



MORTAL KOMBAT™ X

Prólogo: Mortal Kombat

Surgindo para concorrer com a bem sucedida franquia da *Capcom*, *Street Fighter*, o jogo de luta *Mortal Kombat*, lançado em 1992, deu início a uma série que se consagrou por seu clima sombrio, violência desmedida, sanguinolência irrefreada, personagens memoráveis e jogabilidade diferenciada, além de detalhes e *easter eggs* cativantes do público e uma trama simples e manjada, porém envolvente, que reconta a eterna luta do bem contra o mal na forma de um torneio de artes marciais, onde o próprio destino da Terra era o prêmio.

O suplemento que você lê agora traz de volta o cenário e os personagens da série MK para o sistema de regras de STREET FIGHTER - O JOGO DE RPG, como uma expansão do material elaborado por Eric "Musashi" de Souza, com atualização de conteúdo, novos NPCs, novas regras e uma extensa cobertura da trama dos jogos que reiniciaram a cronologia da franquia, o *Mortal Kombat* de 2011 e *Mortal Kombat X*.



usá-la como bem quisesse. Mas, se a Terra vencesse dez torneios seguidos, encerraria a pretensão de Shao Kahn à conquista para sempre.

O Mortal Kombat começou, num Templo Shaolin de localização desconhecida. Shang Tsung, enviado para a Terra, teve sucessivas vitórias para a Exoterra, matando os rivais e roubando suas almas. Tomou para si o controle do torneio e o corrompeu. Mas, quando iria acumular a décima vitória para a Exoterra, Shang Tsung foi derrotado por um desconhecido terráqueo chamado Kung Lao (agora chamado "O Grande Kung Lao"). O fracasso fez com que perdesse seu prestígio diante de Kahn. Isso aconteceu há cerca de 500 anos, pelo calendário da Terra.

Foi nesse momento que Goro, membro da raça Shokan de meio-homens, meio-dragões, passou a lutar por Shao Kahn no torneio; ele derrotou Kung Lao e passou a reinar com Shang Tsung. Enorme e violento, Goro obteve nove vitórias consecutivas ao longo dos séculos seguintes. O combate final, para os terráqueos ocorreria, então, no século XX...

Mortal Kombat - Retorno no Tempo

Tudo começa quando uma versão corrompida de Raiden envia uma mensagem para o seu eu passado: "Ele deve vencer", no exato momento em que o décimo e decisivo torneio Mortal Kombat vai começar. Ao lado de Raiden estão Nightwolf e Liu Kang. Johnny Cage também veio, assim como Sonya Blade, que está caçando Kano e à procura de seu chefe de operações, Jackson Briggs. Sub-zero e outros dois membros do clã ninja Lin Kuei estão ali: Cyrax e Sektor. Do lado de Outworld estão Kitana, Jade, Baraka e Reptile. Além disso, o necromante Quan-chi traz o lutador morto-vivo Scorpion, do destruído clã Shirai-Ryu, do Submundo.

O torneio tem início! Johnny se sai bem em suas lutas e, depois, vai à busca de Sonya, com quem tem interesse em se relacionar. Ele a ajuda num momento de vulnerabilidade contra Kano e acabam se tornando amigos.

Sonya consegue resgatar Jax e os dois se juntam às forças da Terra para lutar no torneio. Mas Kung-Lao, que veio ao torneio disfarçado, é derrotado por Scorpion. Depois disso, o ninja demoníaco tem sua luta fática contra Sub-zero, que Quan-chi fez crer ser o assassino da família e do clã do ninja rival.

Raiden lamenta a morte de Sub-zero (que ele diz já ter lutado ao lado da defesa da Terra contra Shinok e Quan-chi) e conversa com Cyrax sobre a iniciativa cibernética e o fato de terem sido contratados para ajudar Shang-Tsung, traindo o reino da Terra. Isso faz Cyrax se sentir revoltado e em dúvida, mas ele afirma que manterá sua lealdade ao clã Lin-kuei, sem, contudo, ceder à transformação em ciborgue.

Sheeva aparece com Baraka e ambos atacam Cyrax, dizendo-lhe que Shang-Tsung já não tem mais utilidade para ele. Vitorioso sobre esse desafio, Cyrax retorna ao torneio, enfrenta Johnny Cage e descumpra o contrato que o obrigava a matá-lo, causando o descontentamento de Sektor. Eles se enfrentam e, com a derrota de Sektor, Cyrax diz estar fora do clã.

Na sequência, Liu-Kang avança para as fases finais do torneio, o único representante da Terra nessa etapa. Ele derrota Ermac, uma criação de Shao Khan, mas é atacado em seu descanso por Kitana, que quer evitar que ele siga no torneio. Derrotada, a filha do Imperador da Exoterra suplica para ser morta, pois se sente envergonhada, entretanto, Liu-Kang a poupa.

Chegam, então, o confronto com o príncipe dos Shokan e, finalmente, com o maligno Shang Tsung. Liu Kang se sagra campeão do Mortal Kombat, salvando o reino da Terra – ou, ao menos, é o que se pensava. O medalhão de Raiden, que já se apresentava com rachaduras, fica ainda mais deteriorado, contrariando sua intuição de que a profecia em sua visão se referia a Liu Kang.

Na Exoterra, Shang Tsung seria eliminado por Kitana, a mando de Shao Khan, mas propõe um novo plano e vai à Terra, como emissário (revitalizado e rejuvenecido), conversar com Raiden. Ele apresenta a proposta de ter um novo torneio, na Exoterra, valendo tudo ou nada. Raiden declina, mas Shang Tsung não aceita a negativa e convoca uma invasão de tarkatanos sobre o templo Shao Lin, o que leva a uma enorme batalha, durante a qual Sonya é sequestrada, assim como diversos monges. Raiden, enfim, percebe que a Terra permaneceria sob constante ameaça, caso continuasse a não aceitar os termos de Shao Khan, então usa seus poderes para se comunicar com os Deuses Ancestrais e aceitar o novo torneio, com sua nova regra.

A delegação da Terra ruma para a Exoterra. Raiden designa os shaolin Kung Lao e Liu Kang para salvar os monges raptados e vai à sala do trono de Shao Khan, na companhia de Johnny Cage e Jax. Preocupado com Sonya, o major das forças especiais acaba se tornando o primeiro competidor do novo torneio.

Logo depois de Jax derrotar Baraka, os terranos descobrem que Sonya será executada e procuram um meio de salvá-la. No arsenal de Shao Khan, enquanto tentam se decidir sobre para onde ir, Jax briga com Johnny Cage, irritado com seu comportamento machista e infantil. Depois, tendo Jade derrotada no caminho, avançam e encontram Sonya aprisionada, sob os cuidados de Sheeva. Eles lutam e Sonya é libertada.

Perto dali, duas assinaturas energéticas com traços de tecnologia. Enquanto Sonya e Jax resolvem investigar, ali nas praias da Exoterra estão Smoke e Tundra (cujo verdadeiro nome é Kuai Liang), agora tentando assumir a identidade do irmão deste, Sub-Zero (cujo alter-ego é Bi-Han).

Smoke e Tundra se separam para melhor investigar o lugar. Smoke é logo confrontado por Kitana, mas, após se livrar dela, vai atrás de Shang Tsung, que está recebendo uma carga de lançadores de foguetes da Black Dragon, trazidas por Kano. O bandido tenta impedir que Smoke confronte o feiticeiro, mas ambos acabam derrubados, sendo que Shang Tsung assumira a forma de Sub-Zero para enfrentar o ninja. Derrotados seus inimigos, Smoke interroga o feiticeiro, mas é interrompido por Sektor, que ressurgue em forma de ciborgue.

Smoke estava prestes a ser levado pelo clã Lin-Kuei cibernético, quando Raiden o salva.

Em outro lugar, o novo Sub-Zero avança em sua investigação, confrontando vários inimigos, incluindo Cyrax, agora também transformado em ciborgue e completamente leal ao mestre dos Lin-Kuei. Nesse meio-tempo, Sonya precisa urgentemente retornar com Jax para a Terra, pois ele teve seus braços arrancados por Ermac, antes de ele ser derrotado pelo atual Sub-Zero.

Diante do trono de Shao Khan, o novo Sub-Zero pede um desafio contra Scorpion, mas, depois de sua vitória, é capturado pelos ciborgues Lin-Kuei, que juraram lealdade ao imperador de Outworld (ou Exoterra). Então,

Shao Khan questiona sua filha, Kitana, sobre ninjas da Terra terem conseguido chegar a ele, quando ela estava encarregada de evitar isso.

Expulsa da arena, Kitana discute com Jade, que a acompanhava, tentando aconselhá-la. Nisso, surgem Raiden e seus seguidores. O Deus do Trovão pede para falar com ela e lhe instrui a procurar os Fossos de Carne, onde respostas serão encontradas. E, lá chegando, Kitana descobre que um clone de si foi feito por Shang Tsung.

Ao levar o feiticeiro diante de seu pai para que fosse punido, descobre que Shao Khan aprovou a criação de Shang Tsung. Ele até mesmo lhe dá um nome – Mileena – e, pior ainda, decide aprisionar Kitana.

Jade observa das sombras os acontecimentos e, depois, parte em busca de libertar a princesa da Exoterra, na torre para onde foi enviada. Entretanto, depois de derrotar Baraka e Sheeva, Jade não consegue tempo de soltar Kitana, que lhe pede para ir atrás de Raiden pedir ajuda. Porém, antes de poder encontrar o Protetor da Terra, Jade confronta Mileena.

Quando Jade finalmente consegue encontrar Raiden e seus seguidores, avisa-o de que Kitana foi aprisionada e pede que seja libertada. Raiden não concorda e isso leva a uma discussão com Liu Kang, mas Kung Lao propõe que ambos partam para libertar a princesa, enquanto os outros seguem no torneio.

