Hoje ele utiliza o seu corpo melhorado e seu conhecimento adquirido para combater e destruir os vestígios da organização.

• Aparência: Máxima, atualmente, tem 2,04 metros e mais de 200 quilos. Ele veste uma jaqueta acolchoada azul e calças cinzas. Seu cabelo é curto e castanho, e sua expressão é sempre séria.

• Interpretação: Você é muito reservado. O único com que se sente um pouco mais a vontade é com K', que também não fala muito. Você confia muito em seus punhos e em seus novos implantes, que lhe renderam alguns truques extras... Você também não gosta de perder, seja na luta, seja em missão.

Estilo: Forças Especiais, Escola: Exército do Canadá, Conceito: Grandalhão, Assinatura: Examina inimigo.

### Atributos

- Físico: Força 6, Destreza 4, Vigor 6
- Mental: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 5
- Social: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 2, Perspicácia 2, Manha 4, Lábia 3, Procura 2 Interrogatório 3
- Perícias: Luta às Cegas 2, Liderança 3, Furtividade 2, Segurança 4, Disfarce 2
- Conhecimentos: Arena 3, Computador 5, Investigação 4, Estilos 4 Medicina 1

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 3, Apoio 5, Cibernético 5
- Técnicas: Soco 6, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4 Armas de Fogo 5
- Manobras: Jump, Shoulder Throw, Air Throw (M-19 BLITZ CANNON), Mega-Punch (M4-Vapor Cannon), Throw, Fist Sweep, Haymaker, Face Slam, Power Uppercut, Head Butt, Foot Sweep, Dashing Clothesline, Air Smash, Sonic Boom, Telepaty (Apenas com máquinas), Mind Reading (Apenas com máquinas)
- Combos:  
Flying Tackle – Face Slam (MAXIMA PRESS)  
Throw – MAXIMA LASER  
Haymaker – Sonic Boom (Dizzy)  
Shoulder Throw – HeadButt (dizzy)

### Renome

- Glória 7, Honra 5
- Chi 1, Força de Vontade 10, Saúde 20



## KULA DIAMOND

• História: Kula Diamond é um ser criado com o codinome Anti-K por NESTS para exterminar o traidor do cartel, K '. Ela possui o mesmo design que K ', e suas roupas são quase idênticas às de K, com o DNA alterado para usar os poderes de gelo. Apesar do fato de que seu assunto era um fantoche sem mente sem sinais de emoções (além de ser uma jovem inocente), o cartel da NESTS não estava disposto a repetir o mesmo erro que cometiam com K '. Portanto, NESTS criou um Android chamado Candy Diamond, que monitoraria o comportamento de Kula e asseguraria que ela realizasse suas missões, prestando assistência na batalha se fosse necessária. NESTS também atribuiu dois de seus principais agentes (Diana e Foxy) para supervisionar e evitar qualquer tipo de traição por Kula.

Após a destruição de NESTS, ela acaba se aliando a K 'e seus companheiros, entendendo que ambas as vidas foram arruinadas pela NESTS. Whip carinhosamente se refere a ela como a "irmãzinha" do grupo.

• Aparência: Kula parece uma linda garotinha, embora sua idade real seja desconhecida. Acontece que seus genes modificados a impedem de envelhecer. Ela costuma se vestir com couro e quando luta seus cabelos mudam de cor, tornando-se azuis.

• Interpretação: Você é uma assassina treinada pela NESTS. Mas antes disso ainda é uma criança, sendo assim você costuma ser infantil. Você teve suas emoções reprimidas durante anos então coisas como compaixão, e outros sentimentos não são compreendidos por você. Porém no seu íntimo ainda consegue sentir alguma coisa, como amor fraternal e ódio.



Estilo: Elemental (Gelo\*), Anti-K, Escola: NESTS Conceito: Arma secreta, Assinatura: Gelo

### Atributos

- Físico: Força 4, Destreza 6, Vigor 4
- Mental: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 5
- Social: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 5

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 3, Perspicácia 4, Intimidação 2, Manha 3, Lábria 2
- Perícias: Luta às Cegas 2, Condução 1, Liderança 2, Segurança 3, Furtividade 5
- Conhecimentos: Arena 1, Computador 2, Investigação 3, Mistérios 3, Estilos 1

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 4, Elemental (GELO) 5\*, Apoio 5
- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 6
- Manobras: Jump, Throw, Power Uppercut\*, Elemental Rage\*, Levitation, Dragon Punch (CROW BITE)\*, Ice Blast (DIAMOND BREATH), Missile Reflection, Energy Reflection (COUNTER SHELL), San He, Diamond Edge, Hurricane Kick (LAY SPIN)\*, Wall\*, Stone\*
- Combos:
  - Slide Kick –Dragon Punch
  - Roundhouse Kick – Stone (dizzy)
  - Hurricane Kick – Hurricane Kick (Dizzy)
  - Hurricane Kick - Roundhouse Kick (Dizzy)

### Renome

- Glória 6, Honra 4
- Chi 10, Força de Vontade 8, Saúde 20
- Kula seria uma Elemental de Gelo. Em termos de regras ela utiliza as mesmas estatísticas de um Elemental de Terra, apenas mudando o visual de suas manobras para Gelo.

## ANGEL

• **História:** Angel é apresentada como uma agente da organização secreta conhecida como NESTS. Ela é designada para manter o olho na experiência K9999, cujo objetivo é caçar experiências traidoras que deixaram a NESTS. Durante os últimos momentos do torneio, revela-se que tanto Angel quanto K9999 estão realmente em missão para matar Kula Diamond e seus guardiões.

Tanto ela quanto K9999 desapareceram depois, seu paradeiro desconhecido, suspeita-se que Foxy tenha sido morta por eles. Como traidora NESTS, Angel tenta fugir enquanto é perseguida pelos agentes leais da organização.

• **Aparência:** Angel se veste de forma extravagante, com altos decotes e um mistura de couro e laicra. Possui cabelos brancos e um corpo bonito.

• **Interpretação:** você é uma moça alegre e brincalhona que se comporta como um gato inocente apesar de ser uma agente assassina da NESTS. Você também é bastante violenta e sádica quando luta.

**Estilo:** Perfunctory (Pancrácio), **Escola:** autodidata **Conceito:** Agente Secreta, **Assinatura:** Roupas Extravagantes

### Atributos

- **Físico:** Força 6, Destreza 6 Vigor 6
- **Mental:** Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4
- **Social:** Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 5

### Habilidades

- **Talentos:** Prontidão 3, Perspicácia 3, Intimidação 3, Manha 2, Lábria 1
- **Perícias:** Luta às Cegas 2, Condução 4, Segurança 3, Furtividade 2 Disfarce 2
- **Conhecimentos:** Arena 3, Computador 1, Investigação 3, Estilos 4

### Vantagens

- **Antecedentes:** Aliados 2, Apoio 5 (NESTS)
- **Técnicas:** Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 4
- **Manobras:** Jump, Throw, Breakfall, Kippup, Foot Sweep, Spinning Foot Sweep, Power Uppercut, Air Smash, Shumpo, Flying Knee Thrust, Forward Backflip Kick, Buffalo Punch, Wounded Knee
- **Combos:**  
Forward – Jumping RoundHouse Kick (Dizzy)  
Short – Short – Short (Dizzy)  
Shumpo – Fierce

### Renome

- **Glória** 5, **Honra** 4
- **Chi** 1, **Força de Vontade** 10, **Saúde** 20



## FOXY

- **História:** Ela é uma fiel agente da NESTS que foi convidada com sua parceira Diana a supervisionar o resultado do projeto Anti-K: Kula Diamond. Elas foram despachadas para eliminar o agente traidor: Zero, pois ele era considerado um fardo para sua organização. Após seu sucesso, Foxy foi ordenado por seus supervisores para entrar no próximo torneio com Kula e dois outros agentes não tão confiáveis, K9999 e Angel, infelizmente ela foi gravemente ferida por ambos. Depois que ela descobriu que o presidente original da NESTS foi assassinado por Igniz, ela abandona sua lealdade ao cartel NESTS e se junta a Diana para se tornar independente.

- **Aparência:** Foxy veste-se de forma extravagante, porém prática. Sempre carrega consigo sua Rapieira disfarçada como uma espécie de bengala.

- **Interpretação:** A personalidade de Foxy é muito obscura. Ela parece ser muito séria e muito focada em seu trabalho. Ela vê Kula como uma filha, assim como Diana faz.

Estilo: Esgrima Escola: desconhecida Conceito: Agente Secreto, Assinatura: Óculos Escuros



### Atributos

- Físico: Força 4, Destreza 5, Vigor 4
- Mental: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4
- Social: Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 4

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 4, Perspicácia 3, Intimidação 2, Manha 3, Lábria 3, Interrogação 4 Procurar 2
- Perícias: Luta às Cegas 4, Condução 2, Liderança 1, Segurança 3, Furtividade 2
- Conhecimentos: Arena 2, Computador 3, Investigação 2, Estilos 2 Medicina 1

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 2, Contatos 3, Apoio 5\* (NESTS)
- Técnicas: Chute 4, Bloqueio 5, Esportes 5, Espada 5, Arremesso 3
- Manobras: Jump, Throw, Shumpo, Uppercut (espada), Slide Kick, Sonic Boom (SLASH AIR), Double Hit-Weapon, Spinning Weapon
- Combos:
  - Double-Hit Weapon (Espada) – Espada Uppercut (Dizzy)
  - Jumping Forward – Giro espada

### Renome

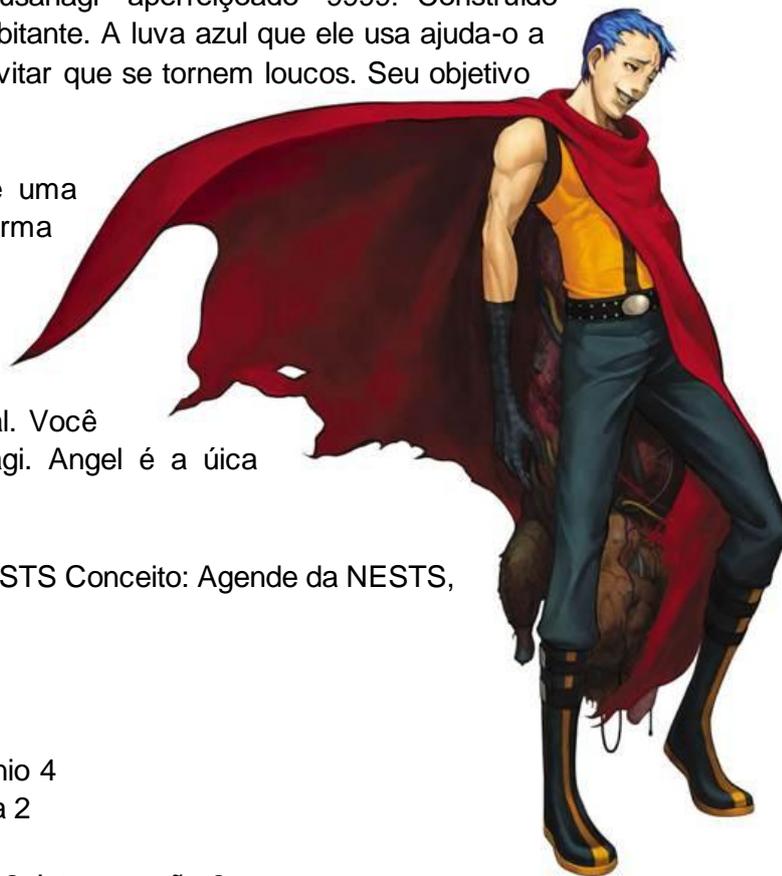
- Glória 5, Honra 1
- Chi 1, Força de Vontade 9, Saúde 20
- Equipamento: Rapieira

## K9999

- História: K9999 tornou-se o clone Kyo Kusanagi “aperfeiçoado” 9999. Construído desde o início, o K9999 exercia uma potência exorbitante. A luva azul que ele usa ajuda-o a controlar seus poderes de exibição de formas e evitar que se tornem loucos. Seu objetivo principal era Destruir as experiências fracassadas.

- Aparência: Cabelos azuis, roupa justas e uma capa longa e vermelha. Você se veste de forma exuberante, de forma a intimidar seus adversários.

- Interpretação: Você tem um pavil curto e é facilmente propenso à violência. Você odeia K 'com uma obsessão e o considera seu último rival. Você também desenvolve uma rivalidade com Kusanagi. Angel é a única pessoa que você pode considerar ser sua amiga.



Estilo: Elemental (Fogo), Mix de Estilos, Escola: NESTS Conceito: Agende da NESTS, Assinatura: Riso Frenético

### Atributos

- Físico: Força 4, Destreza 6, Vigor 5
- Mental: Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 4
- Social: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 3, Intimidação 4, Manha 2, Interrogação 3
- Perícias: Luta às Cegas 3, Condução 5, Liderança 3, Segurança 1, Furtividade 2
- Conhecimentos: Arena 2, Computador 1, Investigação 1, Mistérios 3, Estilos 2

### Vantagens

- Antecedentes: Contatos 2, Elemental (Fogo) 5, Apoio 5\* (NESTS)
- Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 5
- Manobras: Jump, Throw, Elemental Rage, Elemental Explosion, Knife Hand Strike, Haymaker, Widomaker, Slide Kick, Extendible Limbs, Regeneration, Air Throw, Rekka Ken, Fireball, Repeating Fireball, San He, Fireball, Shock Treatment (Raising Storm), Elemental Skin, Hundred Shots
- Combos:
  - Jumping Forward – Rekka Ken – Slide Kick
  - Rekka ken – Knife Hand Strike – Ryuuembu
  - Fireball – Repeating Fireball (Dizzy)
  - Fireball – Extended Limbs – Extended Limbs (Dizzy)

### Renome

- Glória 6, Honra 1
- Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20
- A luva especial de K9999 mantém seus poderes sob controle. Caso a luva seja danificada, K9999 começa a se incendiar sem parar, tomando 1 de dano agravado por turno, sem chance de absorção, porem ele fica sobre efeito da manobra Elemental Skin (Fogo) .

## KRIZALID

- **História:** Krizalid é a mais recente encarnação do mal que tenta dominar o mundo através do King of Fighters. Ele foi criado para ser o clone supremo de Kyo Kusanagi, o expoente máximo dos poderes flamejantes. Além disso, Krizalid conta com uma vestimenta especial que registra os dados de seus inimigos, e aumenta o seu poder de luta. Ele enviou K' e Maxima para o King of Fighters para coletarem mais dados para seus clones e para sua própria armadura. Quanto todos os dados estiverem completos, ele vai poder liderar o ataque que fará a NESTS conquistar o mundo...

- **Aparência:** Krizalid possui cabelos branco-prateados e pele morena, assim como K'. Normalmente ele veste um grande sobretudo azul escuro, com plumas negras nos ombros, que esconde a sua face. Quando se prepara para a luta, ele queima esta veste e aparece com todo o seu poder, demonstrando sua roupa de combate.

