

# MORTAL KOMBAT



*PARA STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG*



# MORTAL KOMBAT

PARA STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG

## Kréditos

Adaptação feita por Eric Henrique "Musashi" de Souza.

Shotokan RPG Web Page: <http://www.sfrpg.com.br/shotokan/>

Este livro foi produzido para distribuição gratuita. Mortal Kombat e todos os elementos de seu cenário pertencem à NetherRealm Studios e a seus criadores Ed Boon e John Tobias.



## Prólogo

*Há milhares de anos, os deuses anciãos (Elder Gods) eram os verdadeiros guardiões do Universo, acompanhando a criação de todos os mundos e governando-os com sabedoria. Quando a Terra surgiu, os deuses decidiram que ela seria guardada pelo jovem deus dos Trovões, Raiden. Mas um dos deuses Anciãos, Shinnok, encheu-se de ganância, julgando que seria o mais poderoso dos deuses se tivesse a Terra só para si mesmo.*

*Para dominar a Terra, Shinnok cria um amuleto de grande poder. Esse amuleto só pode ser criado uma única vez e não pode ser destruído. E tem o poder de impedir a intervenção dos outros deuses Anciãos. De posse do amuleto, Shinnok vem para a Terra e enfrenta Raiden. A batalha é tão violenta que quase destrói o planeta. Mas Shinnok perde a luta.*

*Após derrotar o deus rebelado, Raiden finalmente descobre o amuleto. Pede a ajuda dos demais deuses Anciãos e exila Shinnok em um lugar chamado Reino do Nada (Netherealm). Decide, também, esconder o Amuleto em um imenso templo, nas montanhas da China. O templo é propositalmente imenso e guardado por quatro guerreiros imortais. Só o amuleto pode libertar Shinnok. Seu exílio dura séculos e, nesse tempo, Shinnok consegue a fidelidade de um clã, os Irmãos das Sombras, do qual faz parte Noob Saibot.*

*Há milhares de anos, houve um reino chamado Edênia, governado pelo Rei Jerrod, pela Rainha Sindel e sua filha, Princesa Kitana. Jerrod protegia o reino contra invasores, desafiando-os em um torneio mortal. Um dia, porém, Edênia foi invadida de fato pelas forças de um Império negro, comandado por Shao Kahn. Kahn dizimou o exército de Edênia, matando o rei e seu primeiro general, pai de um jovem chamado Rain.*

*Kahn tomou Sindel como sua Rainha e tornou-se pai adotivo de Kitana. Seu reinado de destruição transformou Edênia num mundo conhecido como OutWorld. No auge de seu poder, ele decide conquistar a Terra.*

*Ao saber das intenções de Kahn, um anônimo rei terráqueo decide criar um torneio como o de Edênia. O Torneio chamou-se Mortal Kombat. Nele, os combatentes de OutWorld enfrentam os da Terra e a supremacia sobre o planeta será de quem vencer dez torneios interruptos.*

*Com receio de perder o torneio, Kahn pede ao feiticeiro-mor, Shang Tsung, que assassinasse Sindel, inventando para o povo uma mentira: a Rainha seria ressuscitada se a Terra fosse conquistada. Isso daria motivos para trapacear no torneio e convencer Kitana a ser treinada como assassina, ao lado de outra lutadora, Jade, e de um ninja chamado Rain.*

*O Mortal Kombat começa, num Templo Shaolin de localização desconhecida. Shang Tsung consegue sucessivas vitórias para o OutWorld, matando os rivais e roubando suas almas. Nessa época, tornou-se o braço direito de Kahn. Mas, quando ele iria acumular a sua décima vitória, Shang Tsung perde a luta final para um desconhecido terráqueo chamado Kung Lao. Tsung perde prestígio diante de Kahn. Isso aconteceu há 500 anos, pelo calendário da Terra.*

*Nessa época, Kahn conhece Goro, membro da raça Shokan. Goro luta por ele no torneio, derrota Kung Lao e passa a reinar com Shang Tsung. Enorme e violento, Goro consegue nove vitórias consecutivas ao longo dos séculos seguintes. O combate final, para os terráqueos ocorrerá no século XX.*

*Já em nosso século, mas dois anos antes do Torneio Final, um homem parte em busca do Amuleto de Shinnok. Seu nome é Sub-Zero, e ele faz parte de um poderoso clã de ninja da China, o Lin Kuei. Sub-Zero domina os poderes do gelo, por isso se encoraja a enfrentar as inóspitas montanhas geladas.*