Na Torre, Kung Lao e Liu Kang confrontam Sheeva, Goro e Noob Saibot, mas Kitana não está mais lá. Ao voltarem para o coliseu, descobrem que ela está acorrentada diante de todos. Liu Kang quer libertá-la e, por causa disso, outra vez discute com Raiden, que quer que ele lute para o torneio naquele momento, já que Johnny Cage e Smoke foram derrotados. Liu Kang se nega e, em razão disso, Kung Lao é apontado como o próximo lutador das forças terrenas. Ele confronta Kintaro e se sagra vencedor, mas Shao Khan, à traição, quebra seu pescoço, matando-o.

Eis que Raiden atacaria Shao Khan, mas Liu Kang se põe à frente, decidido a vingar-se pelo amigo. Derrota Shao Khan e crava seu punho flamejante em seu peito. Os Deuses Ancestrais reconhecem sua vitória, assinalando que a Terra está livre das intenções de Shao Khan.

Apesar disso, Raiden percebe que o medalhão, mais uma vez, demonstra por suas rachaduras que o futuro não foi

positivamente alterado e que, portanto, a Terra não está segura.

O que se descobre a seguir é que Shao Khan não estava, de fato, morto. Ele reaparece diante de seus asseclas e Quan-chi anuncia que, mesmo com o fracasso de Shang Tsung com a proposta do torneio definitivo, ainda há uma chance de ter a Terra: invasão. Segundo ele declara, no passado, a rainha Sindel percebeu que a ameaça dos Deuses Antigos não passava de ficção e, por isso, ergueu um selo para prevenir que Shao Khan pudesse deflagrar sobre a Terra a mesma destruição que causou em Edênia. Então, com o feitiço certo, ele pode garantir que a invasão possa acontecer, ressuscitando Sindel, mas sob dominação. (Mais tarde, é descoberto que Quan-chi não estava falando a verdade)

Com a invasão deflagrada, apresentam-se novos personagens: os policiais Coronel Curtis Stryker e Kabal. Eles confrontam as forças de Outworld e são separados no conflito. Stryker é convocado para se juntar aos Defensores da Terra liderados por Raiden, enquanto Kabal, depois de ter o corpo queimado pelas chamas de Kintaro, acaba sendo revitalizado pela magia de Shang Tsung e recebe implantes biônicos para poder respirar, com operação realizada por Kano.

É revelado, então, que Kabal e Kano foram parceiros no Dragão Negro, mas Kabal não quer voltar ao que fez no passado. Ele planeja confrontar Shao Khan, mas, após testemunhar Shao Khan tomar do feiticeiro Shang Tsung seus poderes (poder-se-ia supor sua vida), cedendo-os para Sindel, é impedido por Mileena e Noob Saibot, sendo depois obrigado a fugir por um portal aberto. Na sua fuga, já de volta ao plano terreno, ele é atacado por LK520, ou Cyber Sub-Zero e, depois, encontrado pelos Defensores da Terra.

Sub-Zero é reiniciado com sua memória desprendida do comando de Shao Khan e decide infiltrar-se entre as forças da Exoterra para servir de espião. Mas Sektor percebe que ele teve seu neuromodulador alterado e Sub-Zero o desacorda, acessando, a seguir, sua memória, onde descobre o próximo plano de Shao Khan.

O ninja cibernetizado liberta alguns soldados das mãos de Kano, Goro e Kintaro, na estação de metrô. A seguir, ele ruma para o cemitério de St Dominic, onde Quan-chi e Noob Saibot estão e um ritual poderosíssimo está em execução, para a criação de um grandioso Devoralmas, que arrasará as

almas da Terra, caso não seja impedido. Sub-Zero, então, vê-se forçado a enfrentar seu irmão, transformado num servo do Submundo, mas não consegue impedir que o Devoralmas seja erguido.

Nightwolf vem em seu auxílio e consegue destruir o Devoralmas numa espécie de singularidade. Mas, quando retorna com a notícia para os Defensores da Terra, Raiden percebe, confuso, que o medalhão continuar a mostrar rachaduras, indicando que o futuro da Terra não está salvo. O Deus do Trovão e Protetor da Terra decide ir até os Deuses Anciões pedir ajuda, apesar dos protestos de Liu Kang, que acaba indo junto com ele. Nightwolf fica como líder das forças terrenas.

Nisso, todos são cercados por soldados cibernéticos Lin Kuei – estão nessa cena: Sonya, Johnny Cage, Jax, Kitana, Jade, Cyber Sub-Zero, Smoke e Kabal, além do seu líder interino, Nightwolf. Os Lin Kuei são derrotados, incluindo os grandiosos Cyrax e Sektor, mas, em seguida, Sindel aparece. Ela demonstra ser *extremamente* poderosa e mata quase todos ali. Mas Nightwolf consegue evocar o poder dos espíritos para liquidar com ela – entretanto, ao fazê-lo, ele se sacrifica.

Nesse ínterim, Raiden e Liu Kang estavam tentando obter a ajuda dos Deuses Anciões para rechaçar a ofensiva dos exércitos de Shao Khan, mas o que ouvem deles é surpreendentemente terrível: as regras ditadas pelos Deuses Anciões não previnem tentativas de invasão, apenas a fusão entre os planos que é proibida, sem ter havido merecimento através do Mortal Kombat. Sendo assim, Raiden é deixado à sua sorte. Quando retorna para a Terra, ele e Liu Kang testemunham o resultado da batalha contra Sindel, horrorizados. Apenas Johnny Cage e Sonya Blade sobreviveram, apesar dos enormes ferimentos.

Raiden decide descer ao Submundo para negociar uma aliança com Quan-chi, na esperança de ter a força do Submundo contra a Exoterra. Ele oferece as almas dos guerreiros caídos em troca do favor, e também a sua, mas Quan-chi revela que já tem essas almas em seu poder. Esta é uma das grandes mudanças causadas pela alteração na linha de tempo, já que Raiden foi incapaz de proteger essas almas! Contudo, apesar de revoltado diante da iminente derrota do Plano Terreno, Raiden obtém de Quan-chi a resposta às suas dúvidas: como Shao Khan pretende fundir os planos, mesmo não tendo vencido o Mortal

Kombat, será alvo do julgamento dos Deuses Anciões. "Ele deve vencer" significava que ele, Shao Khan, deveria vencer a guerra para ser derrotado, ao final.

Raiden tenta convencer Liu Kang a deixar Shao Khan tentar a fusão entre os reinos, mas Liu Kang, irado e descrente, luta contra ele. Raiden acaba, sem querer, matando-o.

Então, Shao Khan pisa sobre a Terra e o Deus do Trovão oferece sua rendição, como engodo. O arrogante governante da Exoterra tripudia de Raiden, espanca-o, apenas para testemunhar a poderosa aparição dos Deuses Anciões a seguir, os quais o punem por tentar fundir os reinos sem ter vencido o torneio, com a destruição.

O Plano Terreno foi salvo, mas a um custo terrível. E, quando Raiden decide ajudar os feridos e na reconstrução do que foi arruinado, eis que Quan-chi aparece, sorratamente, revelando suas maquinções: o tempo todo estava conspirando para libertar de sua prisão o Deus Caído, Shinok. Com Shao Khan destruído e as forças do Submundo reforçadas pelo enfraquecimento dos Defensores da Terra, seu avanço poderia logo começar...

Mortal Kombat X - A ameaça do Submundo

Dois anos se passaram desde os eventos que levaram à derrota de Shao Khan. A Terra está mais uma vez sendo atacada, desta vez por demônios do Submundo, numa investida de Shinnok contra o Plano Terreno, para tentar tomar o poder do Jinsei, a essência do mundo, que está guardado no Templo do Céu, local guardado por Raiden e Fujin.

A guerra está por todo lado. As Forças Especiais de defesa contra ameaças de outros mundos se move para proteger o Jinsei, sob comando da agora Major Sonya Blade, acompanhada dos heróis Johnny Cage e Kenshi. Mas o helicóptero em que voavam é atacado por Scorpion e pelo Sub-Zero Espectral. Johnny e Kenshi lutam para evitar o pior, mas o veículo é derrubado. No solo, Johnny confronta definitivamente os espectros e retira Sonya do helicóptero, rumando a seguir para a floresta, de onde o Jinsei pode ser acessado.

As forças do Submundo estão lá e precisam ser enfrentadas, incluindo os espectros de Nightwolf, Jax e Smoke (agora se chamando de Enerra). Enquanto isso, Raiden e Fujin tentam rechaçar a investida de Quan-chi, que comanda um imenso

exército de demônios, além dos espectros de Sindel, Kabal e Stryker. Eles são acuados no salão do Jinsei, onde, finalmente, Shinnok se revela. Mas, quando estavam prestes a ser derrotados, eis que chegam Johnny Cage, Sonya e Kenshi para ajudar. E é Johnny Cage quem acaba derrotando Shinnok, após ter uma estranha aura verde tomado seu corpo, para que ele defendesse Sonya. Depois disso, Shinnok é aprisionado dentro de seu próprio amuleto, por Raiden.

Vinte anos se passam. Johnny Cage está no comando da primeira missão de uma nova equipe de Defensores da Terra, formada pelas agentes das Forças Especiais Cassandra "Cassie" Cage (sua própria filha) e Jacquie Briggs (filha de Jax); um representante do reformado clã Shiray-Ryu, Takeda Takahashi (filho de Kenshi), e um representante dos monges Shaolin, Kung Jin (primo de Kung Lao). Cage estava contando sua história a eles e explica que descobriu ser descendente de um culto de guerreiros do Mediterrâneo, razão pela qual aquela aura verde havia protegido seu corpo.

A missão dos novatos é fazer contato com o clã Lin Kuei, agora sob comando do Grão Mestre Sub-Zero (que deixou de ser um espectro, algo que é explicado posteriormente) e descobrir se confirmarão sua cooperação, em caso de uma nova ameaça da Exoterra - atualmente governada por Kotal Khan, mas imersa em guerra civil.