- **Interpretação:** Você tem grandes ambições na vida, como conquistar o mundo em prol dos seus criadores, a NESTS. Para cumprir esse objetivo, você não poupará esforços. Você não gosta muito de K', e o considera o "clone malfeito" do projeto. Você também sente uma discreta afeição por Whip, e no fundo a considera como sua irmã...



**Estilo:** Forças Especiais, Elemental (Fogo), **Escola:** NESTS, **Conceito:** Guerreiro Perfeito, **Assinatura:** Cria uma grande chama.

### Atributos

- **Físicos:** Força 6, Destreza 6, Vigor 6
- **Mentais:** Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 5
- **Sociais:** Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2

### Habilidades

- **Talentos:** Prontidão 4, Perspicácia 3, Intimidação 4, Manha 4, Lábria 4
- **Perícia:** Luta as Cegas 4, Liderança 4, Segurança 3, Furtividade 4
- **Conhecimento:** Arena 2, Computador 3, Investigação 4, Medicina 5, Mistérios 5, Estilos 5

### Vantagens

- **Antecedentes:** Elemental (Fogo) 5, Apoio 5
- **Técnicas:** Soco 5, Chute 5, Bloqueio 6, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 6
- **Maneuvers:** Jump, Throw, Power Uppercut, Criminal Upper, Hurricane Upper, Fireball, Elemental Explosion, Mega-Punch, Improved Fireball, kippup, Shockwave, Spining back fist, Double-hit kick, Face Slam, Jet Uppercut, Flying Tackle, Foot Sweep, Elemental Rage, Punch defense, Kick Defense
- **Combos:**
  - Improved Fireball – Jet Uppercut
  - Flying Tackle – Face Slam (Dizzy)

### Renome

- **Glória** 9, **Honra** 1
- **Chi** 10, **Força de Vontade** 10, **Saúde** 20

## ZERO

- História: Durante The King of Fighters '99, Zero foi mandado para vigiar o desempenho do processo de clonagem de Kusanagi, estabelecido por um de seus oficiais de menor escalão, Krizalid. Atuando como supervisor do projeto, ele monitorou todas as ações realizadas pela Krizalid e também analisou o desempenho de K'. Depois que ele neutraliza os clones de Kyo e termina Krizalid, ele começa a construir secretamente sua própria arma da tecnologia NESTS chamada "Zero Cannon", configurando-a para operar com a mesma tecnologia encontrada na armadura de batalha de Krizalid.

Ele coloca seus planos em movimento no The King of Fighters 2000. Lá, ele finge ser Ling, um comandante militar e amigo íntimo de Heidern. Usando este disfarce como um chamariz, ele tenta e capturar Heidern para impedir a resistência militar contra ele. Mais tarde se descobre que este Zero na verdade é um clone, e o verdadeiro Zero espera como guarda costas pessoal de NESTS.

- Aparência: Zero na sua forma real se veste de maneira sóbria, com uma roupa militar que lhe dá poderes como superforça, quando está disfarçado aparenta ser o militar Ling amigo de Heidern.

- Interpretação: Você é muito ambicioso e traiu NESTS para cumprir seus ideais. Você não gosta de traidores, o que é irônico e hipócrita, pois você é um traidor.

Estilo: Forças Especiais Escola: NESTS Conceito: Espião, Assinatura: Bigodes

### Atributos

- Físico: Força 7, Destreza 6, Vigor 7
- Mental: Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5
- Social: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 2

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 4, Perspicácia 3, Intimidação 4, Manha 4, Lábria 4
- Perícias: Luta às Cegas 4, Condução 3, Liderança 3, Segurança 1, Furtividade 3
- Conhecimentos: Arena 2, Computador 1, Investigação 3, Mistérios 1, Estilos 2

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 2, Cibernéticos 5, Apoio 5\* (NESTS)
- Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5 Manobras: Jump, Throw, Power Uppercut, Elemental Rage, Shock Treatment, Rekka Ken, Flash Kick, Face Slam, Maka wara, Energy Reflection, Missile Reflection, Haymaker, Repeating Fireball, Fireball, Levitation,
- Combos: Nenhum

### Renome

- Glória 7, Honra 6
- Chi 8 Força de Vontade 10, Saúde 20

Nota: As estatísticas marcadas com um (\*) são dadas a Zero pela sua roupa especial de combate, que lhe dão também as vantagens de um Cibernéticos 5. Sem ela (ou quando ela esta desativada) ele tem -2 em seus atributos físicos além de não poder realizar nenhuma manobra de foco.



## IGNIS

- **História:** Igniz organiza o torneio KOF 2001 na esperança de se tornar um novo deus, decidindo a testar seu novo poder contra os finalistas. Para isso ele mata seu pai, NESTS, o dono e fundador da organização e assume seu posto como herdeiro. Porém suas esperanças duram pouco e ele acaba derrotado. Amaldiçoando seu fracasso e declarando-se um demônio, Igniz tenta destruir aqueles que se opõem a ele, derrubando a sede principal da NESTS na estatos-féra. No entanto, os passageiros conseguem escapar e sobrevivem ao calor da reentrada (aparentemente graças a Ron). A morte de Igniz indica o fim do cartel da NESTS e da sua saga.

- **Aparência:** Você utiliza seu traje especial que contém o poder roubado dos lutadores do Torneio. Ele é negro e esvoaçante. Além disso, você é bastante pálido e exibe longos cabelos loiros.

- **Interpretação:** Você é muito sério e foi durante anos muito fiel a NESTS. Quando ele começou a ganhar cada vez mais poder, você começou a se pensar como um deus e descobriu que NESTS era muito pequeno para você.

**Estilo:** Desconhecido **Escola:** NESTS **Conceito:** Megalomaniaco., **Assinatura:** Poderes pirotécnicos.

### Atributos

- **Físico:** Força 7, Destreza 6, Vigor 7
- **Mental:** Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5
- **Social:** Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4

### Habilidades

- **Talentos:** Prontidão 4, Perspicácia 3, Intimidação 4, Manha 4, Lábria 4
- **Perícias:** Luta às Cegas 4, Condução 3, Liderança 3, Segurança 1, Furtividade 3
- **Conhecimentos:** Arena 2, Computador 1, Investigação 3, Mistérios 1, Estilos 2

### Vantagens

- **Antecedentes:** Aliados 3, Recursos 5, Apoio 5\* (NESTS) Cibernéticos 5\*
- **Técnicas:** Soco 6, Chute 5, Bloqueio 7, Apresamento 4, Esportes 5
- **Manobras:** Jump, Kippup, Fireball, Improved Fireball, Yoga Flame, Short Fireball, Short Fireball, Extended Limbs, Shock Treatment, Foot Sweep, Levitation, Throw, Inferno Strike, Repeating Fireball, lados Kick, Hyper Fist, Jet Uppercut, Flying Tackle
- **Combos:**  
HyperFist – Short Fireball (Dizzy)  
lados Kick – Jet Uppercut  
Shock treatment – Inferno Strike  
Flying Tackle - Throw – Extended Limbs (Dizzy)

### Renome

- Glória 9, Honra 0
- Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

- A Corrente de Igniz tem as seguintes Estatísticas: Vel +1, Dan +2. Técnica base: Esportes.
- Nota: As estatísticas marcadas com um (\*) são dadas a Igniz pela sua roupa especial de combate, que lhe dão também as vantagens de um Cibernéticos 5 (como usar saúde no lugar de Chi, e atributos físicos para manobras de foco). Sem ela (ou quando ela está desativada) ele tem -2 em seus atributos físicos além de não poder realizar nenhuma manobra de foco.



*Nests - O pai de Igniz*

## OUTROS PERSONAGENS

### HINAKU SHIJOU

• História: Hinako frequenta uma escola de Athena Asamiya e passou a valorar as técnicas do sumo depois de assistir uma partida profissional. Com a esperança de praticar junto com seus colegas de classe, ela tenta criar um clube de sumo feminino em sua escola, mas a ideia não consegue muito apoio. Uma vez que ela ouve sobre a equipe feminina que precisava de mais um membro para um torneio de artes marciais, Hinako consegue provar seu valor ao derrotar Yuri Sakazaki em uma partida simulada.

• Aparência:

• Interpretação: você é uma menina gentil que deseja provar que as meninas também podem praticar o sumo. Você é um pouco tímida, mas também uma amiga muito leal. Embora seus cabelos loiros e características faciais indiquem sua descendência russa, você se considera puramente japonesa.

Estilo: Sumô, Escola: Autodidata, Conceito: Estudante, Assinatura: Sorriso Cativante.

#### Atributos

- Físicos: Força. 6, Destreza 4, Vigor 5
- Mental: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4
- Social: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 4

#### Habilidades

- Talentos: Prontidão 3, Perspicácia 2, Manha 1, Lábria 2
- Perícias: Luta às Cegas 3, Furtividade 2, Sobrevivência 2
- Conhecimentos: Computador 3, Investigação 3, Mistérios 4,

#### Estilos 3

#### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 2 Recursos 3, Staff 2
- Técnicas: Soco 6, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 2
- Manobras: Jump, Throw, Hundred Hand Slap, Double-Hit Punch, Mega-Punch, Shoulder Throw, Headbutt, Jumping Shrouded Butt, Toughskin, Ear Pop, Buffalo Punch, Foot Sweep. Combo Strike (Soco, Soco, Throw)
- Combos:
  - Strong – Strong – Buffalo Punch (Dizzy)
  - Throw – Jumping Fierce – Head Butt
  - Hundred Hand Slap – Buffalo Punch (dizzy)
  - Foward – Double-Hit Punch (Dizzy)

#### Renome

- Glória 5, Honra 5
- Chi 5, Força de Vontade 7, Saúde 20



## JHUN HOON

- **História:** Jhun Hoon era parceiro de treinamento de Kim Kaphwan. Amigos e rivais, ele treinou forte na arte do Tae Kwon Do, Apesar de ambos terem o sonho de levar a justiça àqueles que merecem, Jhun tinha uma visão mais violenta de como executar essa justiça. Isso o levou a outros caminhos que o separou de Kim. Mas, depois de ver a fama que o Korea Team conseguiu e também a forma com que Kim estava “reformando” dois criminosos, Jhun resolveu se juntar ao time para provar a Kim que o seu método de justiça é melhor. Assim, Kim treinaria Chang e Jhun treinaria Choi, e seja o que Deus quizer...

- **Aparência:** Jhun possui um longo cabelo branco, e veste uma camiseta azul e apenas as calças do Gi do Tae Kwon Do. Tem uma face serena, altiva, e costuma usar óculos quando não está em combate.

- **Interpretação:** Você é sarcástico e tem pavio curto, mas tem ideais nobres e só deseja lutar por justiça e combater o mal. No caso, o combate que você conhece envolve violência, e você ainda não foi convencido pelo contrário. Você tem um grande respeito por Kim, como lutador e como pessoa, mas detesta sua filosofia.



Estilo: Tae Kwon Dô, Escola: Desconhecida, Conceito: Lutador da justiça, Assinatura: Pose

### Atributos

- **Físico:** Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- **Mental:** Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5
- **Social:** Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 4

### Habilidades

- **Talentos:** Prontidão 2, Perspicácia 5, Manha 2, Lábria 3, Intimidação 4, Instrução 3
- **Perícias:** Luta às Cegas 4, Liderança 2, Sobrevivência 3, Furtividade 4
- **Conhecimentos:** Arena 4, Computador 2, Investigação 2, Estilos 4, Mistérios 2

### Vantagens

- **Antecedentes:** Aliados 5, Recursos 3
- **Técnicas:** Soco 3, Chute 7, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 5
- **Manobras:** Double-Hit Kick, Foot Sweep, Jump, Kippup, Iados Kick, Throw, Flash Kick, Crack Shoot, Kick Defense, Hundred Kicks, Double-Hit Kick, Flying Heel Stomp, Multiple Stomp, Flying Thrust Kick, Slide Kick

### Combos:

Short - Flash Kick – Hundreds Kick (Dizzy); Slide Kick – Flying Thrust Kick; Short - Forward – Roundhouse; Foot Sweep – Iados Kick

### Renome

- **Glória** 8, **Honra** 5
- **Chi** 5, **Força de Vontade** 9, **Saúde** 20

## LIN

- História: Lin é um membro do clã de assassinos Hizoku e amigo íntimo de Ron. Ele foi encarregado de treinar os nove príncipes de Xi Du, os filhos de Ron. Ele mesmo treinou a filha ilegítima de Ron, Xiao Lon. Ele eventualmente foi nomeado ao posto de “Deva” na sua divisão.

Quando Ron traiu e assassinou muitos dos Hizoku, Lin uniu forças com os três dos Quatro Devas, Luan, Chat e Sai para caça-lo. Ele foi convencido pelo agente Seth para entrar no torneio King of Fighters para encontrar o líder desaparecido do clã. Depois de saber que Ron havia desertado para a NESTS, ele rastreia as atividades dos renegados da NESTS, K' e companhia, na esperança de encontrar seu líder. Ele continua a procurar Ron mesmo após a destruição de NESTS, provavelmente querendo executá-lo. Por uma razão inexplicável, ele aparece ao lado de Ron no final do time de Psycho Soldier em The King of Fighters XI.

- Aparência:
- Interpretação: Lin é muito sério e muito leal ao clã Hizoku.

Estilo: Qing Shen Gong (Ninjutsu) Escola: Vários mestres, Conceito: Assassino , Assinatura: Pose com espadas

### Atributos

- Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- Mental: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4
- Social: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 4

### Habilidades

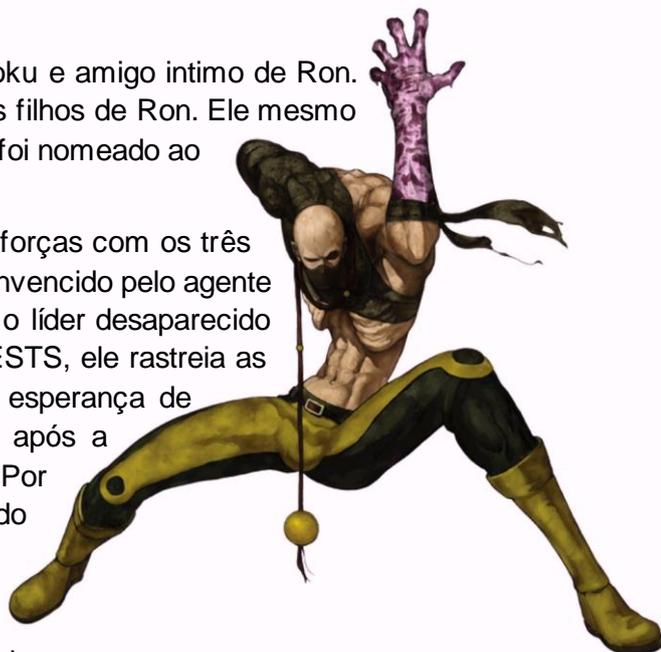
- Talentos: Prontidão 4, Manha 4, Lábria 3
- Perícias: Luta às Cegas 2, Condução 1, Liderança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2
- Conhecimentos: Computador 3, Investigação 3, Mistérios 4, Estilos 3

### Vantagens

- Antecedentes: Recursos 3, Herança de Clã 4, Apoio 3
- Técnicas: Soco 6, Chute 4, Bloqueio 4, Apressamento 4, Esportes 6, Foco 4
- Manobras: Jump, Sakki, Shrouded Moon, Shumpo, Rekka Ken, Light Feet, Wheel Kick, Hundred Hand Slap, Acid Breath, Venom Touch, Neck Shock, Throw, Foot Sweep, Shuto, Shika-ken,
- Combos:  
(Venom Touch) Strong – Hundred Hand Slap (Dizzy)  
Shrouded Moon – Wheel Kick – Shika-ken  
Shumpo – Neck Choke (Dizzy)

### Renome

- Glória 6, Honra 5
- Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 20



## MAY LEE

- História: Entrando no The King of Fighters 2001 como um dos muitos estudantes de Kim Kaphwan, ela o idolatrava bem como a Jhun Hoo. Jhun feriu sua perna antes do evento em um acidente de rua, e May é necessária para substituí-lo como membro da equipe da Coréia.