*Como é um ninja assassino, o passado de Sub-Zero é sangrento. Dois anos depois da aventura das montanhas geladas, ele participará do Mortal Kombat, contratado por inimigos de Tsung para assassiná-lo em troca de recompensa. Não conseguirá.*

*E dois anos antes disso, Sub-Zero matou um homem. Casado e pai de uma menina, esse homem consegue dos demônios o direito de ressuscitar dos infernos para se vingar. Em troca, perderá a memória da família que um dia teve. Ressuscitado com poderes de fogo, ele passou a ser chamado de Scorpion. Seu objetivo é aniquilar Sub-Zero e, quando descobre que o ninja de gelo irá para o torneio para tentar derrotar Tsung, Scorpion embarca clandestinamente rumo à ilha perdida de Mortal Kombat.*



Nos limites do mundo, um monge Shaolin descobre que acontecerá o Torneio Final e decide defender a Terra. Seu nome é Liu Kang e pertence à Sociedade Secreta do Lótus Branco (White Lotus Society). Kang também embarca clandestinamente no barco e vai para a ilha perdida.

Shang Tsung, decidido a fazer um "tudo ou nada", decide enviar um convite ao próprio deus do Trovão. Raiden, que vaga em uma aldeia no interior do Japão, aceita o convite e se transforma em homem para lutar.

Outros mortais decidem participar do torneio, induzidos por armadilhas de Tsung, que os julga incapazes de vencer. São eles:

- Johnny Cage: Um ator de filmes de artes marciais, que na vida real se chama John Carlton. Ele quer provar que é o melhor.

- Kano: Agente de uma máfia criminosa chamada Dragão Negro, ele foge de uma unidade de elite militar americana, na qual havia se infiltrado e onde deixou más lembranças. A organização tem ligações com Shang Tsung.

- Sonya Blade: É a líder da tropa de elite em que Kano se infiltrou. Sonya e sua unidade seguem o criminoso, invadem o navio e são aprisionados por Shang Tsung. Com sua equipe refém, ela é forçada a continuar.

- Reptile: Criatura de uma raça extinta de répteis de OutWolrd, ele vaga pela área "A Cova" (The Pit) do templo e é guardião pessoal de Shang Tsung.

O combate está apenas começando...



## Capítulo I – Crônicas Mortais

*"Um punhado de gente num barco furado vai salvar o mundo?"*

– Sonya Blade, Mortal Kombat: O Filme

*"Já começou!"*

– Shang Tsung, Mortal Kombat: O Filme

A primeira coisa que o Narrador deve ter em mente é que há muitas diferenças entre o mundo apresentado em Street Fighter e o mundo de Mortal Kombat. Enquanto, de um lado, vemos uma mega organização criminosa e vários agentes e lutadores se dedicando a combatê-la, aqui temos dois planos em conflitos, dois mundos com raças, crenças, ideais e problemas. Se em Street Fighter a luta é idealizada, o combate é cheio de ritual e com uma mística de filmes de artes marciais, em Mortal Kombat não há tanta preocupação com a honra, com o total aperfeiçoamento das técnicas; aqui se luta para se viver.

É uma realidade muito parecida com o nosso mundo dos anos 90, a não ser por portais dimensionais sendo abertos em diversos lugares, deuses brigando entre si e imensos templos guardando poderosos amuletos. Clãs ninjas ainda existem, e disputam território, clientes e riquezas; o próprio Lin Kuei da China com o tempo acabou se rendendo à tecnologia e automatizando muitos de seus melhores membros.

Em Mortal Kombat, também há torneios secretos no submundo, como em Street Fighter, mas os lutadores não estão competindo em busca de glória pessoal, e sim tentando se tornar mais poderosos para que adquiram Glória e se candidatem como guerreiros da Terra para o torneio.

A respeito das aventuras fora da arena, também há risco para os jogadores: o torneio se aproxima, e o OutWorld move suas peças, buscando minar as forças da Terra. Portanto, portais ilegais são abertos com frequência, trazendo ameaças secretas, guerreiros tarkatan, ou ainda Reptile e Mileena, e quaisquer outros soldados que busquem atacar templos, assassinar lutadores promissores, dentre outras ocorrências.