Enquanto isso, na Exoterra, Kano negociava informações que poderiam levar à captura de Mileena diretamente com Kotal Khan, em sua carruagem. Mas aquilo não passava de um engodo, pois uma emboscada fora armada para atacar o imperador. Enquanto uma batalha ocorre do lado de fora, Kano, ainda na carruagem, tenta matar Kotal, mas é vencido. Depois disso, o Khan da Exoterra confronta as forças de Mileena e a própria líder rebelde, que se considera herdeira por direito ao trono de Shao Khan. Mas, no momento em que ela se encontrava derrotada, recorre ao poder de um amuleto e consegue escapar.

De volta à Terra, os novatos tentam capturar Sub-Zero, mas são derrotados e aprisionados, apenas para descobrirem, logo depois, que tudo não passava de uma missão de treinamento.

A seguir, enquanto se recuperam da sensação de derrota, a equipe de Cassie Cage verifica que uma migração de refugiados da Exoterra está sendo recebida

no QG das FE por Sonya Blade. Ao ouvir o depoimento de uma refugiada, Li-Mei, ficam sabendo que as forças de Mileena estão causando grande estrago, porque ela está usando um poderoso amuleto descontroladamente. Raiden, ouvindo isso, decide investigar se aquele seria o Amuleto de Shinnok. Enquanto isso, Sonya parte para investigar se Kano estava entre os refugiados, mas antes envia sua equipe de novatos para a Exoterra, para conversar com Kotal Khan.

Quando os novatos chegam à Exoterra, Kung Jin acaba arranjando confusão por culpa de ter ficado indignado com a execução em praça pública que ocorreria contra um ladrão de pão. Eles são capturados, depois de muitas brigas. Nesse momento, as memórias de Kung Jin revelam que ele próprio era um ladrão, no passado, tendo tentado até mesmo roubar o Templo do Céu, vigiado por Raiden. O Deus do Trovão, entretanto, ajudou-o a pensar num recomeço, no templo Shaolin, seguindo os passos de seu primo, Kung Lao.

Kung Jin duela com Kotal Khan, para conseguir a libertação de sua equipe. Com a vitória, poupa a vida de Kotal, em troca de uma aliança, para recuperar o amuleto de Shinnok.

Na Terra, Sonya captura Kano (depois de uma cena muito interessante de lembranças, de como ela e Johnny libertaram Jax, Sub-Zero e Scorpion da influência de Quan Chi) e descobre onde Mileena deve estar, enviando a informação para Cassie Cage, de modo que ela e D'Vorah vão juntas, tentar capturar a autoproclamada herdeira de Shao Khan.

Trazendo Mileena derrotada para diante do trono de Kotal, D'Vorah recebe o direito de eliminá-la. Após esse momento, julgando que o Plano Terreno não é competente para proteger o amuleto de Shinnok, Kotal ordena que os emissários da Terra sejam mantidos prisioneiros e fica com o amuleto para si. Porém, enquanto ele estava sendo transportado para outro lugar por soldados leais ao imperador, D'Vorah o rouba – de fato, ela esteve, desde sempre, servindo a Quan Chi e planejou este momento.

Enquanto isso, no plano terreno, Sonya e Johnny Cage conseguem convencer Jax a voltar a trabalhar com as FE. Ao mesmo tempo, os novatos escapam de suas celas e percebem que D'Vorah desapareceu com o amuleto de Shinnok, algo que estava sendo já investigado por Erron Black, Reptile

e Ermac. Eles acabam se confrontando. Mais tarde, os derrotados servos de Kotal Khan informam o que ocorreu ao seu imperador, mas erroneamente acreditam que D'Vorah os traiu a favor de Raiden.

As forças especiais rumam para o Submundo, buscando interceptar Quan Chi. Junto dos soldados, estão Kenshi, Jax e Sareena (que relata ter sido libertada de Quan Chi, com ajuda de Bi Han...). Eles combatem os espectros e Jax consegue capturar seu líder.

Quan Chi é levado prisioneiro para a sede das FE, enquanto, na Exoterra, a equipe de novatos está ainda caçando D'Vorah. Mas, antes de Quan Chi possa ser transportado até o Templo do Céu (pois o plano é usar o feiticeiro para recuperar os demais espectros), surge o clã Shirai Ryu, liderado por Hanzo Hasashi (o alter ego de Scorpion, que retomou a forma humana), que deseja a morte do prisioneiro. Ele confronta Sonya, Johnny Cage e Kenshi e uma grande batalha entre o seu clã e os soldados da FE acontece.

Nas memórias de Hanzo, cinco anos antes, vê-se que ele teve um encontro, até algo tenso, com SubZero, ou Kuai Liang, o qual desejava pacificar a relação de seus clãs. Frost, aprendiz rebelde de SubZero, quase estragou tudo, mas Kuai Liang conseguiu provar estar interessado de verdade na trégua. Ele mostrou a Hanzo uma memória ciberneticamente gravada na cabeça de Sektor (que SubZero já havia eliminado, tempos atrás), que demonstrava que o clã Lin Kuei estava pactuado com Quan Chi, no interesse da eliminação de todo o clã Shirai Ryu. Que, além disso, o pacto foi considerado traído, porque Quan Chi, em vez de liquidar com Hanzo Hasashi, havia o transformado em Scorpion. SubZero reconheceu, então, que seu clã estava desonrado havia muito tempo e que a morte de Bi-Han não era culpa de Scorpion, mas, sim, de Quan Chi. Assim, estava selada a paz entre os dois, para o recomeço de seus clãs.

De volta ao tempo atual, Hanzo tortura e elimina Quan Chi, mas não sem antes ser interrompido por D'Vorah, que traz o amuleto de Shinnok consigo. O feiticeiro consegue utilizar palavras de invocação antes de ter sua cabeça decepada e Shinnok surge, a partir do amuleto, atacando os heróis da Terra na sequência. D'Vorah lhe jura lealdade e conta que sabia do plano de Quan Chi, de se permitir ser preso e trazido à Terra, de modo que a

invocação de Shinnok com o amuleto pudesse ser feita diretamente no plano Terreno, atrás de suas defesas. Quando Shinnok vai embora, junto de vários espectros, levam Johnny Cage como prisioneiro.

Longe dali, Raiden encontra Bo Rai' Cho aguardando-o, no Templo do Céu. Ele diz que, quando Kano roubou o amuleto de Shinnok, deixou diversas armadilhas no Templo e que, para desarmá-la, teve de viajar a diversos mundos. Em razão disso, quer recuperar-se no Jinsei.

Sem saber que Quan Chi já está morto, ele pensa ser capaz de usar o poder do feiticeiro para trazer de volta à vida seus camaradas transformados em espectros, particularmente Kung Lao e Liu Kang, que ele tinha como filhos. Em suas memórias, há vários momentos que viveram juntos, pela defesa do Plano Terreno, como quando partiram ao resgate dos monges Shao Lin raptados pelos tarkatâneos, antes do Torneio da Exoterra.

Mas, enquanto repousava no Jinsei, o Templo do Céu é atacado e o seu amigo Bo' Rai Cho é derrotado por Shinnok. Cercado pelos espectros, Raiden nada pode fazer para impedir que Shinnok entre no lugar e acaba tendo de lutar em severa desvantagem.

Quando consegue retornar, bastante ferido e cansado, para o santuário do Jinsei, dentro de seu Templo, Raiden vê que D'Vorah está mantendo Johnny Cage preso em uma espécie de casulo, enquanto Shinnok estuda o Jinsei. Shinnok o aprisiona com seu poder da mão gigante esquelética e mergulha no fluxo da energia, gerando uma rajada explosiva de força corrompida, que rapidamente se espalha pelo céu em todo o mundo. Ao mesmo tempo, o Deus do Submundo assume uma monstruosa forma demoníaca, desafiando os Deuses Ancestrais.

Longe dali, a equipe de novatos se aproxima em um avião militar. Mas a energia malévola gerada por Shinnok força-os a um pouso numa floresta. Enquanto pensam sobre o que fazer, eis que surgem as forças

da Exoterra, com Kotal Kahn liderando Ermac, Erron Black, Ferra-Tor, Reptile e vários guerreiros Osh-Tekk. Vendo que os exoterranos não estão dispostos a dialogar, Jacqui Briggs, Cassie Cage, Takeda e Kung Jin recuam para a floresta, onde armam uma emboscada, conseguindo separar e confundir os adversários, permitindo assim que lutem em menor desvantagem, separadamente.

Depois de muito lutar, os novatos acabam cercados. Além disso, Kotal Kahn não vê mais utilidade em ajudar o Plano Terreno. Nesse momento, surgem os Lin Kuei e Sub-Zero. Com sua ajuda, os novatos conseguem escapar de serem mortos e podem rumar para o Templo do Céu.

Nos portões do Templo, a equipe ouve uma conversa entre os espectros e sabem que o plano de Shinnok, após a derrota do Plano Terreno, é invadir os céus e eliminar os Deuses Ancestrais, dominando toda a realidade. Eles abrem caminho lutando, logicamente, mas, enquanto Cassie avança para o interior do Templo com Kung Jin, onde encontra seu pai aprisionado, Takeda e Jacqui permanecem em maus lençóis do lado de fora.

Chega, porém, o momento derradeiro em que Shinnok tortura Johnny Cage diante da filha. Para salvá-lo, ela se põe à frente e, assim como aconteceu a seu pai, ela também manifesta uma aura esmeralda poderosa. Cassie derrota o Deus Caído, então Raiden se coloca no Jinsei corrompido para purificá-lo e livrar a Terra da energia maligna que Shinnok havia espalhado.

Eis o fim da ameaça do Submundo. Contudo, algum tempo depois, Lorde Raiden aparece aos portões do Submundo, proferindo uma grave ameaça contra seus novos líderes: ele não vai mais tolerar ataques ao Plano Terreno. A partir de agora, quem quer que ameace a Terra, será por ele caçado e massacrado. Então, aos pés de Liu Kang e Kitana, ele joga a cabeça de Shinnok. "Um Deus Ancestral, impossível de matar. Mas existem destinos piores do que a morte".