Apesar de sua inexperiência, May surpreende o público com seu estilo Taekkwondo exclusivo no torneio. Kim e os outros também estão surpresos com suas conquistas, e ela logo ganha muitos elogios. Após o final do torneio, maio retorna à Coréia, juntamente com seus parceiros, e são celebrados como heróis por acabar com a ameaça do cartel NESTS malvado que estava no trabalho por trás do torneio.

- Aparência:

- Interpretação: Você é muito alegre e sua personalidade se assemelha à de Athena Asamiya. Como Kim, você tem um senso de justiça muito forte e punirá qualquer ser maligno que ela enfrente.

Estilo: Tae Kwon Do Escola: Prof. Particular Conceito: Guerreira da Justiça, Assinatura: Pose de Sentai



### Atributos

- Físicos: Força. 4, Destreza 5, Vigor 4
- Mental: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 5
- Social: Carisma 5, Manipulação 2, Aparência 4

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 4, Manha 4, Lábia 3
- Perícias: Luta às Cegas 2, Condução 1, Liderança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2
- Conhecimentos: Computador 3, Investigação 3, Mistérios 4, Estilos 3

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 3, Sensei 3
- Técnicas: Soco 5, Chute 6, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 3
- Manobras: Jump, Breakfall, Foot Sweep, Handstand Kick, Air Smash, Scissor Kick, Double-Hit Kick, Multiple Stomp, Haymaker, Widowmaker, Hundred Shots, Ryuuembu, Reverse Frontal Kick, Elemental Rage
- Combos:
  - Double-Hit Kick – Haymaker
  - Jumping Forward – Widowmaker
  - Handstand Kick – Hundred Shot – Elemental Rage (dizzy)

### Renome

- Glória 4, Honra 7
- Chi 5, Força de Vontade 8, Saúde 20

## **CAPANGAS E ASSECLAS KYO-1 / KYO-2 (E demais clones de Kyo)**

### **KYO-1 / KYO-2 (E demais clones de Kyo)**

• **História:** Esses clones foram criados para participar do King of Fighters, para poderem ser oponentes valorosos (e assim forçar os lutadores a usar todas as suas técnicas) e também para instigarem a curiosidade dos guerreiros e atraí-los para o torneio.

**Estilo:** Elemental (Fogo), Karatê Kusanagi-ryu, **Escola:** Nenhuma, **Conceito:** Clone, **Assinatura:** Punho erguido

#### **Atributos**

- **Físicos:** Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- **Sociais:** Carisma 3, Manipulação 1, Aparência 4
- **Mentais:** Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 4

#### **Habilidades**

- **Talentos:** Prontidão 4, Intimidação 2
- **Perícias:** Luta Às Cegas 4, Segurança 3, Sobrevivência 3, Furtividade 4
- **Conhecimentos:** Arena 5, Computador 1, Investigação 2, Estilos 3

#### **Vantagens**

- **Antecedentes:** Elemental (Fogo) 5, Apoio 5
- **Técnicas:** Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 6
- **Manobras (Kyo-1):** Jump, Throw, Power Uppercut, Dragon Punch, Flaming Dragon Punch, Fireball, Fire Strike, Hurricane Kick, Spinning Back Fist, Foot Sweep, Kippup, Punch Defense, Haymaker, Double-Hit Kick
- **Manobras (Kyo-2):** Jump, Throw, Power Uppercut, Dragon Punch, Flaming Dragon Punch, Flaming Fist, Spinning Back Fist, Foot Sweep, , Kippup, Ax Kick, Flying Tackle, Elemental Rage, Deflecting Punch, Punch Defense, Haymaker, Double-Hit Kick

- **Combos (Kyo-1):**

Strong - Power Uppercut - Dragon Punch (Dizzy) (Combo "Poison Gnawfest")

Short - Strong - Flaming Dragon Punch

Short - Foot Sweep (Dizzy)

- **Combos (Kyo-2):**

(Flaming Fist) Fierce - Flaming Dragon Punch

(Flaming Fist) Jab - (Flaming Fist) Strong - (Flaming Fist) Fierce (Dizzy) (Combo "Nine Hurt")

Flying Tackle – Elemental Rage (dizzy)

#### **Renome**

- **Glória** 1, **Honra** 1
- **Chi** 7, **Força de Vontade** 7, **Saúde** 16





## AS CRONICAS DE ASH

### The King of Fighters 2003 -

Um novo torneio do King of Fighters é organizado por um patrocinador desconhecido.

Novos trios foram formados, novos lutadores, entre eles um lutador que teve sua memória apagada, Gato, um lutador de vale-tudo, Tizoc, uma usuária de armas legais e ilegais, Malin, o herói da saga NESTS K', o mais novo ninja do Clã

Hizoku, Duo Lon, o criador do seu único e devastador estilo de boxe, Shen Woo, e um lutador com objetivos misteriosos e com um incrível poder, Ash Crimson. K' é forçado a participar contra sua vontade, pois foi indicado pelo velho Chin Gensai a participar, pois este pressente uma misteriosa força maligna por trás daquele KOF. Ele muda de ideia, quando vê a imagem de um ser enorme e maligno, após isso K' aceita participar do torneio uma vez mais para investigar isso.

Na verdade o verdadeiro organizador do Torneio só é revelado após a batalha contra Kusanagi, o ultimo clone de Kyo existente, quando Kyo e Iori o derrotam surge Chizuru a organizadora do torneio que os ataca. Enquanto isso antes das finais do torneio que seriam entre o time Ikari x o time de K', Leona tem uma revolta de sangue e ataca seus companheiros, após retornar a si ela pensa em se matar, mas Ralf e Clark a convencem que eles são uma família e não importa os problemas que ela passe eles estarão lá para ajudar.

No final do torneio, o time de K' é considerado o vencedor e ele precisa enfrentar numa última batalha Aldeheid Bernstein, o filho de Rugal. Este ano o torneio teve 2 organizadores envolvidos, Rose, a irmã de Aldeheid e Chizuru. Sendo assim K' vence e ganha seu quarto título de rei dos lutadores.

Kyo e Iori derrotam Chizuru que tinha ajuda de Maki, que pertencia a uma seita conhecida como "Aqueles do Passado". Eles então descobrem que elas foram manipuladas para romper o selo de Orochi. De repente surge Mukai, um dos membros desta seita que resolve desafiar Kyo para tomar seu poder a força. Ele é um poderoso Elemental da Terra e é um terrível adversário, Kyo e Iori ainda fracos da ultima luta não conseguem subjulga-lo, então aparece K' que une força com os dois e derrota de vez o inimigo.

Após derrota-los Kyo vai a procura de Chizuru mas chega tarde demais, Ash Crimson que apenas observava a luta de longe a ataca e consegue roubar o tesouro sagrado dos Yatas, bem como os poderes dela. Ele então sorri e desaparece dizendo que Iori Yagami é seu próximo alvo.

#### **Times de 2003:**

**Time dos Heróis:** Ash Crimson, Duo Lon, Shen Woo

**Time Fatal Fury:** Terry Bogard, Joe Higashi, Tizoc

**Time Art of Fighting :** Ryo e Yuri Sakazaki, Robert Garcia

**Time Ikari:** Leona Heidern, Ralf Jones, Clark Steel

**Time Korea Justice:** Kim Kaphwan, Chang Koehan, Jhun Hoon

**Time Fora da Lei:** Gato, Billy Kane, Ryuji Yamazaki

**Time das Garotas:** King, Mai Shiranui, Blue Mary

**Benimaru Team:** Benimaru Nikaido, Shingo Yabuki, Goro Daimon

**Time High School Girls:** Athena Asamiya, Hinako Shijou, Malin

**Time do K':** K', Whip, Maxima

**Personagens Solo:** Kyo Kusanagi, Iori Yagami

**Sub-Chefes:** Chizuru Kagura, Kusanagi,

**Final-Boss:** Mukai, Adelheid Bernstein

#### **The King of Fighters 11**

Agora Ash Crimson começaria sua jornada rumo ao que havia prometido no ultimo torneio. Se unindo a Shen Woo e Oswald ele agora faz um contraponto direto a Kyo, Iori e Shingo que formam um novo time. Os três juntos poderiam se proteger de Ash e resolvem entrar no torneio dessa vez, com o objetivo de derrotar Ash.

K' iria deixar de lado todo esse torneio e essa

confusão se sentido, porém acaba sendo subornado pelo Time Ikari (campeões do torneio anterior) que queriam que ele investigasse tudo isso. Está formado assim os três times protagonistas.

Próximo das finais, Kyo e K' se enfrentam. Durante a luta o sangue de K' surta e suas chamas perdem o controle de tal modo que, sem reação, sua mente é afetada por algo psíquico que o desmaia. Kyo e seu time partem para a última luta. Algum tempo depois K' acorda no hospital com Kula e Maxima junto a ele, desesperado ele perguntava se havia sido derrotado, porém Maxima diz que ele desmaiou durante a luta. K' então pega sua jaqueta e parte em busca de Kyo para sua revanche.

Chegando perto de Kyo, K' grita chamando-o para a luta, Iori se interpõem e diz que iria matar o ultimo clone de Kyo se ousasse atrapalhar. Porém antes de que K' e Iori se iniciassem em uma luta, um estranho homem aparentando ser uma mulher chamado Shion invade e ataca K' sem delongas, enquanto Shingo chama Iori para que prosseguissem e esquecessem daquilo, Kula e Maxima chegam e são derrubados por Shion, K' permanecia em pé enquanto Shion dizia que ele tinha algo que "salvaria" a humanidade. Enquanto isso Kyo, Iori e Shingo derrotam Magaki, que assume uma forma estranha ao usar o poder de Orochi porém após a batalha ele diz que os humanos são interessantes e Ihe surpreenderam porém ele tem que sair dali, mas ao abrir o portal do tempo uma lança trespassa seu coração, e ele acaba morrendo.

Após isso Ash aparece e diz que o selo de Orochi foi quebrado, Kyo duvida mas ao virar-se Iori está fora de controle, mais uma vez perdeu a sanidade para uma revolta do sangue. Ele Surra Shingo e quase mata Kyo, porém quando ele tenta

recuperar o controle é surpreendido por Ash que Ihe ataca e rouba o poder do selo dos Yasakani.

Elisabeth Blanctorche aparecem no final e Ihe confronta, Ash mostra as chamas dos Yagamis e utiliza o espelho dos yatas para fugir, prometendo que Kyo seria o próximo.

#### **Times do KOF XI:**

**Time dos Heróis:** Ash Crimson, Oswald, Shen Woo

**Time dos Rivais:** Elisabeth Blanctorche, Duolon, Benimaru Nikaido

**Time Fatal Fury:** Terry Bogard, Kim Kaphwan, Duck King

**Time Art of Fighting:** Ryo e Yuri Sakazaki, King

**Time Garou:** Tizoc, Bonne Jenet, Gato Fubata

**Time Ikari:** Whip, Ralf Jones, Clark Steel

**Time Psycho Soldiers:** Athena Asamiya, Sie Kensou, Momoko

**Time Anti-Kyokugenryu:** Malin, Kasumi Todoh, Eiji Kisaragi

**Time Kusanagi e Yagami :** Kyo Kusanagi, Iori Yagami Shingo Yabuki

**Time do K':** K', Kula Diamond, Maxima

**Sub-Chefes:** Adelheid Bernstein, Gai Tendo, Sho Hayate, Silber, Jyazu

**Boss:** Shion, Magaki

#### **The King of Fighters 13**

O lutador Ash Crimson absorveu os poderes de dois dos descendentes dos clãs que selaram Orochi há 1800 anos, Chizuru Kagura e Iori Yagami, enquanto Kyo Kusanagi está marcado pra ser a sua última vítima.

Enquanto Elisabeth Blanctorche se prepara para impedir Ash, os lutadores recebem um convite para outro torneio King of Fighters, promovido por uma pessoa identificada como "R". Desta vez organizado por Rose Bernstein, a filha de Rugal.

Quando o time vencedor entra no Rose Stadium no final do campeonato, Saiki coloca seu plano em ação. Ele congela o tempo e então Aqueles do Passado restantes aparecem para enfrentar os vencedores. Saiki manda os outros membros irem e completarem suas tarefas mantendo o portal aberto), mas Mukai diz que quer ficar e enfrentar os vencedores em nome de Saiki. Apesar de sua demonstração de lealdade, Saiki se irrita pela insubordinação de Mukai e o mata, absorvendo os seus poderes.

Então Saiki se transforma para sua forma ancestral e começa a lutar contra os vencedores. Saiki pretende usar a energia gasta pela equipe vencedora para auxiliá-lo a atravessar o portal do tempo. No entanto, no ápice da batalha, Botan nota que o portão que os ligam ao passado está começando a se fechar, apesar de todo o esforço na batalha. E aparentemente os outros membros daqueles do passado foram derrotado por outros competidores do torneio.

Antes que Saiki consiga fugir pelo portal ele é atacado por Ash Crimson, que rouba os seus poderes. É revelado então que, embora Ash tenha sido convocado por Saiki para obter os Três Tesouros Sagrados e alimentar o portal do tempo, na verdade não tinha a intenção de ajudar Saiki e sim traí-lo desde o início.

Subitamente, o corpo de Ash é tomado pela alma de Saiki, que então tenta atravessar o portal do tempo. A equipe vencedora enfrenta então Dark Ash, a forma corrompida de Ash. Ele é derrotado, porém Saiki persiste em entrar no portal para se salvar. No entanto, Ash interrompe a tentativa de Saiki e deixa o portão se fechar, prendendo Saiki no presente. É revelado então que Ash é descendente de Saiki. Ao bloquear a passagem de Saiki no portal, ele nega a existência de Saiki no passado e força o encerramento de sua própria existência e

consecutivamente de todo o plano maligno de Saiki para acender como uma divindade.