Capítulo II: Adições em personagens já vistos em Mortal Kombat

- **Liu Kang:** Monkey Grab Punch (4/10/5), Spinning Back Fist (5/11/5), Hundred Hand Slap (4/9/1), Combo Monkey Grab Punch para Hundred Hand Slap (dizzy)
- **Johnny Cage:** Backflip Kick (5/13/2), Forward Backflip Kick (7/12/2), Dislocate Limb (4/9/5), Double-Hit Kick (3/12/3), Combo Sonic Boom para Sonic Boom (dizzy)
- **Sonya Blade:** Armas Pesadas 3, Handstand Kick (5/14/2), Reverse Frontal Kick (5/13/3), Double-Hit Kick (4/11/3), Flying Knee Thrust (7/12/5), Flying Body Spear (6/11/5), Hair Throw (4/14/2), Air Throw (8/14/4), Granada (5/6/0), Combo Elbow Smash para Elbow Smash (dizzy), Combo Double-Hit Kick para Elbow Smash para Flying Knee Thrust (dizzy)
- **Kitana:** Power Uppecut (5/11/1), Dragon Punch (6/14/4), Jumping Shoulder Butt (6/13/5), Missile Reflection (9/0/5), Energy Reflection (7/0/0)
- **Kung Lao:** Double-Hit Kick (4/11/5), Hundred Hand Slap (4/9/1), Bicycle Kick (6/10/6), Combo Elemental Stride para Hair Throw
- **Jax:** Armas Pesadas 4, Haymaker (3/16/1), Flying Knee Thrust (6/12/3), Pistola Pesada (6/9/0), Bazuca (0/12/0), Combo Flying Knee Thrust para Haymaker (dizzy), Combo Flying Knee Thrust para Suplex
- **Sub-Zero VI (Kuai Liang):** Ice Strike (5/15/4), Ice Clone (6/10/2), Shockwave (5/10/0), Combo Ice Strike para Ice Strike (dizzy), Slide Kick para Ice Blast
- **Ermac:** Choke Throw (4/11/5), Air Throw (7/14/5), Combo Chi Push para Chi Push (dizzy)
- **Raiden:** Double-Hit Kick (3/11/4), Dragon Punch (5/16/3)
- **Scorpion:** Espada 5, Fireball (3/10/0), Katana Jab (8/12/4), Katana Strong (6/14/4), Katana Fierce (5/16/3)
- **Baraka:** Dashing Punch (5/14/5), Spinning Back Fist (4/12/4), Spinning Knuckle (4/11/6), Combo Spinning Knuckle para Spinning Back Fist (dizzy)
- **Mileena:** Faca 5, Double-Hit Kick (5/10/5), Ax Kick (5/13/4), Handstand Kick (6/13/4), Sai Jab (11/8/6), Sai Strong (9/10/6), Sai Fierce (8/12/5), Combo Ax Kick para Handstand Kick para Foot Sweep (dizzy)
- **Kano:** Armas Pesadas 3, Double-Hit Kick (3/11/4), Flying Tackle (4/9/7), Vertical Rolling Attack (5/14/5), Suplex (5/11/1), Knee Basher (4/14/1), Granada (4/6/0), Combo Rolling Attack para Flying Tackle (dizzy)
- **Rain:** Elemental (água) 5, Drench (5/10/3), Envelop (2/10-8/3), Double-Hit Kick (3/11/4), Pile Driver (3/13/1), Combo Bloqueio para Pile Driver
- **Goro:** Spinning Back Fist (2/19/6), Double-Hit Kick (1/14/4), Flying Heel Stomp (3/16/7), Throw (1/18/1), Combo Spinning Back Fist para Jab para Jab (dizzy)
- **Reptile:** Nenhuma alteração
- **Cyber Sub-Zero VI:** Cibernético 5, Shrouded Moon (6/0/3), Granada de Gelo (5/6/0; congela como no Ice Blast)



Capítulo III: Novos kombatentes

Estes são os personagens trazidos como novidades nos jogos Mortal Kombat (2011) e Mortal Kombat X. Aqui serão incluídos apenas os personagens jogáveis ou aqueles que puderam ser enfrentados em Kombat, no Modo História (mesmo que sejam somente NPCs no jogo). *Cameos* (aqueles que só aparecem em animações CGI, ou ao fundo das arenas, mas não participam das lutas realmente) não estão incluídos, assim como personagens não-canônicos, de fora da franquia MK.

Tanya



Desde que Edenia foi anexada à Exoterra, milênios atrás, os edenianos têm lutado pela sua independência. Tanya foi integrante dessa resistência. Com a derrota de Shao Khan para os guerreiros da Terra e a deflagração da Guerra Civil na Exoterra, Tanya se aliou à Mileena, pois esta prometeu libertar Edenia, algo que Kotal Khan não pretendia fazer.

Com a morte de Mileena, Tanya e os demais rebeldes se tornaram fugitivos. Mas Tanya é uma sobrevivente e não pretendia permanecer em maus lençóis por longo

tempo. Assim, ela entregou a Kotal a localização de seu consorte, Rain, em troca de clemência. Aprisionada, mas viva, Tanya planeja seus próximos movimentos...

Estilo: Wu Shu

Escola: Treinamento especial de Edênia

Conceito: Princesa

Assinatura: Grito

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

Habilidades: Prontidão 4, Perspicácia 5, Manha 1, Luta às Cegas 5, Furtividade 5, Sobrevivência 3, Arena 4, Investigação 3, Mistérios 4, Estilos 3

Antecedentes: Aliados 2, Apoio 3, Fama 2

Técnicas: Soco 4, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 6, Foco 4, Faca 5, Arremesso 4, Lança 4

Manobras e Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	7	6
Strong	6	9	6
Fierce	5	11	5
Short	7	10	6
Forward	6	12	5
Roundhouse	4	14	5
Apresamento	6	9	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	9
Jump	9	-	7
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Throw	4	11	Um
Back Roll Throw	5	13	Um
Power Uppercut	5	11	Um
Backflip Kick	6	12	Dois
Double-Hit Kick	4	11	5
Foot Sweep	4	13	4
Cannon Drill	8	12	8
Handstand Kick	5	14	4
Ax Kick	5	14	5
Balance	-	-	-
Fireball	3	10	-
Faca Jab	10	9	6
Faca Strong	8	11	6
Faca Fierce	7	13	5
Faca Arremesso	8	9	6
Naginata Jab	8	11	6
Naginata Strong	6	13	6
Naginata Fierce	5	15	5

Combos:

Jab – Strong – Fierce (dizzy)

Jab – Handstand Kick
 Double-Hit Kick – Roundhouse (dizzy)
 Handstand Kick – Cannon Drill (dizzy)
 Faca Jab – Faca Strong – Faca Fierce

Renome: Glória 6, Honra 5

Chi 7, Força de Vontade 7, Saúde 20

Quan Chi

Quan Chi foi um aliado crucial para Shinnok, desde que foi expulso dos planos superiores. Foi graças a Quan Chi que Shinnok derrotou o primeiro senhor do Inferno, transformando o lugar aos seus propósitos, fazendo se tornar o Submundo como é hoje. Foi também Quan Chi o principal executor dos planos de vingança de Shinnok contra os Deuses Ancestrais.

Sempre sagaz, ardiloso e dissimulado, Quan Chi ofereceu o poder do Submundo para Shao Kahn, em seus planos de conquista, mas estava, em verdade, tramando contra o imperador da Exoterra desde o começo dos tempos. Quando Shao Kahn desposou Sindel, acreditando que ela poderia prejudicar os planos de Shinnok, assassinou-a, mascarando sua morte como suicídio. De fato, ele próprio foi o responsável pelo selo que alegou ter sido criado por Sindel para impedir Shao Kahn de mesclar a Exoterra ao Plano Terreno.

Fiel a Shinnok até o fim, Quan Chi foi morto recentemente, sob a espada de Hanzo Hasashi. Mas, poderoso e astuto como sempre foi, nada garante que esteja realmente morto...

Estilo: Kabaddi

Escola: Desconhecida

Conceito: Feiticeiro

Assinatura: Pele pálida

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

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 3, Interrogação 3, Perspicácia 3, Manha 4, Lábria 5, Luta às Cegas 5, Liderança 3, Segurança 5, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Arena 6, Investigação 5, Medicina 5, Mistérios 8, Estilos 3

Antecedentes: Aliados 5, Apoio 5, Contatos 5, Fama 4, Mascote 5 (Cobra)



Técnicas: Soco 4, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 8, Espada 5

Manobras e Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	7	5
Strong	5	9	5
Fierce	4	11	4
Short	6	9	5
Forward	5	11	4
Roundhouse	3	13	4
Apresamento	5	8	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	8
Jump	8	-	5
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Foot Sweep	3	12	3
Slide Kick	4	12	6
Power Uppercut	4	11	Um
Throw	3	10	Um
Levitation	6	-	Esp.
Portal Attack	-	-	-
Leech	6	Esp.	-
Fireball	4	16	-
Flying Fireball	4	16	5
Cobra Charm	5	-	4
Yoga Teleport	9	-	-
Chi Kun Healing	5	-	4
Chi Push	3	17	-
Cimitarra Jab	7	11	5
Cimitarra Strong	5	13	5
Cimitarra Fierce	4	15	4

Combos:

Jab – Strong – Fireball (Dizzy)

Jab – Strong – Roundhouse (Dizzy)

Jumping Short – Foot Sweep – Slide Kick (Dizzy)

Renome: Glória 7, Honra 0

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Shinnok



Um dos seres mais perversos e poderosos do universo, o Deus da Morte, tornou-se um Deus Ancestral Caído após rebelar-se contra seus pares dos planos superiores. Desejoso por dominar o Plano Terreno, mas proibido pelos outros deuses, criou para si um amuleto que, além de aumentar incrivelmente seu poder, também permitia viajar entre os planos sem ser notado. Mas, na tentativa de invadir a Terra, acabou por confrontar-se com seu Protetor, Raiden. Uma guerra cataclísmica entre eles quase acabou com toda a vida do planeta, mas, no final, Shinnok foi capturado, teve seus status de Deus Ancestral derrubado e também seu amuleto foi tomado.

Expulso para o Inferno, uma dimensão de opressão, agonia e decadência, onde ficaria eternamente prisioneiro, foi capaz de derrubar o senhor do lugar e tornar-se ele próprio seu mestre, com ajuda

do feiticeiro Quan-chi. O lugar passou a se chamar Submundo. Desde então, tramava sua vingança contra os Deuses Ancestrais e, principalmente, Raiden.

Dois anos após o torneio na Exoterra e a subsequente invasão de Shao Kahn, Shinnok aproveitou o enfraquecimento da tessitura dos planos para lançar seu próprio ataque, algo que planejou e executou com a ajuda de Quan Chi e sua Irmandade das Sombras. No entanto, durante esses eventos, que ficaram conhecidos como a Guerra do Submundo, foi aprisionado dentro de seu próprio amuleto. Muito anos mais tarde, o amuleto passou por várias mãos, até chegar à Mileena, de quem foi roubado por D'Vorah e, enfim, entregue a Quan Chi que, poucos antes de morrer nas mãos de Hanzo Hasashi, conseguiu evocar Shinnok de dentro dele.

Outra vez livre, Shinnok moveu suas forças contra o Plano Terreno. Desta vez, conseguiu chegar ao Jing Sei e corrompê-lo, apenas para ser derrotado por Cassie Cage e, então, decepado por Raiden.

Contudo, um verdadeiro Deus Ancestral, mesmo Caído, não pode morrer...

Estilo: Kabaddi

Escola: Desconhecida

Conceito: Deus

Assinatura: Levanta o braço

Atributos: Força 7, Destreza 5, Vigor 6, Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 3, Percepção 5, Inteligência 7, Raciocínio 7

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 8, Interrogação 4, Perspicácia 7, Manha 4, Lábria 6, Luta às Cegas 8, Liderança 6, Furtividade 6, Sobrevivência 8, Arena 6, Investigação 4, Medicina 5, Mistérios 8, Estilos 7

Antecedentes: Aliados 5, Contatos 4, Fama 4

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 7, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 7, Lança 5

Manobras e Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	11	4
Strong	5	13	4
Fierce	4	15	3
Short	6	12	4
Forward	5	14	3
Roundhouse	3	16	3

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Apresamento	5	12	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Jump	8	-	4
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Foot Sweep	3	15	2
Double-Hit Kick	3	13	3
Power Uppercut	4	15	Um
Throw	3	14	Um
Monkey Grab Punch	3	13	5
Shadow Shoulder	4	14	6
Chi Kun Healing	6	-	3
Chi Push	4	17	-
Fireball	5	16	-
Repeating Fireball	5	14	-
Shockwave	5	12	-
Yoga Teleport	10	-	-
Record	11	-	3
Naginata Jab	7	15	4
Naginata Strong	5	17	4
Naginata Fierce	4	19	3
Naginata Throw	3	18	Um



Combos: Jab – Strong – Fireball (dizzy)
Shadow Shoulder – Chi Push (dizzy)
Monkey Grab Punch – Forward (dizzy)
Naginata Jab – Naginata Strong – Naginata Fierce (dizzy)
Naginata Jab – Naginata Throw

Renome: Glória 10, Honra 0

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Skarlet

Fruto de experimentos genéticos de feitiçaria sobre uma nativa da Exoterra, feitos pelo próprio Shao Kahn, Skarlet recebeu do imperador poderes e treinamento na Magia do Sangue e foi adotada como filha e leal integrante de suas forças. Durante os eventos dos torneios Mortal Kombat, era sua missão descobrir se Quan Chi planejava trair ao Imperador, no que acabou não sendo bem sucedida.

Skarlet demonstra fascínio pelo sangue de quaisquer indivíduos, assim como tem poder sobre ele, exceto pelo sangue ácido e tóxico dos Kytinn (como D'Vorah). Após a morte de seu pai adotivo, ela decidiu seguir seu próprio caminho, o que a colocou em oposição contra a maioria das facções importantes.

Estilo: Ninjitsu

Escola: Autodidata

Conceito: Assassina

Assinatura: Controla gotas de sangue no ar

Skarlet manipula sangue. Pelos efeitos semelhantes nas regras, foi tratada como uma elemental da água.

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

Habilidades: Prontidão 5, Interrogação 4, Perspicácia 5, Manha 2, Lábia 3, Luta às Cegas 4, Segurança 4, Furtividade 5, Sobrevivência 4, Arena 3, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 4, Estilos 2

Antecedentes: Apoio 4, Elemental (água) 5, Recursos 2

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

Manobras e Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	8	5
Strong	6	10	5
Fierce	5	12	4
Short	7	9	5
Forward	6	11	4
Roundhouse	4	13	4
Apresamento	6	8	Um

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Jump	9	-	5
Foot Sweep	4	12	3
Power Uppercut	5	12	Um
Spinning Back Fist	5	11	6
Monkey Grab Punch	4	10	5
Drunken Monkey Roll	9	-	7
Handstand Kick	5	13	3
Drench	5	11	3
Drain	4	Esp.	4
Shrouded Moon	5	-	4
Speed of the Mongoose	7	-	3
Slide Kick	5	12	6
Faca Jab	10	9	5
Faca Strong	8	11	5
Faca Fierce	7	13	4
Faca Arremesso	6	9	5

Combos: Jab - Jab - Strong
 Jab - Jab - Roundhouse (dizzy)
 Faca Jab - Faca Strong - Forward (dizz)
 Faca Fierce - Roundhouse

Renome: Glória 6, Honra 2

Chi 6, Força de Vontade 7, Saúde 20

Bo' Rai Cho



O obeso, sábio e jovial mestre (e, segundo ele, criador) do estilo Punho Bêbado, Bo' Rai Cho nasceu na Exoterra, mas tem se mostrado um determinado opositor da tirania e ambição de conquista de Shao Kahn desde o começo. Ele se aliou a Rayden para

lutar a favor do Plano Terreno, mas, como participar do torneio seria inviável (suas vitórias contariam para a Exoterra), tornou-se treinador de heróis e especialista em tática de combate. Entre seus discípulos, estiveram nomes como Liu Kang, Kung Lao, Kai e Shujinko, além de Li Mei, outra Exoterrana opositora do imperador Shao Kahn.

Punho Bêbado: Bo' Rai Cho pratica o Punho Bêbado e luta melhor conforme bebe. Ele pode gastar 1 turno para beber, podendo apenas usar Movimento, e terá, por três turnos, benefícios semelhantes ao Musical Accompaniment.

Estilo: Kung Fu
 Escola: Autodidata
 Conceito: Sifu
 Assinatura: Hábitos nojentos

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

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 2, Intimidação 3, Perspicácia 2, Manha 2, Lábia 2, Luta às Cegas 2, Liderança 4, Segurança 2, Furtividade 1, Sobrevivência 3, Arena 3, Investigação 1, Medicina 1, Mistérios 4, Estilos 3

Antecedentes: Aliados 5, Apoio 2, Fama 1

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

Manobras e Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	9	4
Strong	5	11	4
Fierce	4	13	3
Short	6	9	4
Forward	5	11	3
Roundhouse	3	13	3
Apresamento	5	9	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Jump	8	-	4
Foot Sweep	3	12	2
Power Uppercut	4	13	Um
Spinning Back Fist	4	12	5
Hundred Hand Slap	3	10	Um
Handstand Kick	4	13	2
Wounded Knee	3	12	3
Ax Kick	4	13	2
Suplex	5	11	Um
Air Smash	4	13	3

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Double-Hit Kick	3	10	3
Throw	3	11	Um
Jumping Shoulder Butt	5	12	3
Cartwheel Kick	5	10	6
Acid Breath	2	9	3
Fireball	2	8	-
Machado Jab	8	10	4
Machado Strong	6	12	4
Machado Fierce	5	14	3
Musical Accompaniment	Esp	Esp	Esp

Combos: Suplex – Air Smash
 Jab – Jab – Hundred Hand Slap (dizzy)
 Jab – Power Uppercut – Double-Hit Kick (dizzy)
 Spinning Back Fist – Forward – Roundhouse
 Forward – Throw

Renome: Glória 6, Honra 4

Chi 7, Força de Vontade 7, Saúde 20

Cassie Cage



Após a Guerra contra o Submundo, Sonya Blade e Johnny Cage tiveram um relacionamento, o que resultou em Sonya ficar grávida, levando a um casamento entre os dois heróis. A filha que nasceu dessa união, entretanto, foi criada principalmente pelo pai, visto que a mãe sempre teve o trabalho nas Forças Especiais como prioridade, passando muito tempo ausente

em missões. Isso até mesmo esteve entre as causas da separação deles, que ocorreu ainda na tenra infância da menina.

Cassandra cresceu como a filha mimada de um astro de Hollywood, o que fez muito para criar um temperamento audacioso e determinado, talvez até imprudente. Mas isso mudou quando, há pouco tempo, foi sequestrada pelo Dragão Negro. Após isso, tornou-se parte das Forças Especiais, seguindo o exemplo da mãe e galgando rapidamente postos na hierarquia da divisão, até se tornar sargento e integrar, como líder, uma equipe de novos heróis para defender o Plano Terreno, junto de Jacqui, Kung Jin e Takeda. Inicialmente insegura sobre sua própria competência e poder de decisão, Cassie obtém mais confiança com ajuda de seus comandados, que se tornam verdadeiros amigos ao longo do tempo (sendo que, na verdade, Cassie já era amiga de infância de Jacqui). E, num momento de grande urgência e perigo, Cassie acaba descobrindo que também possui os poderes da aura verde que seu pai apresentou.