Enquanto Ash desaparece do mundo dos vivos, o fluxo de tempo volta ao normal, Iori recupera a joia dos Yasakanis e tem a opção de ter de volta seus poderes ou encerrar de vez a maldição da sua família, ele escolhe o poder para surpresa de Vice e Mature. Conforme o tempo se ajusta a nova realidade, todos esquecem da existência de Ash, todos exceto Elisabeth.

### **Times do KOF XIII:**

**Time do Japão:** Kyo Kusanagi, Benimaru Nikaido, Goro Daimon

**Time da Elizabeth:** Elizabeth Blanctorche, Duolon, Shen Woo

**Time Yagami:** Iori Yagami, Vice e Mature

**Time Fatal Fury:** Terry e Andy Bogard, Joe Higashi

**Time Art of Fighting:** Ryo Sakazaki, Robert Garcia, Takuma Sakazaki

**Time Ikari:** Leona Heindern, Ralf Jones, Clark Steel

**Time do Kim:** Kim Kaphwan, Hwa Jai, Raiden

**Time Psycho Soldiers:** Athena Asamiya, Sie Kensou, Chin Gentsai

**Time das Garotas:** Mai Shiranui, King, Yuri Sakazaki

**Time do K':** K', Kula Diamond, Maxima

**Lutadores solo:**  
Ash Crimson

**Sub-Chefes:** Saiki  
Awakened

**Boss:** Dark Ash



## Os novos Competidores

### O Novo Time dos HeróisASH CRIMSON

#### ASH CRIMSON

**Histórico:** Ash é o descendente direto de Saiki, um ser que tem poderes similares a Orochi, mas ao invés de distorcer o espaço ele controla o Tempo. Quando ele estava morando na França, ele passou sua infância com Elisabeth Blanctorche a quem tinha como uma irmã, ninguém sabe como ele acabou sob os cuidados desta família.

Ele entra na edição de 2003 do torneio The King of Fighters ao lado de Duo Lon e Shen Woo. Enquanto seus companheiros o deixam resolver suas próprias causas, Ash vai ao encontro de roubar o poder de Orochi, ele ataca Chizuru enfraquecida, rouba seus poderes e deixando-a inconsciente.

Durante o ano seguinte ele continua sua caçada pelos poderes de Orochi. Depois de deixar seus companheiros de equipe lutando entre si, Ash aproveita da instabilidade de Iori após uma revolta do sangue para lhe roubar a Jóia Yasakani. Antes de sair do torneio, Elisabeth Blanctorche e sua equipe aparecem diante dele. Ela acusa Ash de abandonar “sua missão” para lutar por ganho pessoal. Ele some envolto em chamas púrpuras e avisa que Kyo é o próximo.

Um novo torneio se aproxima, e todos só querem uma coisa, a cabeça de Ash!

**Aparência:** Ash se veste com uma roupa totalmente vermelha que lembra um pouco a moda dos anos 70. Possui um cabelo loiro preso com um gigolet. As vezes ele pode ser confundido com uma garota devido a sua aparência andrógena.

**Personalidade:** Você é um indivíduo inteligente, egoísta e arrogante. Confiante em seus próprios poderes, ele não leva as coisas muito a sério e considera incontáveis as coisas que não interessam. Mesmo quando confrontado com situações graves, você está calmo e um pouco entediado. Você não gosta de trabalhar com os outros, em vez disso, usa outros para alcançar seus objetivos. Você vê Elisabeth como uma irmã mais velha.

**Estilo:** Mix de Estilos, **Elemental (fogo)** **Escola:** Desconhecido, **Conceito:** Diletante, **Assinatura:** Sorri enquanto cria Chamas Verdes.

#### Atributos

- Físico: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- Mental: Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 5
- Social: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 5

#### Habilidades

- Talentos: Prontidão 4, Perspicácia 3 Intimidação 3, Manha 4, Lábria 5
- Perícias: Luta às Cegas 2, Condução 2, Liderança 3, Segurança 3, Furtividade 5, Sobrevivência 2
- Conhecimentos: Arena 3 Computador 2, Investigação 3, Mistérios 4, Estilos 3

#### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 3, Recursos 3, Elemental(fogo) 5, Contatos 2
- Técnicas: Soco 4, Chute 6, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 6\*
- Manobras: Jump, Kippup, Foot Sweep, Fireball (VENTÔSE), Flash Kick (NIVÔSE), Somersault



(PLUVIÔSE), Leech, Elemental Explosion, Dashing Clothesline (GERMINAL CAPRICE), Sense Element, Heatwave (GÉNIE), Elemental Explosion (SANS-CULOTTE)

- (Após absorver os poderes de Chizuru): Yoga Teleport
- (Após absorver os poderes de Iori): Elemental Rage (FRUCTIDOR), Ice Blast
- (Após roubar o poder de Saki e virar o Evil ASH)\*: Improved Fireball, Elemental Skin, Final Wave
- Combos:
  - Elemental Explosion – Dashing Clothesline (Dizzy)
  - Fireball – Fireball (Dizzy)
  - Elemental Rage – Elemental Explosion (dizzy)
  - Short – Roundhouse – Flash Kick
  - Flash Kick – Somersault (Dizzy)

Renome

- Glória 8, Honra 4
- Chi 10, Força de Vontade 8, Saúde 20

Após roubar os poderes de Saiki (que continham também um pouco do poder de Orochi) O poder de Evil Ash faz com que eles fiquem sob o efeito de Elemental Skin (fogo) ativo o tempo todo. Além disso todos os poderes de Ash tem a aparência de chamas negras como se ele estivesse envolto em trevas. Ele torna-se imune a Dizzy e recebe +1 em Velocidade, Dano e Absorção, além de possuir Chi ilimitado.



## DUO LON

**Histórico:** Duo Lon é um membro de um grupo de assassinos chamado Flying Brigands, ele é o meio-irmão de Xiao Lon e filho de Ron, o ex-líder do seu clã que traiu a todos por um motivo secreto. Ele é conhecido desde então como o príncipe filho do traidor, uma alcunha que acaba com sua reputação.

Duo se une a Ash com a esperança de perseguir o seu pai nos eventos do torneio do rei dos lutadores. Através de Ash, Duo Lon também conhece Shen Woo. Ele acaba gostando de sua companhia o suficiente para ser amigável com eles. Depois de descobrir os verdadeiros objetivos de Ash, ele se junta com Elisabeth Blanctorche e Benimaru Nikaido para punir seu ex-companheiro de equipe.

**Aparência:** Duo Lon veste-se sempre com negro e adornos comuns ao seu clã. Ele possui um porte quase aristocrático, e prende seu cabelo de forma a ter uma aparência semelhante a uma serpente.

**Personalidade:** Apesar de ser um assassino, Duo Lon é calmo e tem um bom coração. Ele também tem um senso estrito de justiça, como mostrado quando ele se juntou ao Ash e por sua missão de matar seu próprio pai.



Estilo: Kung Fu, estilo Cobra. Escola: Flying Brigands Conceito: Assassino Silencioso Assinatura: Cabeça parecida com uma serpente.

### Atributos

- Físico: Força 4, Destreza 6, Vigor 4
- Mental: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5
- Social: Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 4

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 4, Perspicácia 4, Manha 4, Lábria 2
- Perícias: Luta às Cegas 4, Liderança 2, Segurança 3, Furtividade 5, Sobrevivência 3, Interrogatório 3
- Conhecimentos: Computador 1, Investigação 3, Mistérios 4, Estilos 4 Medicina 2

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 2, Recursos 4, Apoio 4, Híbrido Animal (cobra) 2
- Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 0, Esportes 5, Foco 5
- Manobras: Jump, Kippup, Foot Sweep, Dim Mak, Extended Limbs (GENMUKEN), Shumpo (HIMOUKYAKU – ZEN), Fireball (JUON SHIKOU), Dashing Clothesline, Yoga Teleport (Shadow Teleport), Summon Spirit, Spirit Bomb (GENMU BAKKOU SHIKOU)
- Combos:  
Dashing Shoulder – Spirit Bomb (Dizzy)  
Strong – Strong – Strong (Dizzy) Combo Shaki Juuryu  
Jumping Forward – Jab – Spirit Bomb

### Renome

- Glória 4, Honra 7
- Chi 7, Força de Vontade 7, Saúde 20

## SHEEN WOO

**Histório:** Shen Woo foi criado em Xangai, onde criou seu próprio estilo brutal de boxe de rua. Ele logo ficou temido na região ele vivia pela emoção da luta. Eventualmente, ele conheceu o enigmático lutador Ash, que convidou Shen para se juntar “equipe dos heróis” no torneio KOF 2003. Apesar dele e Duo Lon terem suspeitas sobre Ash, Shen não se importava tanto com isso porque estava ansioso para encontrar e enfrentar adversários mais fortes.

No final de The King of Fighters XI, Ash resolve por Oswald para enfrentar Shen, sobrevivendo a sua luta com Oswald, no ano seguinte ele junta-se a Duo e Elizabeth para deter seu antigo companheiro de equipe. Embora Shen não se importe tanto com Ash, ele não está muito feliz com a idéia de ser usado duas vezes por uma pessoa e realmente encher ash com bons socos lhe parece uma ótima idéia.

**Aparência:** She se veste despojadamente, com cabelos bem punks. Gosta de exibir seus musculos com a camisa aberta.

**Personalidade:** Você tem uma personalidade selvagem e turbulenta e está sempre atento a uma boa luta. Apesar de sua natureza imprudente, você possui uma sensação de lealdade e reconhece o valor da amizade.

Estilo: Boxe Escola: Desconhecido, Conceito: Diletante, Assinatura: Sorri enquanto cria Chamas Verdes.

### Atributos

- Físico\*: Força 6, Destreza 4, Vigor 5
- Mental: Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 5
- Social: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 5

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 3, Perspicácia 2, Intimidação 5, Manha 3
- Perícias: Luta às Cegas 2, Condução 3 Segurança 3, Furtividade 2,
- Conhecimentos: Arena 2, Investigação 2, Medicina 1, Estilos 3

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 3, Elemental(fogo) 2, Recursos 2, Fama 1
- Técnicas: Soco 6, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 0, Esportes 4, Foco 2
- Manobras: Jump, Kippup, Foot Sweep, Turn Punch, Dashing Punch, Spinning Back Fist, Burn Knuckle(GEKIKEN), Buffalo Punch(FUKKOGKI), Power Uppercut (TENRENKEN), Haymaker (DANKEN), Missile Reflection, Energy Reflection
- Combos:  
Buffalo Punch – Haymaker (Dizzy)  
Jab – Haymaker (Dizzy)  
Haymaker – Tenshou Bakushingeki  
Jab – RoundHouse – Power Uppercut

### Renome

- Glória 8, Honra 3
- Chi 5, Força de Vontade 10, Saúde 20



## ELISABETH BLANCTORCHE

**Histórico:** Elisabeth é o último membro conhecido da família Blanctorche, uma família de nobres na França que supostamente protege os inocentes. Ela é uma amiga de infância de Ash Crimson e eles foram criados juntos na mesma mansão. Ela costumava ser como uma irmã mais velha para ele, até que um incêndio queimasse a mansão e mata-se sua família. Como o único Blanctorche sobrevivente ela mora com o mordomo, Jacques, perto dos restos da casa de sua família.

Ela convida Benimaru Nikaido e Duo Lon para a França para revelar que ela conhece sobre a traição de Ron. Eles a informam sobre o roubo de Ash do espelho de Chizuru e ela decide se juntar a eles. Com o trio reunido com o objetivo de derrubar Ash, eles formam a Equipe dos Rivais. Ela agora quer entender o que aconteceu no seu passado, o que aconteceu com sua família e o que aconteceu com Ash.

**Aparência:** Elizabeth veste-se com toda a pompa de uma nobre da realiaza francesa. Costuma usar seu chicote de equitação para lutar.

**Personalidade:** Você é membro de uma alta estrita classe da alta nobreza. Uma vez que você decida fazer algo, você fará o que for preciso para conseguir isso. Você pensa com carinho em Ash como se ele fosse seu irmão mais novo.

Estilo: Savate, Elemental (Ar/Luz) Escola: Prof. Particular, Conceito: Aristocrata, Assinatura: Pose arrogante



### Atributos

- Físico: Força 4, Destreza 5, Vigor 4
- Mental: Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5
- Social: Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 5

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 2, Perspicácia 3 Interrogação 2 Intimidação 4, Manha 1, Lábria 2
- Perícias: Luta às Cegas 2, Condução 1, Liderança 5, Segurança 3, Furtividade 5, Sobrevivência 2
- Conhecimentos: Arena 3 Computador 2, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 3

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 2, Recursos 5, Elemental(ar) 3\*, Staff 3
- Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 0, Esportes 5, Foco 5
- Manobras: Jump, Kippup, Foot Sweep, Sonic Boom (ÉTINCELLES), Esquives, Elemental Stride, Sense Element, Elemental Explosion (NOBLE-BLANCHE), Haymaker, Criminal Upper (MISTRAL), Final Wave(ETOILE – FILANTE)

### Combos:

Elemental Stride – Power Uppercut – (Dizzy) Combo Coup De Vent; Haymaker – Power Uppercut (dizzy); Elemental Strider – Criminal Upper – Elemental Rage Combo Grand Rafale; Jumping Forward – Sonic Boom – Criminal Upper

### Renome

- Glória 5, Honra 9
- Chi 8, Força de Vontade 8, Saúde 20
- Equipamento: Chicote de Equitação. Técnica base: Soco, Velocidade +1, Dano +1

\*Embora seja Elemental de Ar, os golpes de Elisabeth tem efeitos visuais de Luz.

## ADELHEID BERNSTEIN

**Historico:** Adelheid e sua irmã Rose residem em um dirigível chamado "Sky Noah". Em The King of Fighters 2003, ele desafia os lutadores do torneio a pedido de sua irmã. Sua história em The King of Fighters XI termina quando enfrenta e perde para os Ikari Warriors. Ao final do torneio ele conversa pacificamente com Heidern e explica que ele está apenas seguindo o legado de seu pai, mas na verdade ele não gosta de lutar e só faz isso pelos pedidos da sua irmã.

Futuramente Adelheid acaba cooperando com Heidern (no qual ele se dirige a ele como "Coronel Heidern"), enquanto tenta ajudar as forças do bem a reprimir os planos malignos Daqueles do Passado. Quando Rose finalmente é libertada do controle mental de Saike, ele tranquiliza sua irmã e fala que irá punir os responsáveis pelo estado de sua irmã.

**Aparência:** Adelheid veste-se com roupas militares semelhantes a aquelas usadas por seu pai. Ele tem uma pele pálida e cabelos loiros e esvoaçantes.