Estilo: Jeet Kune Dô

Escola: US Special Forces e Johnny Cage

Conceito: Militar

Assinatura: Presta continência

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

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 4, Intimidação 3, Perspicácia 2, Manha 4, Lábias 3, Luta às Cegas 2, Condução 3, Liderança 3, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2, Arena 1, Computador 2, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 2

Antecedentes: Aliados 5, Apoio 4, Contatos 3, Recursos 2, Sensei 3

Técnicas: Soco 4, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 2, Armas de Fogo 4, Armas de Impacto 4

Manobras e Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	7	4
Strong	5	9	4
Fierce	4	11	3
Short	6	9	4
Forward	5	11	3
Roundhouse	3	13	3
Apresamento	5	7	Um

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Jump	8	-	4
Power Uppercut	4	11	Um
Foot Sweep	3	12	2
Monkey Grab Punch	3	9	4
Backflip Kick	5	11	Dois
Haymaker	3	12	2
Double Hit Kick	3	10	3
Flying Thrust Kick	5	15	2
Split Punch	3	10	-
Handstand Kick	4	13	2
Flying Tackle	4	7	6
Dislocate Limb	4	8	5
Throw	3	9	Um
Air Throw	7	12	4
Pistola Pesada	7	8	-
Cassetete Jab	8	7	5
Cassetete Strong	6	9	5
Cassetete Fierce	5	11	4

Combos: Jab – Strong – Fierce
 Jab – Strong – Bastão Fierce (dizzy)
 Jab – Forward – Power Uppercut (dizzy)
 Handstand Kick – Split Punch

Renome: Glória 5, Honra 6

Chi 3, Força de Vontade 9, Saúde 20

D'Vorah



Última membro conhecida de sua espécie, Kytinn, D'Vorah aceitou servir a Shao Kahn

para evitar se tornar escrava, quando seu lugar de origem foi anexado à Exoterra.

Após a derrota do velho imperador, galgou postos na hierarquia, até tornar-se segunda em comando ao lado de Kotal Kahn. Contudo, sua única aliança verdadeira é com a Colméia de onde provém, de modo que suas tramas, mentiras, manipulações e traições são motivadas pelo desejo de fazer sobreviver a si mesma e aos insetos que dela fazem parte.

Estilo: Nenhum

Escola: Nenhuma

Conceito: Mulher vespa

Assinatura: Voa

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

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 2, Intimidação 4, Perspicácia 2, Lábia 2, Luta às Cegas 2, Segurança 1, Furtividade 3, Sobrevivência 5, Arena 3, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 4, Estilos 1

Antecedentes: Aliados 3, Apoio 5, Contatos 4, Híbrido Animal (Vespa) 4

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

Manobras e Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	7	4
Strong	6	9	4
Fierce	5	11	3
Short	7	9	4
Forward	6	11	3
Roundhouse	4	13	3
Apresamento	6	9	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	7
Jump	9	-	4
Foot Sweep	4	12	2
Power Uppercut	5	11	Um
Monkey Grab Punch	4	9	4
Acid Breath	2	11	3
Throw	4	11	Um
Air Throw	8	14	4
Upper Tail Strike	7	10	5
Typhoon Tail	4	13	5
Claw	5	10	4
Tail Slash	5	9	5

Combos: Jab – Claw – Tail Slash (dizzy)
 Jab – Strong – Fierce (dizzy)
 Power Uppercut – Tail Slash
 Acid Breath – Acid Breath (dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 2

Chi 9, Força de Vontade 7, Saúde 20

Habilidade Natural: Voo

Erron Black



Nascido numa cidade do Texas em pleno século XIX, Erron Black foi contratado por Shang Tsung em algum momento de sua história e dele recebeu longevidade. Passando a viver uma vida dupla, tanto na Terra, quanto na Exoterra, Erron Black pertenceu ao clã Dragão Negro por um certo tempo, terminando por se tornar membro importante e leal da guarda de Kotal Kahn.

Estilo: Nenhum

Escola: Nenhuma

Conceito: Pistoleiro

Assinatura: Atira para cima

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

Habilidades: Prontidão 5, Interrogação 2, Intimidação 3, Perspicácia 4, Manha 2, Lábria 3, Liderança 3, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 4, Arena 5, Investigação 1, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 1

Antecedentes: Apoio 4, Contatos 3, Recursos 2

Técnicas: Soco 4, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 1, Armas de Fogo 6, Espada 4

Manobras e Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	7	4
Strong	5	9	4
Fierce	4	11	3
Short	6	7	4
Forward	5	9	3
Roundhouse	3	11	3
Apresamento	5	7	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Jump	8	-	4
Slide Kick	4	10	5
Foot Sweep	3	10	2
Power Uppercut	4	11	Um
Flying Tackle	4	7	6
Pistola	8	9	-
Fuzil	7	11	-
Rapieira Jab	9	8	5
Rapieira Strong	7	10	5
Rapieira Fierce	6	12	4
Granada	6	6	-

Combos: Jab – Strong – Pistola

Jab – Strong – Forward (dizzy)

Slide Kick – Pistola – Pistola

Flying Tackle – Pistola (dizzy)

Granada – Pistola – Pistola

Renome: Glória 5, Honra 1

Chi 1, Força de Vontade 8, Saúde 20

Ferra/Torr

Pouco se sabe sobre essa dupla simbiótica, exceto pelo fato de que pertencem a uma espécie onde essa relação de "cavaleiro" e "montaria" ocorre naturalmente, e que foram encontrados vagando no deserto tarkatan, antes de se tornarem parte da guarda do imperador Kotal Kahn.

Ferra e Torr são um simbiote. Ferra executa os comandos, e Torr pratica as ações. Eles são tratados como um único ser, e em certos momentos Torr pode atirar Ferra que, embora seja a mente pensante, será tratada como um Mascote.

Estilo: Luta Livre

Escola: Desconhecida

Conceito: Simbiote

Assinatura: Ferra gargalha



Atributos: Força 7, Destreza 2, Vigor 7, Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 1, Percepção 1, Inteligência 1, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 5, Perspicácia 1, Liderança 1, Segurança 1, Furtividade 2, Sobrevivência 4, Arena 2, Investigação 1, Medicina 2, Mistérios 3

Antecedentes: Apoio 4, Mascote (Ferra) 5

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

Manobras e Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	4	10	0
Strong	2	12	0
Fierce	1	14	-1
Short	3	10	0
Forward	2	12	-1
Roundhouse	0	14	-1
Apresamento	2	12	Um
Bloqueio	6	-	-
Movimento	5	-	3
Jump	5	-	0
Spinning Back Fist	1	13	1
Foot Sweep	0	13	-2
Power Uppercut	1	14	Um
Face Slam	1	15	Um

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Bear Hug	1	15	Um
Back Breaker	1	15	Um
Ataque de Mascote	5	10	4

Combos: Jab – Strong – Forward (dizzy)
Jab – Foot Sweep (dizzy)
Spinning Back Fist – Fierce
Bloqueio – Face Slam – Ataque de Mascote

Renome: Glória 1, Honra 1

Chi 1, Força de Vontade 10, Saúde 20

Ataque de Mascote: Torr pode deixar de atacar para fornecer suporte para um salto com um golpe de lâminas de Ferra. Ele fica imóvel, e a manobra tem +0 em seus três modificadores, que são somados às estatísticas de Ferra e à faca de combate. Ferra, como Mascote, possui Força 3, Destreza 5, Vigor 3; 2 em seus outros Atributos e 4 em Esportes e Faca. Sua Saúde é 4. Todos os ataques direcionados à dupla atingirão Torr. Mas se por algum motivo Ferra for tirada de ação, o mesmo ocorrerá com ele.

Jacqui Briggs

Filha do ex-Major das Forças Especiais Jaxson Briggs com sua esposa, Vera, Jacqui dedica sua vida a seguir a carreira militar. Contudo, diferente de sua amiga de infância, Cassie, que conta com o apoio paterno, Jacqueline tem seu envolvimento com as Forças Especiais indesejado pelo pai. Principalmente, por conta de ter perdido seus braços no ataque de Ermac e por seu período como espectro, nas mãos de Quan Chi, Jax deseja evitar que a filha sofra com situações como essas, agindo de modo superprotetor. Jacqueline, entretanto, segue no que faz, orgulhosa e determinada.

Quando uma nova equipe especial foi formada, unindo Jacqui a Cassie, Takeda e Kung Jin, Jacqui teve a oportunidade de exibir seus talentos e formar novas amizades. Atualmente, ela tem uma relação amorosa com Takeda.

Estilo: Forças Especiais
Escola: US Special Forces
Conceito: Militar
Assinatura: Pura obstinação



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Power Uppercut	4	12	Um
Foot Sweep	3	11	2
Haymaker	3	13	2
Knee Basher	4	12	Um
Shockwave	5	9	-
Missile Reflection	8	-	3
Energy Reflection	6	-	-
Monkey Grab Punch	3	10	4
Pistola Pesada	6	8	-
Laser Lightknife	6	5	-

Combos: Knee Basher – Pistola
 Jab – Strong – Haymaker (dizzy)
 Power Uppercut – Power Uppercut (dizzy)
 Jump – Shockwave
 Haymaker – Pistola

Renome: Glória 4, Honra 7

Chi 1, Força de Vontade 9, Saúde 20

Kenshi



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

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 4, Intimidação 4, Perspicácia 3, Manha 3, Lábia 3, Luta às Cegas 2, Condução 3, Liderança 1, Segurança 2, Furtividade 2, Sobrevivência 2, Arena 1, Computador 2, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 2

Antecedentes: Aliados 5, Apoio 4, Contatos 3, Recursos 2, Sensei 3

Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 2, Armas de Fogo 4, Armas Pesadas 3

Manobras e Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	8	4
Strong	5	10	4
Fierce	4	12	3
Short	6	8	4
Forward	5	10	3
Roundhouse	3	12	3
Apresamento	5	7	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Jump	8	-	4

Seu nome completo é Kenshi Takahashi. Durante anos de sua vida, foi um espadachim errante e orgulhoso, que buscava adversários dignos e poderosos para confrontar. Até que um ancião enigmático chamado Song o encontrou e o incitou a buscar pela antiga espada Sento, a

qual seria digna de suas habilidades. Song o levou até um túmulo, onde um poço de almas se encontrava. Ao libertar essas almas, ficou cego, por uma enxurrada de poder espiritual. Naquele momento, Song revelou ser, em verdade, Shang Tsung e devorou as almas que estavam aprisionadas, deixando Kenshi preso no túmulo para morrer.

Só que a espada Sento realmente existia e se comunicou com Kenshi, levando-o a encontrá-la e conseguir escapar dali. Ele também soube que aqueles espíritos devorados por Shang Tsung eram seus ancestrais e, por conta disso, decidiu vingar-se de Shang Tsung. Eventualmente, ele se juntou às forças da Terra na Guerra contra o Submundo.

Algum tempo depois, Kenshi se relacionou com uma mulher tailandesa-americana chamada Suchin, com quem teve um filho, Takeda. Kenshi, desconhecendo a existência do filho, foi um pai ausente, nesse período, pois estava atuando com as Forças Especiais de Sonya Blade, infiltrado numa organização chamada Dragão Vermelho. Mas ele foi descoberto e forçado a fugir. Só então descobriu sobre o menino, que já tinha oito anos à época. Quando foi encontrá-lo (principalmente porque ele e sua mãe corriam risco de serem atacados pelo Dragão Vermelho), encontrou Suchin morta e teve de fugir com o garoto, indo parar no templo de treinos reerguido dos Shirai-Ryu, já sob comando do renovado Hanzo Hasashi. Kenshi escolheu deixar o menino aos cuidados do ninja, jurando que, quando estivesse treinado, viria reclamar o garoto.

Agora que Shinnok foi derrotado, o propósito de Kenshi é unir-se ao seu filho para acabar com o Dragão Vermelho e vingar Suchin.

Estilo: Tai Chi Chuan

Escola: Professor particular

Conceito: Espadachim cego

Assinatura: Embainha sua lâmina

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

Habilidades: Prontidão 5, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 3, Manha 1, Lábria 3, Luta às Cegas 7, Liderança 3, Segurança 2, Furtividade 5, Sobrevivência 4, Arena 3, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 5, Apoio 4

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

Manobras e Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	9	4
Strong	5	11	4
Fierce	4	13	3
Short	6	9	4
Forward	5	11	3
Roundhouse	3	13	3
Apresamento	5	8	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Jump	8	-	4
Spinning Back Fist	4	12	5
Power Uppercut	4	13	Um
Foot Sweep	3	12	2
Brain Cracker	5	12	Um
Triple Strike	3	10/10/11	-
Double-Hit Kick	3	10	3
Missile Reflection	8	-	3
Energy Reflection	6	-	-
Chi Kun Healing	3	-	3
Chi Push	1	Esp.	-
Katana Jab	8	13	4
Katana Strong	6	15	4
Katana Fierce	5	17	3

Combos: Jab – Strong – Power Uppercut (dizzy)

Jab – Strong – Katana Fierce (dizzy)

Jab – Forward – Triple Strike (dizzy)

Chi Push – Chi Push – Chi Push

Renome: Glória 6, Honra 8

Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 20

Kenshi é cego. Não há regras para isso em SFRPG, e mesmo no jogo Mortal Kombat ele não tem diferença para outros personagens. Se o Narrador quiser estabelecer diferenças nas regras, ele pode assumir que Kenshi é imune a qualquer poder que precise da visão para funcionar (como Cobra Charm), e também é imune a testes de Aparência. Por outro lado, ele precisa testar Luta às Cegas para combates (em cenas comuns, ele passa nos testes com sucessos automáticos, dado o seu nível altíssimo na Perícia).

Kotal Kahn

Membro do povo Osh-Tekk, conquistado e praticamente arrasado pela conquista empreendida pela Exoterra. Seu pai, Kotal

Ket'z, jurou lealdade a Shao Kahn, podendo manter seu prestígio e riqueza, o que seu filho considerou fraqueza e covardia. Mas foi graças a essa manobra que o Kotal pai pode manter consigo a Pedra Portal, com a qual Kotal filho vagou pela Terra durante um tempo, onde conheceu e liderou os maias, sendo considerado por eles um deus guerreiro, Buluc. Foi por influência de Kotal que os maias passaram a beber o sangue de seus inimigos, mas isso trouxe sua ruína, pois eles adquiriram com isso grave doença sanguínea.

Voltando para a Exoterra envergonhado, Kotal foi general de Shao Kahn, até que ele foi derrotado pelos defensores do Plano Terreno. Tomou o poder de Mileena, após a derrota do antigo imperador, por considerá-la lunática e desastrosa, tanto quanto pelo fato de assumir que ela, por ser um clone de Kitana, modificado com o sangue Tarkatano, seria ilegítima. Isso levou a uma Guerra Civil extensa e difícil, que só se encerrou recentemente.

Sendo agora o imperador da Exoterra, Kotal é um guerreiro sábio, mas ambicioso e implacável.



Estilo: Luta Livre Nativo Americana
Escola: Osh-Tekk
Conceito: Imperador
Assinatura: Cruza os braços

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

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 6, Perspicácia 3, Lábria 4, Luta às Cegas 2, Liderança 5, Furtividade 1, Sobrevivência 3, Arena 4, Investigação 2, Medicina 3, Mistérios 4, Estilos 3

Antecedentes: Contatos 5, Fama 2, Recursos 5, Staff 5

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

Manobras e Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	10	3
Strong	4	12	3
Fierce	3	14	2
Short	5	11	3
Forward	4	13	2
Roundhouse	2	15	2
Apresamento	4	11	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	6
Jump	7	-	3
Jumping Shoulder Butt	4	12	2
Foot Sweep	2	14	1
Power Uppercut	3	14	Um
Buffalo Punch	2	16	Um
Face Slam	3	14	Um
Fireball	3	11	-
Throw	2	13	Um
Espada Jab	5	14	3
Espada Strong	3	16	3
Espada Fierce	2	18	2
Espada Arremesso	3	13	3

Combos: Jab - Strong - Jumping Shoulder Butt (dizzy)
Jab - Strong - Forward (dizzy)
Jumping Strong - Throw
Espada Jab - Espada Fierce (dizzy)
Bloqueio - Face Slam - Buffalo Punch

Renome: Glória 8, Honra 7

Chi 7, Força de Vontade 10, Saúde 20

Kung Jin



Primo de Kung Lao, mais jovem do que este, Kung Jin cresceu sob a sombra de expectativas da família, enquanto também guardava ressentimentos por seu primo ter morrido no Mortal Kombat e transformado-se em espectro. Acabou por tornar-se um ladrão.

Numa ocasião, tentou roubar uma peça do Templo do Céu, a qual tinha pertencido à sua família, mas fora dada a Raiden. O Deus do Trovão permitiu que tentasse, mas procurou dissuadi-lo de completar o roubo. Irado, Kung Jin o atacou, mas, após o que parecia ser uma vitória no combate, percebeu que Raiden apenas queria vê-lo desgastar sua ira, de modo que ficasse mais aberto a conversar. Foi assim que Raiden o incentivou a procurar pelos Shaolin da Academia Wu Shi, para tornar-se também um monge. Kung Jin achava que não seria aceito, por ser homossexual e por também achar que já tinha se perdido na vida, mas Raiden o fez ter nova esperança.

Foi assim que Kung Jin se tornou monge Shaolin, estudioso dos arquivos Shaolin e habilidoso combatente, chegando então a integrar a nova equipe de Defensores do Plano Terreno, junto de Cassie, Jacqui e Takeda.

Estilo: Kung Fu
Escola: Templo Shaolin
Conceito: Monge

Assinatura: Curva-se e segue seu caminho

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

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 2, Intimidação 2, Perspicácia 3, Lábria 2, Luta às Cegas 4, Liderança 2, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Arena 2, Investigação 2, Medicina 3, Mistérios 3, Estilos 3

Antecedentes: Aliados 4, Apoio 2, Contatos 3

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

Manobras e Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	7	4
Strong	6	9	4
Fierce	5	11	3
Short	7	9	4
Forward	6	11	3
Roundhouse	4	13	3
Apresamento	6	8	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	7
Jump	9	-	4
Spinning Back Fist	5	10	5
Double-Hit Kick	4	10	3
Foot Sweep	4	12	2
Power Uppercut	5	11	Um
Monkey Grab Punch	4	9	4
Fireball	2	10	-
Flying Kick	6	12	6
Ax Kick	5	13	2
Arco Grande	7	12	4
Chakram	7	10	1

Combos: Monkey Grab Punch – Fireball
Double-Hit Kick – Foot Sweep (dizzy)
Strong – Strong – Roundhouse (dizzy)
Spinning Back Fist – Strong – Fierce (dizzy)
Renome: Glória 8, Honra 7

Chi 7, Força de Vontade 8, Saúde 20

Takeda

Filho de Kenshi, Takeda foi deixado aos cuidados de Hanzo Hasashi, o Scorpion, depois de este ter voltado a sua forma humana, enquanto este se ocupava de reerguer o clã Shirai Ryu. Inicialmente tímido, foi se tornando um aluno mais aplicado e forte com o passar do tempo,

principalmente depois de o clã ter sido arrasado, em consequência de uma maldição, momento em que seus laços com Scorpion também se fortaleceram, ao ponto de Takeda passar a considerá-lo um pai. Em muitos momentos, foi graças à ajuda de Takeda que Hanzo conseguiu controlar o espírito vingativo de Scorpion dentro de si.

Com a reaproximação de seu pai, Takeda aprendeu a controlar seus poderes mentais e, depois disso, foi enviado pelo novamente reformado clã Shirai Ryu como seu representante na formação de uma equipe de novos defensores da Terra. Nessa equipe, Takeda criou fortes laços de amizade e uma grande paixão por Jacqui Briggs, com quem, eventualmente, noivará.