**Personalidade:** Ao contrário de seu pai, você é um lutador honrado. Você ama sua irmã e tenta representar o legado de sua família.

Estilo: Forças Especiais Escola: Prof Particular, Conceito: Herdeiro Relutante, Assinatura: Sorri enquanto cria Chamas Verdes.

### Atributos

- Físico: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- Mental: Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 5
- Social: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 5

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 2, Perspicácia 3 Interrogação 2 Intimidação 4, Manha 1, Lábria 2
- Perícias: Luta às Cegas 2, Condução 1, Liderança 5, Segurança 3, Furtividade 5, Sobrevivência 2
- Conhecimentos: Arena 3 Computador 2, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 3

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 3, Recursos 3, Elemental(fogo) 5, Contatos 2
- Técnicas: Soco 5, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 5
- Manobras: Jump, Kippup, Slide Kick, Fireball, Flying Tackle, Face Slam, Double-Hit Kick, Flash Kick, Somersault, Double-Hit Punch, Iaido Kick, Energy Reflection, Missile Reflection
- Combos:
  - Flying Tackle – Face Slam (dizzy)
  - Fireball – Fireball
  - Slide Kick – Flash Kick
  - Strong – Double-Hit Kick – Jumping Roundhouse Kick (dizzy)

### Renome

- Glória 8, Honra 7
- Chi 9, Força de Vontade 9, Saúde 20



## MALIN

**Historico:** Malin é uma menina enigmática de uma organização desconhecida que se especializa na coleta de informações. Suas entradas no torneio foram calculadas, ela convenceu athena e Hinako fingindo estudar com elas, e até mesmo o time Anti Kyokugenryu foi orquestrado por ela. Graças à sua experiência em espionagem, ela costuma liderar o esforço para espionar os praticantes do karatê Kyokugenryu. Ela, ou pelo menos alguém com o nome dela, já foi mencionada na série como membro do fã-club de Athena.

**Aparência:** Mailin se veste como uma garota comum, podem sempre com diversas armas escondidas na sua roupa. Ela tem longos cabelos loiros presos por uma touca.

**Personalidade:** Você é uma garota mimada sempre tentando obter o que quer. Além do pressuposto de que ela geralmente está em algum tipo de missão, seus motivos reais para estar no torneio ainda não estão claros. Ela é orgulhosa de suas habilidades e facilmente se irrita quando está subestimada.



Estilo: Ninjutsu Escola: Desconhecido, Conceito: Espiã. Assinatura: Armas, Muitas Armas

### Atributos

- Físico\*: Força 4, Destreza 6, Vigor 4
- Mental: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4
- Social: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 4

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 5, Perspicácia 3 Interrogação 4 Intimidação 2, Manha 3, Lábria 4
- Perícias: Luta às Cegas 4, Condução 1, Liderança 2, Segurança 4, Furtividade 5, Sobrevivência 3
- Conhecimentos: Arena 1 Computador 2, Investigação 4, Medicina 1, Mistérios 1, Estilos 2

### Vantagens

- Antecedentes: Recursos 2, Apoio 3, Contatos 4
- Técnicas: Soco 1, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 0 Esportes 5, Foco 3 Arremesso 4 Faca 4
- Manobras: Jump, Kippup, Slide Kick, Shock Treatment, Handstand Kick, Ax-kick, Wall Spring, Uppercut (Faca), Lightfeet, Shrolded Moon
- Combos:  
Handstand Kick – Arremesso Facas (dizzy)  
Faca Strong – Garra Strong – Faca Fierce  
Jab Faca – Jab Faca – Slide Kick

### Renome

- Glória 4, Honra 4
- Chi 3, Força de Vontade 7, Saúde 18
- Armas: Facão (Tecnica base, Faca, Vel +0, Dan +2), Facas (5), Yoyos (Boomerang) (2), Garra (Igual a arma do Vega)

## OSWALD

**Historico:** Oswald é um homem que é dito ser um hitman profissional. Ash pediu para Oswald se juntar ao torneio com base nos rumores que ele ouviu sobre ele. Uma vez que não sabiam muito sobre o outro, as condições para se juntar à equipe foram decididas em um jogo de poker; O vencedor escolheria fazer o que agradou. Apesar de ter uma mão vencedora, Oswald reconhece a habilidade de Ash e aceita a derrota - ele se apresenta a seus companheiros então.

É revelado no final do torneio que Oswald se junta a Ash e Shen Woo para obter dinheiro e drogas denominadas 'Dragon Pills' (ou 'Ryu-gun' em japonês). Ash concorda em fornecer informações sobre a droga, explicando que só pode ser dado a ele se ele derrotar o inimigo do provedor, Shen Woo. Quando Ash deixou Oswald e Shen sozinhos, uma batalha entre os dois ocorreu, cujo vencedor ainda não foi revelado; Embora a sobrevivência confirmada de Shen e Oswald torne ambos os resultados igualmente plausíveis.

**Aparência:** Oswald se veste discretamente, com terno e gravata. Possui cabelos brancos bem cortados, e sempre usa luvas e um óculos com lentes vermelhas.

**Personalidade:** Você é um homem calmo e muito sério que está disposto a fazer qualquer coisa para atingir seus objetivos, chegando até a matar. Você age como um profissional e não é tocado por conceitos como a moralidade

Estilo: Forças especiais. Escola: Desconhecido, Conceito: Assassino  
Assinatura: Óculos e sorriso maquiavélico.

### Atributos

- Físico: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- Mental: Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 5
- Social: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 5

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 2, Perspicácia 3 Interrogação 3 Intimidação 2, Manha 4, Lábria 2
- Perícias: Luta às Cegas 4, Condução 2, Liderança 1, Segurança 4, Furtividade 4, Sobrevivência 3
- Conhecimentos: Arena 1 Computador 2, Investigação 2, Medicina 2, Estilos 1

### Vantagens

- Antecedentes: Recursos 3, Contatos 4
- Técnicas: Soco 4, Chute 6, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 6\*
- Manobras: Jump, Kippup, Slide Kick, Knife Hand Strike, Haymaker, Power Uppercut, Esquives, Widowmaker, Rising Tackle, Hundred Hand Slap, Dashing Clothesline
- Combos:  
Jab – Jab – Jab  
Haymaker – Power Uppercut – Rising Tackle (Dizzy)  
Power Uppercut – Widowmaker  
Dashing Clothesline – Hundred Hand Slap.

### Renome

- Glória 8, Honra 4
- Chi 10, Força de Vontade 8, Saúde 20
- Arma: Carta de Baralho (Técnica base, Soco, Dano +1 Velocidade +1)



## Aqueles do Passado: MUKAI

### MUKAI

**Histórico:** origens de Mukai são desconhecidas. Tudo o que é certo é que ele é membro de uma organização secreta, conhecida como “Aqueles do passado”. Ele é convidado a não intervir diretamente no torneio de 2003, apenas fazendo uma aparição para testar a equipe vencedora para ver se eles vão sobreviver “a nova era”.

Ele reaparece no The King of Fighters XIII, ao lado dos outros membros de “Daqueles do Passado”, na sequência de pré-luta de Saiki. Enquanto os outros membros se retiram, Mukai solicita ao seu mestre que se afaste e deixe o resto para ele. No entanto, Saiki, em vez disso, o apunhala e drena sua força vital completamente. Enquanto o corpo dilapidado de Mukai afunda no chão, seu mestre usa sua energia para lutar contra a equipe vencedora do torneio.

**Aparência:** Você é um homem grande e musculoso, porém quando se prepara para lutar assume sua forma elemental exibindo uma pele negra e rochosa.

**Personalidade:** Você sabe que ele é um ser poderoso. Você tende a ter uma maneira muito dramática de falar, quase teatral. Não teme os humanos, apenas considera eles formigas..

Estilo: Pancrácio, Elemental (Terra) Escola: Desconhecido, Conceito: Membro d’Aqueles do Passado, Assinatura: Forma Sombria

#### Atributos

- Físico: Força 6, Destreza 4, Vigor 6
- Mental: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3
- Social: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2

#### Habilidades

- Talentos: Prontidão 2, Perspicácia 3 Interrogação 2 Intimidação 4, Manha 1, Lábria 2
- Perícias: Luta às Cegas 2, Condução 1, Liderança 5, Segurança 3, Furtividade 5, Sobrevivência 2
- Conhecimentos: Arena 3 Computador 2, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 3

#### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 3, Apoio 3, Elemental(Terra) 5
- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 3, Foco 5
- Manobras: Jump, Slide Kick, Elemental Skin\*, Sense Element, Stunning Shout (Time Stop), Wall, Wounded Knee, Haymaker, Power Uppercut, Stone, Elemental Rage, Air Smash.
- Combos:  
Elemental Explosion  
Elemental Rage – Haymaker  
Wounded Knee – Wounded Knee (Dizzy)

#### Renome

- Glória 8, Honra 4
- Chi 8, Força de Vontade 10, Saúde 20



## SHION

**Histórico:** Shion é um personagem enigmático sobre o qual nada é conhecido. Ele trabalha no submundo como Magaki e parece bem informado sobre o funcionamento de Orochi. Sua motivação verdadeira e sua razão para seguir Magaki são desconhecidos. Após sua derrota durante as finais do torneio, ele é arrastado por um portão extra-dimensional por Magaki.

**Aparência:** Você embora seja homem tem uma aparência muito feminina. Logos cabelos e uma roupa tradicional de wu shu. Sempre carrega com sua lança.

**Personalidade:** Você compartilha a ideologia de Mukai de que os seres humanos não devem ser subestimados e têm um enorme potencial. Shion e Magaki compartilham um relacionamento desconfortável; Magaki é arrogante e orgulhoso de sua própria força, vendo a maioria dos “humanos” como lixo.



Estilo: Wu Shu, Elemental (Ar) Escola: Desconhecido, Conceito: Diletante, Assinatura: Pose par o oponente.

### Atributos

- Físico\*: Força 3, Destreza 6, Vigor 5
- Mental: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4
- Social: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 4

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 2, Perspicácia 4, Interrogação 3, Intimidação 2, Manha 3, Lábria 1
- Perícias: Luta às Cegas 2, Condução 1, Liderança 3, Segurança 1, Furtividade 3, Sobrevivência 3
- Conhecimentos: Arena 3 Computador 1, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 4, Estilos 1

### Vantagens

- Antecedentes: Apoio 3 Elemental(ar) 3 Contatos 3
- Técnicas: Soco 4, Chute 5, Bloqueio 4, Esportes 5, Foco 4 Lança 5
- Manobras: Jump, Kippup, spinning weapon(lança), Uppercut (lança), Hundred Hand Slap, Power Uppercut, Punch defense, Kick Defense, Flying Heel Stomp, Wall Spring, Air Blast, Sense Element,
- Combos:  
Jab lança - Strong Lança - Fierce lança  
Hundred Hand Slap – Power Uppercut (dizzy)

### Renome

- Glória 3, Honra 6
- Chi 5, Força de Vontade 7, Saúde 20
- Equipamento: Lança +0 Velocidade, +3 Dano, +1 Movimento.

## MAGAKI

**Historico:** Um membro de Daqueles do Passado. Magaki, ao lado de Shion, organiza o torneio do rei dos lutadores com a esperança de reaver o poder de Orochi para dar ao seu mestre. Magaki odeia a ideologia de Mukai de que os seres humanos devem ser observados cuidadosamente e adverte Shion para não o trair. Quando Shion é derrotado por Kyo e sua equipe, Magaki o leva para outra dimensão. Ele enfrenta os lutadores na final do torneio do kof XII, depois que ele foi derrotado, ele se levantou, aparentemente ileso, e depois de comentar que talvez fosse preciso um pouco mais do que a energia dos lutadores para despertar Orochi, fez sua saída em outro reino. No entanto, ele teve menos sorte do que Mukai; Quando tentava fugir pelo portal do tempo ele foi morto pela lança de Shion.



**Aparência:** Você gosta de está sempre bem elegante. Vestindo-se com ternos caros e com cabelo sempre bem penteado, porem quando quer lutar transforma-se com seu real poder em uma criatura grotesca, onde é possível ver suas veias pulsando de energia por sob a pele.

**Personalidade:** Você acredita que os humanos têm pouco potencial de potencial e são bem fracos por isso costuma subestimá-los. Você parece esperar que todos os seus caprichos sejam cumpridos e tem pouca paciência para aqueles que não cumprem. Você respeita a força, e acredita sinceramente na "sobrevivência do mais apto".

Estilo: Mix de Estilos, Elemental (fogo) Escola: Desconhecido, Conceito: Diletante, Assinatura: Sorri enquanto cria Chamas Verdes.

### Atributos

- Físico: Força 6, Destreza 3, Vigor 7
- Mental: Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 5
- Social: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 4/1

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 3, Perspicácia 2, Interrogação 4, Intimidação 4, Manha 2, Lábia 2
- Perícias: Luta às Cegas 3, Condução 2, Liderança 4, Segurança 2, Furtividade 1, Sobrevivência 2
- Conhecimentos: Arena 2, Computador 2, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 4, Estilos 2

### Vantagens

- Antecedentes: Orochi 5, Apoio 3
- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 5
- Manobras: Jump, Kippup, Foot Sweep, Yoga Teleport, Ghost Form, Elbow Smash, Fireball, Improved Fireball, Elemental Explosion, Extendible Limbs, Zen no Mind, San He, Maka wara, Haymaker, Widowmaker, Buffalo Punch, Repeating Fireball, Final Wave
- Combos:  
Nenhum

### Renome

- Glória 7, Honra 0
- Chi 10, Força de Vontade 8, Saúde 20

## SAIKI

**Historico:** Saiki é o líder “Daqueles do Passado”, o misterioso “mestre” por outros membros da seita. Um ser que foi descrito como o emissário de Gaia, ele deseja reunir a energia vital dos lutadores do torneio para realizar a vontade de Gaia. Para fazer isso, ele realiza uma cerimônia particular para abrir uma porta direta para ele. Nas finais do torneio, ele aparece para os vencedores para matá-los, e assim obter a energia necessária para abrir o portão. Saiki mata Mukai que se recusa a realizar suas ordens, após isso entra em combate direto com os outros lutadores do torneio.

Após a luta, Saiki elogia a força dos campeões, porem ao perceber que o portão do tempo está fechando ele resolve deixar os seus inimigos vivo e se retirar de lá, porem neste momento Ash lhe surpreende e rouba seus poderes, transformando seu corpo em pó.

**Aparência:** Saiki se parece muito com Ash, porem com cabelos longos e soltos. Ele veste-se de branco e tem uma aparência andrógena. Na sua forma transformada ele ganha um aspecto meio demoníaco.

**Personalidade:** Você é confiante em suas próprias forças, e acredita ser uma entidade suprema de poder. Você é bastante malévolo e não sente o menor remédio para a carnificina que ele causa. Ele é muito arrogante, e ele orgulha-se do seu status de uma entidade antiga e, como tal, tem um “complexo de deus”.

Estilo: Mix de Estilos, Elemental (fogo) Escola: Desconhecido, Conceito: Diletante, Assinatura: Sorri enquanto cria Chamas Verdes.

### Atributos

- Físico\*: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
- Mental: Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 5 Social: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 5
- Social: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 5

### Habilidades

- Talentos: Prontidão 4, Perspicácia 3 Interrogação 2 Intimidação 4, Manha 1, Lábria 2
- Perícias: Luta às Cegas 4, Condução 1, Liderança 5, Segurança 3, Furtividade 3, Sobrevivência 3
- Conhecimentos: Arena 3 Computador 2, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 5, Estilos 3

### Vantagens

- Antecedentes: Aliados 3, Recursos 3, Elemental(fogo) 5, Contatos 2
- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 7
- Manobras: Jump, Kippup, Foot Sweep, Fireball (KIYOKU-NO-TSUKI), Flash Kick (HANETSURUBE-NO-NATA), Power Kick (HIORI-NO-KUSABI), Yoga Teleport (SHICHIRI-GAKE)\*, Hurricane Kick, Sonic Boom (TOKOYAMI-NO-FUNE), Elemental Rage (KYORYUU-NO-ORI), Final Wave (KASUMI)



- Manobras na forma Desperta\*: Ice Blast, Stomach Pump, Criminal Upper, Improved Fireball, Power Uppercut, Wounded Knee, San He, Final Wave.
- Combos:  
Flash Kick – Yoga Teleport – Haymaker (Combo Kasahazushi-no-Tsuchi)  
Flash Kick – Yoga Teleport – Hurricane Kick (Combo Washiba Otoshi) (Dizzy)  
Power Kick – Yoga Teleport (combo Ura Shichiri)  
Jump – Yoga Teleport – Roundhouse kick
- Combos na Forma Desperta\*:  
Criminal Upper – Ice Blast  
Bloqueio – Stomach Pump

#### Renome

- Glória 7, Honra 0
- Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

\*Saiki pode utilizar Yoga Teleport sem custo de chi. Todas as suas manobras elementais são consideradas de trevas. Além disso na Sua forma despertada ele possui Força e Vigor 7, porém sua destreza cai para 4. E seu Chi torna-se ilimitado, tal qual Orochi. Assim como Orochi, se você quiser dar aos jogadores um desafio de Verdade considera que Saiki na sua forma verdadeira também possui saúde 50.





**Combate!**

## NOVAS MANOBRAS ESPECIAIS

### SOCO

---

#### **Burn Knuckle**

Pré-requisitos: Soco 3, Esportes 3, Foco 2

Pontos de Poder: Jeet Kune Dô 3, Outros 4

Um golpe desenvolvido por Terry após lutar contra diversos pugilistas. Rente ao chão, o lutador voa pelo ar para dar um supersoco com chamas no oponente.

Sistema: O personagem deve se mover em uma linha hexagonal reta. A manobra causa knockdown se causar dano. Como o voo é próximo do solo, não conta como uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +5

Movimento: +3

#### **Dashing Clothesline (Shoulder)**

Pré-requisitos: Soco 4, Esportes 3

Pontos de Poder: Sanbo 3, Outros 4

O lutador se movimenta muito, a ponto de chegar até o seu oponente com seu corpo, derrubando-o no primeiro impacto. Normalmente o lutador utiliza seu ombro ou costas para atingir o oponente mas lutadores de luta livre costumam usar o braço erguido (clothesline). Mesmo não possuindo grande velocidade, é uma ótima ação ofensiva.

Sistema: Use os modificadores abaixo. Essa manobra causa Knockdown no alvo que sofrer algum dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +5

Movimento: +2

#### **Double-Hit Punch**

Pré-requisitos: Soco 2

Pontos de Poder: Boxe, Forças Especiais, Kickboxing Ocidental, Kung Fu 1, Outros 2

Como no Double-Hit Kick, o lutador desfere um soco duplo, geralmente acertando no estômago e na face do oponente.

Sistema: O dano é rolado duas vezes com os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +0

Movimento: -1

#### **Jet Uppercut**

Pré-requisitos: Soco 5, Jump

Pontos de Poder: Boxe 4; Kickboxing Ocidental, Wu Shu 5

O lutador ataca com a mão originalmente usada para jabs, avançando enquanto agacha e subindo aos ares num poderoso soco. A movimentação permite avançar mais que nos uppercuts ascendentes de estilos como Karatê e Kung Fu. Por outro lado, a manobra possui menos impacto, pela ênfase em surpreender e cobrir distâncias.

Em geral, consiste num único soco com a mão avançada, mas mestres acrobatas giram o corpo e os braços conforme sobem no ar.

Sistema: Funciona de forma similar ao Dragon Punch, sendo uma manobra mais fraca, mas com maior movimento.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +5

Movimento: +0

#### **Mega-Punch**

Pré-requisitos: Soco 3, Foco 1

Pontos de Poder: Boxe, Forças Especiais 4, outros 5.

Um potente soco que pode ser executado na altura do estômago da vítima ou diretamente no rosto dela, que sofre muito e é arremessada ao chão para uma dolorosa queda

Sistema: Causa Knockdown (se causar dano) e arremessa a vítima a Força (em Hexágonos) de distância.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +6

Movimento: Um

#### **Snake Strike**

Pré-requisitos: Soco 5, Jump

Pontos de Poder: Kung Fu, Forças Especiais 3; Wu Shu 4; Outros 5

O lutador salta e desfere uma série de socos no ar.  
Sistema: É uma manobra aérea que pode se esquivar de projéteis como o Jump. Se o oponente for interrompido em uma manobra aérea, o dano pode ser rolado duas vezes.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: +1

Movimento: -1

### **Vulcan Punch**

Pré-requisitos: Soco 5, Hyper Fist

Pontos de Poder: Forças Especiais 2, Boxe, Kickboxing Ocidental 3, Outros 5.

A versão do Hyper Fist de Ralf.

Sistema: funciona de forma igual ao Hyper Fist, exceto que possui modificadores diferentes e causa knockdown.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +0

Movimento: -2

## **CHUTE**

---

### **Dive Kick**

Pré-requisitos: Chute 2, Esportes 2, Jump

Pontos de Poder: Tai Chi Chuan 2; Karatê Shotokan, Majestic Crow Kung Fu, Silat, Wu Shu 3; Outros 4

O lutador salta o mais alto que pode e desce fulminante sobre sua vítima, com a perna esticada voltada para baixo, geralmente acertando na cabeça.

Sistema: Funciona como o Ax Kick, exceto que não causa knockdown em Manobras Aéreas.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: -1

### **Iaido Kick (Sonic Scythe)**

Pré-requisitos: Chute 4, Flash Kick

Pontos de Poder: Forças Especiais 2; Kung Fu 3; Outros 4

Girando o corpo em alta velocidade, o lutador consegue criar uma onda sônica à sua frente, atingindo o adversário com grande violência.

Sistema: O ataque tem um alcance de 2 hexágonos em linha reta, atingindo o alvo mais próximo presente na área afetada.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Nenhum

### **Multiple Stomp**

Pré-requisitos: Esportes 4, Flying Heel Stomp

Pontos de Poder: Kung Fu, Wu Shu, Forças Especiais 3, Outros 4

Muitos lutadores convertem seu pisão em vários chutes em apenas um salto. Eles vão trocando de perna e desferindo os golpes.

Sistema: Role o dano três vezes com os modificadores abaixo. É uma manobra aérea em linha reta, e pode se esquivar de projéteis como o Jump. Oponentes em manobras de agachamento ainda serão atingidos pelo último chute.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +0

Movimento: -1

### **Power Kick**

Pré-requisitos: Chute 3

Pontos de Poder: Força Especiais, Karatê Shotokan 3; Kickboxing Ocidental, Muay Thai, Wu Shu 4, Outros 5

Com um movimento simples e eficaz, o lutador desfere um verdadeiro coice em sua vítima, arremessando-a

longe. É um chute muito forte, apesar de ser lento. É um pouco difícil de ser executar no início, mas é uma arma eficaz.

Sistema: Empurra 1 Hexágono para trás e causa Knockdown (se causar dano) em Manobras Aéreas.

Custo: Nenhum

Velocidade: -3

Dano: +5

Movimento: Dois

### **Slash Kick**

Pré-requisitos: Chute 3, Esportes 3, Foco 2

Pontos de Poder: Muay Thai 4, Outros 5

Esse belíssimo chute inventado por Joe Higashi é devastador. O lutador se lança como no Burn Knuckle, mas com o pé! Esse também vem cheio de fogo!

Sistema: É idêntico ao Burn Knuckle, mas o dano se calcula com Chute.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +5

Movimento: +3

### **Somersault Kick**

Pré-requisitos: Chute 5, Esportes 4, Flash Kick

Pontos de Poder: Forças Especiais 2, Outros 4.

Irritado com seu flash kick, Ash Crimson desenvolveu seu golpe até que ele ficasse mais móvel e com mais de um impacto.

Sistema: O primeiro chute conta como um Forward Kick, acertando um oponente apenas se o lutador que utilizou o Somersault Kick não precisar se movimentar para o dano (como no Flaming Dragon Punch). O segundo acerto tem modificador +7 de dano e causa knockdown.

Custo: 1 Força de Vontade, 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +2, +7

Movimento: Um

### **Wheel Kick**

Pré-requisitos: Chute 3, Esportes 3 Jump

Pontos de Poder: Capoeira, Kung Fu, Muay Thai, Wu Shu 3; Outros 4

O lutador se joga em uma cambalhota para frente, esticando a perna e caindo com o calcanhar em cima da cabeça do oponente. Terry gosta de chamar essa manobra de Crack Shoot.

Sistema: Wheel Kick é uma manobra aérea e pode se esquivar de projéteis como o Jump.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: +1

## **APRESAMENTO**

---

### **Elemental Rage**

Pré-Requisitos: Apresamento 2; Foco 3; Elemental (Qualquer) 2 ou Shock Treatment.

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 3

O personagem agarra seu oponente e então o explode com seu poder Elemental. Alguns lutadores como Kyo e Benimaru preferem erguer oponente e então transferir seu Chi para seus punhos.

Sistema: Cause dano igual a Inteligência + Apresamento +3. Se causar dano, o oponente sofre Knockdown. Essa manobra ignora Grappling Defense.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: +3 (veja descrição)

Movimento: Um

### **Sado Maso**

Pré-requisitos: Apresamento 4, Esportes 4, Soco/Arma 3

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 5

Essa manobra é simples e eficaz, e foi desenvolvida por Yamazaki. O lutador agarra a vítima caída, e a arrasta pelo chão com uma das mãos, socando (ou golpeando com uma arma) com a outra. Yamazaki prefere trocar as mãos a cada golpe.

Sistema: Para este Apresamento funcionar, a vítima deve estar em Knockdown ou Atordoada. O lutador deve entrar no hexágono da vítima, daí poderá arrastá-la até onde seu Movimento permitir (usando o segundo modificador agora). A cada hexágono em que a vítima é empurrada, o atacante rola o Dano com os modificadores abaixo. O Dano é rolado usando Soco/Arma ao invés de Apresamento. Note que quando compra a Manobra, o personagem deve especificar com o que aplica a Manobra; punhos ou alguma arma (como Yamazaki, que aplica com faca). No final, a vítima é considerada Knockdown novamente.

Custo: 2 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: -1 (Veja descrição acima)

Movimento: Um/-2 (Veja descrição acima)

### **Shoulder Throw**

Pré-requisitos: Apresamento 3, Esportes 3 Throw  
Pontos de Poder: Sanbo, Forças Especiais 3 Jiu Jitsu, 4, Outros 5

Esta técnica foi desenvolvida por Clark, que estava frustrado com oponentes que rolavam para absorver o impacto de seus arremessos. Ele então agarra o oponente e arremessa o ele para cima que, então cai em seu ombro, para depois arremessa-lo no chão.

Sistema: Causa Knockdown e arremessa o oponente a 1 hexagono de distância do personagem, com exceção que o dano é rolado 2x e oponente não se beneficia do uso de Breakfall.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: Um

### **Super Throw**

Pré-requisitos: Apresamento 4, Esportes 3, Força 4, Throw

Pontos de Poder: Forças Especiais, Luta Livre, Sanbo 4, Outros 5

Blue Mary desenvolveu essa Manobra enquanto se preparava para o torneio de Geese. Ela pega o oponente como se fosse realizar um Throw, no entanto, agarrava seus pés rapidamente. Daí então Mary girava seu corpo (girando também o oponente) para pegar impulso e arremessava o oponente. O oponente era jogado a uma distância considerável e sofria grande dano.

Sistema: Funciona de forma similar ao Throw, exceto que possui modificadores melhores, requer o gasto de 1 Força de Vontade e a vítima pode ser arremessada a um número de hexágonos igual a Força + Apresamento do atacante.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +6

Movimento: Um

## **ESPORTES**

---

### **Dashing Elbow**

Pré-requisitos: Soco 3, Esportes 4

Pontos de Poder: Kung Fu 3, Outros 4

O lutador corre até seu oponente e desfere o uma cotovelada. Outros, como Mai, desferem uma cambalhota para frente, e quando a terminam, executam a cotovelada.

Sistema: Apesar de ser uma cotovelada, o dano é calculado com Esportes, pois o lutador usa seu corpo para machucar o oponente.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +1

Dano: +2

Movimento: +3

### **Elemental Explosion (Ryuuembu)**

Pré-Requisitos: Esportes 2; Foco 2;

Pontos de Poder: Ninjutsu 2, Outros 4

O personagem gira seu corpo para o oponente e então explodi-lo com seu chi.. Mai desenvolveu esta manobra com o uso de seus leques, Ela concentra seu Chi, e o transfere para seus leques, que ardem em chamas durante seu giro, e torra o oponente. K' utiliza esse golpe criando uma onda de calor na sua frente enquanto May Lee explode o adversário enquanto faz uma pose de sentai.

Sistema: A manobra acerta duas vezes, A primeira com dano igual a Esportes + Força, a segunda com Foco + Inteligência. Se na segunda rolagem causar dano, causa Knockdown.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: -1 (veja a descrição)

Movimento: -2

### **Rising Tackle**

Pré-requisitos: Esportes 4, Jump

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 4

Terry Bogard popularizou esse super antiaéreo. Ele salta de cabeça para baixo, com um dos pés apontando para cima, girando o corpo. O lutador Krauser inventou uma variação da mesma onde ele salta com a cabeça erguida e então gira o corpo atingindo o oponente com seus braços.

Sistema: Funciona de forma similar ao Hurricane Kick, exceto que a manobra tem Movimento Um. Portanto, todos ao redor são atingidos e empurrados para trás. Mas oponentes no mesmo hexágono são puxados pelo golpe, e levados para cima, podendo ser acertados até três vezes. O

ataque só para se houver uma falha crítica no rolamento de dano. Vítimas que foram levadas para cima pelo atacante sofrem um Knockdown no último acerto.