Estilo: Ninjitsu
Escola: Shirai-ryu
Conceito: Ninja
Assinatura: Levanta o braço

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

Habilidades: Prontidão 2, Interrogação 4, Intimidação 3, Perspicácia 3, Manha 2, Lábria 2, Luta às Cegas 3, Condução 1, Liderança 1, Segurança 3, Furtividade 4, Sobrevivência 4, Arena 3, Computador 1, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 3

Antecedentes: Aliados 5, Apoio 4, Contatos 4, Herança do Clã 4, Recursos 2, Sensei 3

Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 1, Corrente 5, Espada 4

Manobras e Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	9	4
Strong	5	11	4
Fierce	4	13	3
Short	6	9	4
Forward	5	11	3
Roundhouse	3	13	3
Apresamento	5	9	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Jump	8	-	4
Power Uppercut	4	13	Um
Double-Hit Kick	3	10	3
Foot Sweep	3	12	2
Knee Basher	4	13	Um
Rekka Ken	-	-	-
Shrouded Moon	4	-	3
Missile Reflection	8	-	3
Energy Reflection	6	-	-
Granada	4	6	-
Arpão	4	11	-
Corrente de aço Jab	6	12	-
Corrente de aço Strong	4	14	-
Corrente de aço Fierce	3	16	-
Espada laser Jab	8	11	4
Espada laser Strong	6	13	4
Espada laser Fierce	5	15	3

Combos: Jab - Strong - Chicote Fierce (dizzy)
Chicote Jab - Chicote Jab - Chicote Fierce (dizzy)
Jump - Chicote Fierce
Espada Jab - Espada Strong - Espada Fierce (dizzy)

Renome: Glória 4, Honra 6

Chi 6, Força de Vontade 7, Saúde 20

Arpão: Este equipamento consiste em uma kunai ou alguma outra lâmina amarrada na ponta de uma corda. Ela pode atacar oponentes a uma distância de até 5 hexágonos. Se o oponente sofrer pelo menos 3 pontos de dano com o ataque, ele foi acertado na jugular e entra em choque, podendo ser arrastado até junto do lutador na conclusão do ataque e sendo considerado atordoado (dizzy) para o próximo turno.
Técnica Básica: Esportes, -1 Velocidade, +2 Dano, Nenhum Movimento.

Tremor



Ex-integrante do clã ninja Lin Kuei, Tremor desertou tempos atrás, por razões ainda desconhecidas. Juntou-se à organização criminosa Black Dragon e, depois de uma fuga da prisão, tornou-se extremamente leal a Kano. De fato, com seus poderes grandiosos sobre a terra, incluindo o poder de controlar lava e causar terremotos, Tremor era uma arma perigosíssima e valiosa.

Recentemente, durante uma série de conflitos ocorridos na Exoterra, Tremor fez parte de um ataque contra Kotal Kahn. Ele acabou sendo alvejado e capturado por Sonya Blade. Mas que prisão seria capaz de manter contido um verdadeiro elemental da Terra?

Estilo: Ninjitsu

Escola: Clã Lin Kuei

Conceito: Ninja desertor

Assinatura: Senta-se sobre os calcanhares

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

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 3, Intimidação 5, Perspicácia 2, Manha 3, Lábria 3, Luta às Cegas 2, Condução 2, Liderança 2, Segurança 3, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Arena 3, Computador 1, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 4, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 3, Elemental (terra) 5

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

Manobras e Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	9	3
Strong	5	11	3
Fierce	4	13	2
Short	6	10	3
Forward	5	12	2
Roundhouse	3	14	2
Apresamento	5	8	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	6
Jump	8	-	3
Power Uppercut	4	13	Um
Foot Sweep	3	13	1
Buffalo Punch	3	15	Um
Shockwave	5	10	-
Elemental Skin	1	Esp.	Esp.
Spinning Back Fist	4	12	4
Stone	1	Esp.	-
Double-Hit Kick	3	11	2
Pit	2	9	2
Wall	1	10	-
Weight	1	-	2
Fireball	1	10	-

Combos: Jab – Jab – Roundhouse (dizzy)

Jab – Strong – Fierce (dizzy)

Jab – Strong – Shockwave

Spinning Back Fist – Power Uppercut – Forward (dizzy)

Pit – Pit

Renome: Glória 6, Honra 2

Chi 9, Força de Vontade 9, Saúde 20

Capítulo IV: Novas Manobras Especiais

Ice Clone

Pré-requisitos: Esportes ●●, Foco ●●●●, Ice Blast

Pontos de Poder: Ninjitsu 3; Outros 4

Quando vai ser atacado, o lutador tem sua pele coberta por uma camada de gelo. Como uma serpente trocando de pele, ele se joga para trás, deixando a carapaça congelante para atingir a vítima.

Sistema: o lutador precisa interromper um ataque físico inimigo. Quando o oponente atacá-lo, ele interrompe, move-se para trás e rola o dano. Se o oponente for congelado, ele sofre os mesmos efeitos do Ice Blast, devendo quebrar o gelo para poder escapar.

Custo: 2 Chi

Velocidade: +1

Dano: +0

Movimento: Dois (para trás)

Ice Strike

Pré-requisitos: Foco ●●●●, Ice Blast

Pontos de Poder: Ninjitsu 3; Outros 4

O Lin Kuei move os braços na direção de seu oponente, criando uma lâmina de gelo em forma de espada ou de qualquer outra arma de sua preferência. Alguns preferem criar machados ou mesmo armas de impacto como martelos. A ferramenta é destruída instantaneamente com o ataque, mas causa um dano considerável.

Sistema: use os modificadores abaixo.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: +5

Movimento: +0

Portal Attack

Pré-requisitos: Foco ●●●●

Pontos de Poder: Kabaddi, Ler Drit 5

Magia das trevas de Quan Chi. O usuário do poder abre um portal próximo ao seu oponente e o utiliza para atacá-lo.

Sistema: a carta pode ser jogada com qualquer soco ou chute básico, ou ainda manobra básica de arma. Quando o poder é ativado, o personagem gasta 1 Chi e pode abrir o portal em qualquer hexágono desejado a um alcance de até Raciocínio + Foco do lutador, atacando com seu golpe um oponente que esteja nesse hexágono ou em algum hexágono adjacente. Como acontece

com Extendible Limbs, um oponente mais rápido poderá interrompê-lo e acertar seu membro que surge pelo portal.

A manobra também pode ser combinada com algum Apresamento ou qualquer outra Manobra Especial que empurre o oponente. Neste caso, o lutador não efetuará um ataque distante, mas ele poderá criar um portal logo atrás do oponente empurrado/arremessado, com uma saída distante para esse portal (novamente, a um alcance até o seu Raciocínio + Foco), reposicionando o oponente, ou ainda atirando-o contra outra pessoa ou contra um objeto (o que pode, neste último caso, aumentar o dano do arremesso).

Custo: 1 Chi

Velocidade: veja descrição acima

Dano: veja descrição acima

Movimento: veja descrição acima

Record

Pré-requisitos: Foco ●●●●, Inteligência ●●●●

Pontos de Poder: Kabaddi 4; Outros 5

Quem controla o Record tem o grande poder de gravar todos os golpes de uma pessoa simplesmente vendo essa pessoa executar cada movimento.

Sistema: Quem usar o Record deve fazer um teste de Inteligência + Foco (ou Inteligência + Cibernético, caso aprenda a manobra usando o Antecedente), devendo obter 3 sucessos no teste para conseguir gravar o golpe logo após vê-lo sendo executado de forma completa (se for um ataque, por exemplo, com a rolagem de dano em algum oponente). A vítima pode ser o próprio lutador que utiliza o Record.

A manobra é gravada apenas durante uma Cena, sendo esquecida posteriormente. Se o lutador não tiver os Pré-requisitos para executá-la, ele não conseguirá realizar o Record.

A Carta de Combate do Record pode ser jogada sozinha ou junto com alguma Manobra de Bloqueio.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +4

Dano: Nenhum

Movimento: -1

Capítulo V: X-Ray

X-Ray são movimentos especiais da série Mortal Kombat, sequências de golpes avassaladoras que em geral machucam muito um oponente, e podem virar ou definir uma luta. A mecânica de X-Ray geralmente envolve um combo dizzy de três manobras, sendo uma delas incapacitante na maioria dos casos (como Dislocate Limb, Eye Rake, Wounded Knee, Boshi-ken e qualquer outra que provoque um redutor no oponente), embora isso não seja uma regra.

O X-Ray, deste modo, é muito mais impactante e narrativo do que uma regra em si. O kombatente parte com tudo para cima do oponente. Como os combos dizzy somam turno a turno para atordoar, é comum que ao fim do segundo turno o oponente já

esteja atordoado, recebendo gratuitamente o golpe no terceiro turno.

Não é necessária uma mecânica específica para eles. Vários kombatentes apresentados em Mortal Kombat e nesta continuação possuem combos devastadores que podem atuar como X-Ray. O Narrador deve caprichar na descrição desses momentos violentos, e conceder +1 ponto de Glória ao kombatente que tenha conseguido aplicar seu X-Ray até o fim, devastando a Saúde de seu oponente.

Se um X-Ray finalizar uma luta, ele pode muito bem ser completado com um Fatality ou Brutality, ampliando o espetáculo e o ganho de Glória.



Kréditos

Escrito por: Eric "Musashi" Souza & Giovane do Monte
 Fichas de Shinnok, Tanya e Quan Chi baseadas no trabalho de Fagner Stutzel
 Manobra "Record" por Aloísio Soares Senra
 Mapa de Outworld/Exoterra com design de Ronald Weaslee

											
Tanya	Quan Chi	Shinnok	Skarlet	Bo Rai Cho	Cassie	D'Vorah	Erron	Ferra/Torr	Jacqui	Kenshi	

						
Kotal Kahn	Kung Jin	Takeda	Tremor	Cyber Sub	Hum. Cyrax	Hum. Sektor