Custo: 1 Força de Vontade, 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: Um

## **FOCO**

---

### **Awakening Blood**

Pré-requisitos: Foco 4, Orochi 4, Sense Orochi

Pontos de Poder: Orochi 4

Com esse poder, o Orochi pode, após localizar outro Orochi, despertar o sangue nele. São poucos os que dominam esse poder (só são conhecidos os líderes Goenitz e Yashiro e o próprio Orochi), mas ele é muito útil.

Sistema: Essa Manobra só pode ser usada em um Orochi. Se isso for feito corretamente, basta usar as regras da Manobra Psychic Rage. Mas note que o alvo não sofre os efeitos do Psychic Rage, e sim os efeitos do sangue despertado. Se usado em pessoas normais, causa os mesmos efeitos que o Psychic Rage.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

### **Criminal Upper**

Pré-requisitos: Foco 3, Power Uppercut

Pontos de Poder: Boxe, Kickboxing, Muay Thai 3, Outros 4

Alguns lutadores conseguem desferir uppercuts tão rápidos e poderosos que chegam a criar correntes de vento similares a um mini-furacão. Esses ventos, apesar de não alcançarem grandes distâncias, são ótimos para derrubar oponentes despreparados e para impedir projéteis de se aproximarem do lutador.

Sistema: funciona de forma similar a um soco ou chute, atingindo no mesmo hexágono ou no hexágono adjacente ao lutador. Causa Knockdown se causar no mínimo um ponto de dano, mesmo que o oponente bloqueie (salvo se estiver usando

San He). Esta manobra não é um projétil (portanto não pode ser saltado por cima com Jump ou refletido com Energy Reflection), mas pode ser usado para bloquear outros projéteis se interromper o lutador que disparou o projétil (tiver velocidade maior). Nestes casos, o projétil não atinge o atacante.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Um

### **Diamond Edge**

Pré-requisitos: Foco 5, Elemental (Terra/Gelo) 4, Wall

Pontos de Poder: Elemental (terra/Gelo) 4

Descrição

Sistema: Você cria uma barreira e estacas de Rocha ou Gelo que perfura a todos numa linha, com alcance igual ao Foco do personagem. A barreira dura até o final do turno e absorve qualquer projétil que entrar em contato.

Custo: 2 Chi

Velocidade: -2

Dano: +7

Movimento: Nenhum

### **Final Wave**

Pré-requisitos: Foco 5, Fireball ou Sonic Boom.

Pontos de Poder: Qualquer 5

O personagem cria uma onda de destruição com seu chi que afeta a todos. Simples, brutal e eficaz.

Sistema: Afeta a todos numa área circular de três hexágonos de raio. A área inicial pode ser o próprio personagem, ou um hexágono específico diante dele a uma distância de até três hexágonos. Obviamente, o personagem que aplica a manobra não será afetado, mas aliados e inimigos são acertados sem distinção. A manobra causa knockdown se causar dano. Para cada Hexágono de distância da área de impacto inicial, reduza em 1 o dano causado.

Custo: 2 Chi

Velocidade: -2

Dano: +3 a +5 (ver descrição)

Movimento: Nenhum

### **Hurricane Upper**

Pré-requisitos: Soco 3, Criminal Upper

Pontos de Poder: Qualquer 2

Quando utiliza este golpe, Joe desfere um uppercut que produz um mini-tornado, atirando longe seus oponentes.

Sistema: o alcance é baseado no Raciocínio+Foco do personagem, e oponentes em manobras aéreas sofrem knockdown além do dano normal.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Nenhum

### **Lighting Bolt**

Pré-requisitos: Foco 4, Shock Treatment

Pontos de Poder: Qualquer 2

Você utiliza a energia estática do ambiente e invoca um poderoso raio que cai dos céus e atinge o seu oponente, embora seja um projétil este ataque não pode ser absorvido por golpes que normalmente o fariam como um Power gêiser, pois ele desce de cima para baixo atravessando barreiras como Wall e similares. Sokaku costuma invocar o poder através dos espíritos que controla.

Sistema: Possui alcance igual a Foco + Percepção e pode ser esquivado como um projétil, porém não é necessário uma linha de visão para que você atinja o oponente.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: +3

Movimento: Nenhum

### **Sense Orochi**

Pré-requisitos: Foco 2, Orochi 2

Pontos de Poder: Orochi 1

Esse é o poder de sentir um Orochi só de se aproximar dele. Ele geralmente é possuído apenas por Orochi e seu Reis Divinos, mas há exceções.

Sistema: Quando algum Orochi estiver no campo de vista do personagem (o Narrador deve mandá-lo fazer o teste, sem avisar para o que é), o personagem rola Percepção + Orochi. Se ele conseguir pelo menos 1 sucesso, ele identifica o Orochi nas redondezas. 2 sucessos permitem identificar Orochi que nunca foram despertados e

três sucessos identificam Orochi, seus servos e pessoas de má índole. Se o personagem não tirar nenhum sucesso ele ainda percebe um Orochi, mas não sabe identificar quem é. Apenas em caso de falha crítica o personagem não percebe nada.

Custo: Nenhum

Velocidade: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

### **Short Fireball / Energy Ball**

Pré-requisitos: Foco 3

Pontos de Poder: Karatê Shotokan 2; Kabaddi, Kung Fu 3; Outros 4.

Alguns lutadores não possuem a disciplina necessária para aprender a fantástica manobra Fireball, frustrados, eles por vezes acabam criando versões modificadas da manobra, ajustado às suas limitações. Uma dessas variantes é a Short Fireball, que é rápida e queima duas vezes. No entanto, ela não tem um alcance muito grande.

Sistema: O Dano é rolado duas vezes com os modificadores abaixo. Como um soco ou chute, pode acertar no mesmo hexágono ou no hexágono adjacente.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: nenhum

### **Shumpo**

Pré-requisitos: Foco 3, Esportes 2

Pontos de Poder: Kabaddi, Kung Fu 3; Aikidô, Karatê Shotokan 4 Outros 5

Com seu Chi, o personagem fica insubstancial, não podendo ser tocado ou mesmo machucado por nenhum tipo de energia. Essa é uma Manobra muito difícil de ser dominada, e requer um certo treinamento. É uma boa Manobra evasiva.

Sistema: Funciona de forma similar ao Backflip, mas o Movimento é baseado em Foco ao invés de Esportes.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: +2

## **Spirit Bomb**

Pré-requisitos: Foco 5, Summon Spirits

Pontos de Poder: Qualquer 4

Quando utiliza este golpe, o personagem pode invocar espíritos aleatórios de pessoas que tenham morrido a pouco tempo para atacar seu inimigo explodindo-o.

Sistema: Atinge um oponente adjacente um número de vezes igual ao Foco do personagem.

Caso cause dano ele sofre Knockdown.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Nenhum

## **Summon Spirits**

Pré-requisitos: Foco 4

Pontos de Poder: Qualquer 4

Esse poder permite ao personagem invocar espíritos dos mortos. Ele pode usar isso para fazer perguntas e se comunicar com eles.

Sistema: O personagem deve realizar um teste de Mistérios + Foco, em caso de sucesso permite invocar o espírito e mantê-lo por 1 minuto no mundo dos vivos, a cerimônia pode durar de minutos a horas dependendo da quantidade de sucessos necessária. Este espírito não pode lutar ou machucar as pessoas mas caso o mestre queira ele pode realizar diversos efeitos materiais. (como uma assombração ou poltergeist). A dificuldade para invocar o espírito depende de alguns fatores, como presença do corpo ou tempo que a pessoa morreu. A dificuldade do teste depende do acesso ao corpo e o número de sucessos necessários no teste dependem do tempo que o morto morreu.

1 Sucesso; O alvo tem que ter morrido a no máximo algumas horas.

2 Sucessos: alguns dias.

3 Sucessos: alguns meses

4 Sucessos: alguns anos.

5 Sucessos: 1 século ou mais.

Dificuldade 6: Alvo morto recentemente e seu corpo presente na cerimônia de invocação.

Dificuldade 7: Alvo morto recentemente mas sem acesso ao corpo.

Dificuldade 8: Alvo morto a um longo tempo mas com seu corpo presente.

Dificuldade 9: Alvo morto a muito tempo (1 século ou mais) com o corpo dele presente. OU algo morto a um longo tempo e sem o corpo dele presente.

Dificuldade 10: Sem acesso ao corpo. Alvo morto a muito tempo (1 século ou mais)

Custo: 2 chi

Velocidade: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

## **ARMA**

---

Whip realiza vários dos seus ataques usando seu chicote, e aqui estão algumas manobras específicas para se usar com armas. Algumas delas são apenas manobras antigas refeitas (como no caso do Double-Hit Kick – Double-Hit Strike) e se o Narrador quiser pode ignorá-las. Vale lembrar também que estas manobras SÓ podem ser realizadas com armas: se o lutador for desarmado, ele não pode usar nenhuma manobra especial que dependa da arma até recuperá-la.

### **Deflecting Strike**

Pré-requisitos: Bloqueio 3, Arma 1, Weapon Defense

Pontos de Poder: Qualquer estilo 2

O lutador deflete o ataque armado de um oponente com um ataque próprio.

Sistema: Para usar esta manobra efetivamente, o lutador precisa interromper a manobra do oponente. O lutador ganha sua Absorção completa contra o ataque armado, que é feito primeiro. O usuário desta manobra então faz seu contra-ataque a menos que ele tenha sido Atordoadado, jogado para trás ou sofrido Knockdown. O lutador usa sua Técnica com Arma para determinar o dano desta manobra

Custo: Nenhum

Velocidade: +2

Dano: -1

Movimento: Nenhum

### **Double-Hit Strike**

Pré-requisitos: Arma 2

Pontos de Poder: Qualquer estilo 2

O lutador faz dois ataques, um alto e um baixo.

Sistema: O lutador faz dois testes de dano.

Oponentes agachados ou aéreos serão atingidos apenas uma vez

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: -1

### **Lightning Strike**

Pré-requisitos: Arma 4, Double-Hit Strike

Pontos de Poder: Qualquer estilo 4

O lutador ataca com vários golpes da arma em um espaço de tempo de um segundo ou dois.

Sistema: O atacante pode fazer três testes de dano no oponente

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: Nenhum

### **Speed Draw**

Pré-requisito: Arma 1

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

Com uma velocidade impressionante, o lutador saca sua arma e ataca

Sistema: A manobra dá um bônus de +1 na Velocidade de uma manobra com arma quando usado logo depois de uma manobra que não requeira a arma. O Speed Draw precisa ser declarado no começo do ataque, e a Força de Vontade gasta é perdido não importando se o ataque foi bem sucedido ou não.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: Veja acima

Dano: Veja acima

Movimento: Veja acima

### **Spinning Weapon**

Pré-requisitos: Bastão, Cacetete ou Cabos Conectados 4

Pontos de Poder: Kung Fu, Forças Especiais 4, Outros 5

Lutadores armados desenvolveram técnicas de girarem seus bastões, cassetetes e nunchakus enquanto atacam, atingindo o oponente diversas vezes numa única investida. Esta é a manobra favorita de Billy Kane.

Sistema: Role três vezes o dano abaixo.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: -1

Movimento: Um

### **Strangle Throw**

Pré-requisitos: Apresamento 2, Esportes 2, Arma (Chicote ou Corrente) 2, Jump

Pontos de Poder: Qualquer estilo 3

O lutador pega um oponente aéreo ou não pela garganta com sua arma e o joga no chão.

Sistema: Esta manobra pode interromper um oponente aéreo assim como pode atacar um oponente no chão. Qualquer dano indica um Knockdown. Ambos os lutadores terminam o turno em hexágonos adjacentes.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: +0

### **Throttle**

Pré-requisitos: Arma (Chicote ou Corrente) 3

Pontos de Poder: Qualquer estilo 3

O lutador passa o chicote em volta do pescoço do oponente, o enforcando.

Sistema: Isto é considerado um Apresamento Sustentado. Se for mantido por três turnos, o oponente fica automaticamente Atordoadado.

Custo: 1 Força de Vontade apenas no primeiro turno

Velocidade: -1

Dano: -1

Movimento: Nenhum

### **Uppercut**

Pré-requisitos: Arma 1

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

Esta manobra é simplesmente um Power Uppercut com uma arma.

Sistema: Esta manobra causa Knockdown se usado contra oponentes aéreos.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: Um

### **Weapon Combo Kick**

Pré-requisitos: Arma 2, Kick 1

Pontos de Poder: Qualquer estilo 2

O lutador parte para cima de seu oponente com dois acertos de sua arma e com um chute.

Sistema: O lutador faz três ataques, e aplica o dano daqueles que tiveram mais sucesso. Os dois golpes de arma tem -1 no dano, e o chute tem +1 no dano. Lembre-se de usar a Técnica apropriada para cada ataque.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: Veja acima

Movimento: +0

### **Weapon Defense**

Pré-requisitos: Arma 2 ou Bloqueio 2 – não precisa das duas técnicas

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

O lutador se concentra em defender apenas ataques feitos com armas.

Sistema: O lutador ganha +4 na Absorção enquanto estiver Bloqueando/Aparando manobras com armas, e -2 quando bloquear/aparar outros tipos de manobras.

Custo: Nenhum

Velocidade: +4

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

## **ESCOLAS E NOVOS ESTILOS DE LUTA**

---

O RPG de Street Fighter trouxe estilos conforme os personagens relacionados a eles eram apresentados, mas o livro básico é tão rico de manobras e poderes que permite adaptar uma série de artes marciais sem dificuldade.

Neste livro, os personagens apresentados foram montados utilizando os estilos já publicados de Street Fighter, representados suas variantes e

escolas diferenciadas. Em geral, nenhuma alteração foi feita na lista de Manobras Especiais dos estilos, exceto em dois casos: Kyokugen-ryu e Stroheim. Caso queira realizar isso em sua mesa de jogo, utilize como linha-guia fazer com que o número de Manobras Especiais ganhas na lista de Pontos de Poder resulte em uma mesma quantidade de pontos em Manobras Especiais perdidas.

A seguir, teremos descrições de outros estilos de luta presentes neste livro e em todo o mundo, que funcionam mecanicamente como escolas específicas ou linhagens dos estilos adotados para representá-los:

### **Forças Especiais**

- **Hapkidô:** Escola de treinamento militar coreano. Essa escola costuma ensinar Regeneration.
- **Krav Maga:** Escola de treinamento militar israelense.

### **Jeet Kune Dô**

- **Hakyoku Seiken:** Essa linhagem de Jeet Kune Dô utiliza a mesma filosofia de mesclar artes marciais, com movimentos de Kung Fu e MMA. Essa escola ensina também Spinning Clothesline e Turbo Spinning Clothesline.
- **Kung Fu do Bêbado:** Essa linha de JKD foi desenvolvida por Chin Gentsai, mesclando Kung Fu e poderes flamejantes do Kabaddi.
- **Yata-ryu:** Linhagem de Jeet Kune Dô adotada pelo clã Yata. Essa escola costuma ensinar Spinning Clothesline e Turbo Spinning Clothesline.

### **Jiu Jitsu**

- **Judô e Jujutsu:** Judô e Jiu Jitsu são escolas de Jujutsu que focaram no grappling competitivo.

### **Karatê Shotokan**

- **Ankoku Shinkuu-ken:** É uma linhagem mais acrobática de Karatê utilizada por Kain. Além das manobras do estilo, essa

escola costuma ensinar Jumping Shoulder Butt e Flying Knee Thrust.

- **Karatê Goju-ryu:** Variante desenvolvida em Okinawa por Chojun Miyagi, com foco em combate próximo. Ensina Regeneration e Zen no Mind.
- **Karatê Shito-ryu:** Linhagem do Karatê Shotokan.
- **Karatê Shorin-ryu:** Ancestral do Shotokan.
- **Karatê Wado-ryu:** Linhagem derivada do Karatê Shotokan que também ensina Deflecting Punch e Neck Choke.
- **Kusanagi-ryu/Yagami-ryu:** Escolas de Karatê mantidas pelos clãs Kusanagi e Yagami, utilizando o estilo alinhado ao poder Elemental do Fogo.
- **Kobujutsu:** Ancestral do Karatê. Utiliza Nunchaku, Sai e Bastão. Uma variante é o Isshin-ryu.
- **Tang Soo Dô:** Também conhecido como “Karatê Coreano”, linhagem de Karatê Shotokan adaptado após a ocupação da península coreana pelo Japão.

#### Kickboxing Ocidental

- **Briga de Rua:** Autodidatas que aprendem nas ruas.
- **Karatê Kyokushin:** Uma mescla de karatê, muay thai e taekwondô desenvolvida por Mas Oyama. Também ensina Psychokinetic Channeling e Toughskin.
- **Karatê Rindoukan:** Mescla de karatê e kickboxing. Também ensina Maka Wara e Toughskin.
- **San Shou:** Linhagem de Kickboxing Chinês.
- **Shooting Kickboxing:** Linhagem de Kickboxing Japonês.

#### Kung Fu

- **Hwarang-Dô:** Estilo antigo coreano, do Reino de Silla, derivado do Kung Fu.
- **Kalari Payat:** Arte marcial indiana desenvolvida com base nos animais, assim como o Kung Fu chinês, com aplicações muito semelhantes.

- **Pa Kua:** Escola de Kung Fu focada no desenvolvimento espiritual, uso de armas e Apresamentos.
- **Senjutsu:** É uma linhagem de Kung Fu que foi desenvolvida por Oro ao longo de suas viagens pelo mundo, ganhando esse nome em japonês.
- **Wudan:** Escola de Kung Fu do templo de Wudan, com grandes feitos acrobáticos e utilizando o Chi. O foco desta escola está principalmente em Balance, Chi Kun Healing, Dim Mak, Zen no Mind e outros poderes de Chi.

#### Luta Livre

- **Kushti:** Luta-livre tradicional indiana, com mais de três mil anos de história.
- **Lucha Libre:** Luta-livre mexicana, focada no espetáculo e em grandes performances.
- **Yağlı Güreş:** Luta-livre turca, que se destaca pelo uso de óleos no corpo para torná-lo escorregadio.

#### Luta Livre Nativo Americana

- **Bkykl Bökh:** Luta-livre mongol que remonta aos tempos das tribos nômades.
- **Glimae:** Luta-livre nativa islandesa. Além das manobras do estilo, essa escola ensina Ice Blast.
- **Luta Marajoara e Huka Huka:** Luta-livre tradicional de povos indígenas brasileiros.

#### Silat

- **Arnis/Kali/Eskrima:** Arte marcial filipina que faz parte da família do Silat, muitas vezes referida como “Silat Filipino”. A sua ênfase está no uso de armas, principalmente bastões, facas e espadas, enquanto o Silat tradicional tem como foco o Kris.

#### Tai Chi Chuan

- **Zanki:** Linhagem de Tai Chi Chuan utilizada por Freeman.

## Wu Shu

- **Bushinryu Ninjutsu:** Arte marcial derivada do Kung Fu, que, assim como o Wu Shu tradicional, especializou-se em acrobacias, mas com foco principalmente em missões de espionagem, com um trabalho análogo ao dos ninjas. Essa escola costuma ensinar Elbow Smash e Light Feet.
- **Le Parkour:** Essa linhagem de Wu Shu aplica suas acrobacias em cenários urbanos como forma de arte.
- **Taekwondô:** Inicialmente desenvolvido a partir do Karatê Shotokan, guardando semelhanças com o Wu Shu. Ao longo do tempo, especializou-se em chutes e acrobacias, funcionando como uma linhagem do Wu Shu. Além dos movimentos tradicionais do estilo, ensina Flash Kick, Triple Rising Kick e Kick Defense.

### Novos Estilos de Luta

#### Karatê Kyokugen-ryu

Desenvolvido pela família Sakazaki, esse estilo de Karatê incorporou socos e chutes aplicados com grande rapidez para o seu arsenal.

**Escolas:** o único dojô de Karatê Kyokugen-ryu se encontra em South Town, gerido pela família Sakazaki.

**Membros:** qualquer um que queira treinar é aceito para começar. O treino se inicia na infância, mas para fazer parte da equipe de elite é preciso muita dedicação. Apenas os melhores conseguem a faixa preta.

#### Chi Inicial 3, Força de Vontade Inicial 4

**Lema:** “Vou dizer de novo: meu Karatê Kyokugen é invencível!”

A sua lista de Manobras Especiais é a mesma do Karatê Shotokan, com pequenas alterações:

- Retire Flaming Dragon Punch e Inferno Strike;
- Adicione Hyper Fist (5) e Lightning Leg (5).

## Stroheim

O estilo da Família Stroheim foi desenvolvido com base em lutas agarradas europeias. Com imposição física, ele se parece muito com o sanbo e o wrestling, mas tem um treinamento espiritual focado em grande poderes.

**Escolas:** o estilo é passado de pai para filho dentro da família Stroheim, uma família nobre alemã.

**Membros:** apenas herdeiros do condado Stroheim são aceitos.

#### Chi Inicial 3, Força de Vontade Inicial 4

**Lema:** “Se você quer se chamar de Rei, você vai ter que ser mais forte do que isso”.

A sua lista de Manobras Especiais é a mesma do Sanbo, com pequenas alterações:

- Retire Spinning Pile Driver e Siberian Bear Crusher;
- Adicione Fireball (3) e Improved Fireball (5).

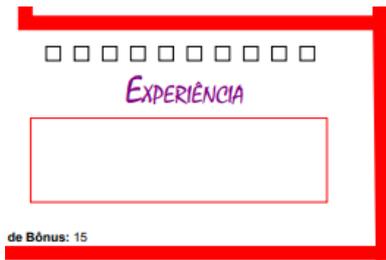
### DANGER MOVES

---

Algo comum nos jogos Fatal Fury, Art of Fighting e The King of Fighters é o medidor de Super, uma barra que se enche em condições específicas, representando o seu acúmulo de Chi ao longo da luta, e possibilitando ações extraordinárias durante o combate, conhecidas como *Danger Moves*.

Danger Move é uma Manobra Básica; todos os personagens a possuem. Ela pode ser utilizada junto de alguma Manobra Especial do personagem. O efeito disso é poder realizar mais uma rolagem de dano na manobra, ou, no caso de manobras de múltiplo impacto baseadas em movimento, adiciona +2 Movimento à manobra. Assim, Terry Bogard pode usar um Danger Shockwave (Power Geyser), rolando duas vezes o dano para os alvos de seu Shockwave. Yuri Sakazaki, por outro lado, pode utilizar um Danger Hurricane Kick com Movimento 5, ao invés de 3, garantindo mais dois acertos.

Caso essa regra opcional seja adotada em jogo, os jogadores devem adicionar caixinhas acima ou abaixo (de acordo com o modelo de ficha utilizado) da área reservada para Experiência, como no exemplo abaixo:



A barra de Super pode ser utilizada de duas formas, representando os principais modos dos jogos da SNK: **Advanced** e **Extra**.

### EXTRA

- O medidor de Super neste modo tem 6 caixinhas;
- O Medidor de Super carrega quando o personagem gasta um turno sem realizar nenhuma ação, apenas se concentrando; cada turno gasto deste modo permite marcar 3 caixinhas do Medidor; se ele tiver que abortar para Jump ou Bloqueio, não poderá preencher nenhuma caixinha;
- O personagem pode usar um Danger Move quando tem Saúde igual ou menor que seu Vigor ou quando tem as 6 caixinhas do Medidor de Super preenchido (gastando todas elas na utilização);
- O Medidor de Super se esvazia completamente ao fim de um combate, e só pode ser enchido em situações de combate.

### ADVANCED

- Neste modo, o Medidor de Super possui 10 caixinhas;
- O personagem pode usar um Danger Move gastando 6 caixinhas do Medidor de Super;
- O personagem pode usar 3 caixinhas do Medidor de Super no lugar de 1 Chi ou 1 Força de Vontade;
- O Medidor de Super pode ser preenchido de duas formas distintas: a) cada ponto de dano sofrido em combate preenche uma caixinha; b) cada ponto de dano causado em combate preenche uma caixinha. O Narrador deve decidir qual regra aplicará em sua Crônica, e pode também utilizar em conjunto as duas formas de encher o Medidor de Super; quando

ele todo estiver preenchido, não será possível mais marcar caixinhas com o dano sofrido;

- O Medidor de Super se esvazia completamente ao fim de um combate, só podendo se encher novamente em outra luta.

O Narrador e o grupo podem simplesmente escolher um dos dois modelos para sua campanha. Outra opção é escolher o Extra ou Advanced na criação de personagem: isso pode simular alguém que se concentra, e que guarda seus golpes mais explosivos para momentos de desespero, ou alguém que vai concentrando fúria e Chi conforme sofre danos em combate.

Uma terceira opção, elevando o simulacionismo do game ao máximo, é permitir que o jogador escolha o modo antes de cada batalha. Uma vez iniciada a batalha, ele não poderá mudar até que ela encerre.

Alternativamente, os Danger Moves também podem ser simulados utilizando as regras oficiais, com combos atordoantes (dizzy) e certas Manobras Especiais (Repeating Fireball, Inferno Strike, Yoga Flame etc). Assim, o 182 Shiki de Kyo é representado por um combo Jab (FF) para Strong (FF) para Flaming Dragon Punch (dizzy), e o Raising Storm de Geese é o Shock Treatment.

### ESQUIVA

A esquiva é um elemento presente em King of Fighters, representando um aspecto importante da estratégia de antecipação e reação do jogo. Se o Narrador quiser incluir esse elemento, basta adicionar Punch Defense e Kick Defense às fichas de todos os personagens deste livro, para a esquiva de corpo (Extra), e utilizar Jump para o pulo rasante (esquiva comum em Fatal Fury e Art of Fighting). O rolamento (Advanced) pode ser representado pelo próprio Jump, por ser Abort e esquivar de projéteis. Se o Narrador quiser maior simulacionismo, ele pode utilizar Backflip para esse propósito.

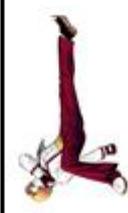
# THE KING OF FIGHTERS

										
										
<b>Geese</b>	<b>Terry</b>	<b>Andy</b>	<b>Joe</b>	<b>Tung</b>	<b>Billy Kane</b>	<b>Duck King</b>	<b>R. Meyer</b>	<b>Raiden</b>	<b>Ihwa Jai</b>	<b>Michael Max</b>

										
										
<b>Kim</b>	<b>C. Sinzan</b>	<b>Mai</b>	<b>I. Yamada</b>	<b>L. Blood</b>	<b>W. Krauser</b>	<b>Axel Hawk</b>	<b>Blue Mary</b>	<b>R. Yamazaki</b>	<b>J. Chonshu</b>	<b>J. Chonrei</b>

# THE KING OF FIGHTERS

										
										
<b>Bob Wilson</b>	<b>Franco Bash</b>	<b>Hon Fu</b>	<b>Sokaku</b>	<b>Mr. Big</b>	<b>Ryo</b>	<b>Robert</b>	<b>Mr. Karatê</b>	<b>Takuma</b>	<b>R. Todoh</b>	<b>Jack Turner</b>

										
										
<b>Lee Pai Long</b>	<b>King</b>	<b>Micky</b>	<b>J. Crawley</b>	<b>E. Ksaragi</b>	<b>Yuri</b>	<b>Temjin</b>	<b>Jovem Geese</b>	<b>K. Todoh</b>	<b>Wang Koh</b>	<b>Rody Birts</b>

# THE KING OF FIGHTERS

										
										
<b>Karman Cole</b>	<b>Jin Fuha</b>	<b>Lenny</b>	<b>Sinclair</b>	<b>Wylor</b>	<b>Heidern</b>	<b>Ralf</b>	<b>Clark</b>	<b>Leona</b>	<b>Whip</b>	<b>Vanessa</b>

										
										
<b>Seth</b>	<b>Ramon</b>	<b>Rugal</b>	<b>Athena</b>	<b>Kensou</b>	<b>Gentsai</b>	<b>Bao</b>	<b>Momoko</b>	<b>Kyo</b>	<b>Benimaru</b>	<b>Goro</b>

# THE KING OF FIGHTERS

										
Iori	Vice	Mature	Chris	Shermie	Yashiro	Goenitz	Orochi	G. Koehan	C. Bounge	Saisyu

										
Shingo	Chizuru	K	Makima	Kula	Angel	Foxy	K9999	Krizalid	Zero	Ignis

# THE KING OF FIGHTERS

										
										
<b>Hinaku</b>	<b>Jhun</b>	<b>Lin</b>	<b>May Lee</b>	<b>Kyo-1</b>	<b>Kyo-2</b>	<b>Ash</b>	<b>Duo Lon</b>	<b>Shen Woo</b>	<b>Elisabeth</b>	<b>Adelheid</b>

										
										
<b>Malin</b>	<b>Oswald</b>	<b>Mukai</b>	<b>Shion</b>	<b>Magaki</b>	<b>Saiki</b>	<b>Kain</b>	<b>Grant</b>	<b>Rock</b>	<b>Kevin</b>	<b>Bonne</b>

# THE KING OF FIGHTERS

								
								
<b>Dong Hwan</b>	<b>Jae Hoon</b>	<b>Gato</b>	<b>Hotaru</b>	<b>Hokutomaru</b>	<b>Marco</b>	<b>Tizoc</b>	<b>Freeman</b>	<b>Terry</b>