A dinâmica de uma crônica, deste modo, é semelhante: os personagens jogadores evoluirão em seu Renome e acumularão lutas em seu cartel

competindo em torneios secretos sem muitas regras, e em meio a isso tentarão frustrar os planos do OutWorld em minar as forças da Terra para o torneio, que envolverão amuletos, assassinatos em monastérios e campos de treino e até ataques diretos aos próprios personagens, conforme eles se tornem mais relevantes.

A dinâmica, por outro lado, também é diferente: os lutadores são pagos por suas lutas e atuam por agências, e eles podem ser policiais, investigadores ou vingadores; entretanto, eles estarão atuando em prol de instituições terrestres específicas contra as forças do OutWorld. Seus Apoios, Aliados ou Contatos podem ser a Sociedade Secreta do Lótus Branco, a Agência Sobre Assuntos do OutWorld, ou mesmo o próprio Raiden. Esses NPCs os convocarão para as missões quando o próprio perigo não vier até os jogadores. Algumas dessas missões podem envolver até mesmo os próprios jogadores realizarem incursões ilegais no OutWorld, sem qualquer proteção dos deuses ou das leis cósmicas.

Como dito, os sistemas de Divisões e Postos assumem outro significado. Ainda é interessante haver as divisões, já que elas adicionam sabor às lutas (é muito divertido lutar sem regras e com armas em uma história, e ter que seguir estritos códigos de honra na história seguinte); mas os Guerreiros Mundiais (ou, como aqui são conhecidos, Defensores da Terra) são aqueles escolhidos para representar o Reino no torneio.

É interessante que o Narrador conduza uma campanha e crie suas tramas alternando entre torneios (de times e individuais) e missões contra os planos do OutWorld, para que, na fase final de sua crônica, os lutadores tenham muita Glória e sejam Defensores da Terra, ou algo próximo disso. Não é preciso ser um Defensor da Terra para ir ao torneio, mas é preciso ter pelo menos Glória 6 (embora seja muito arriscado competir sem ter acumulado experiência para poder confrontar lendas como Sub-Zero e Liu Kang).

Em Mortal Kombat, a aventura é essencialmente pelo mundo, buscas por poderes ocultos e objetos mágicos, viagens em portais até o inimaginável. É mesmo um combate mortal para defender o mundo como o conhecemos.

## Capítulo II – Os Guerreiros da Terra

*"Homens e mulheres mortais lutando para decidir o destino de seus mundos."*

– Raiden, Mortal Kombat: O Filme

*"Mortal Kombat. Nós lutamos."*

– Johnny Cage, Mortal Kombat: O Filme

*"Eu sou o Escolhido."*

– Liu Kang, Mortal Kombat: O Filme

A seguir teremos as fichas dos mais fortes campeões que lutam pela Terra. Além deles e dos personagens jogadores (caso lutem pela Terra), outros existirão, mas serão menos importantes. Exemplos são Art Lean – o amigo de Johnny Cage em Mortal Kombat: O Filme –, Bo – o segurança de Johnny Cage nos gibis da Malibu Comics (publicados no Brasil pela Editora Escala em meados dos anos 90) – e Siang, que nos gibis era o guerreiro do Templo da Luz escolhido – e não Liu Kang, que evolui aos poucos na série.

Há muitas referências, mas as melhores são mesmo Mortal Kombat: O Filme (MK: A Aniquilação foi um péssimo filme, em contraste com o primeiro, que foi ótimo), Mortal Kombat: Animação e os gibis da Malibu Comics, que também foram ótimos, adicionando muita coisa – tudo muito útil para um RPG.

### Liu Kang

**Histórico:** Liu cresceu no Templo da Luz, na China. Lá, ele aprendeu a arte do Kung Fu. Após muito tempo, os monges do templo contaram a ele sobre o Mortal Kombat, e ele foi o escolhido para participar. Liu treinou muito, e partiu para derrotar Shang Tsung e vingar seu antepassado Kung Lao. Após conhecer Johnny Cage, estranhamente se tornaram grandes amigos (apesar das inúmeras diferenças entre os dois). Ele venceu o seu rival no primeiro Mortal Kombat, e enfrentou duros desafios. Liu acabou se apaixonando pela Princesa Kitana, e juntos enfrentaram os desafios que apareceram.

**Personalidade:** Você tende a ser sério, mas costuma fazer brincadeiras nos raros momentos de bom humor. Você é um pouco imaturo, mas sempre arruma forças para vencer os desafios.



**Aparência:** Liu é de estatura média, e tem longos cabelos negros. Nos combates, prefere usar uma calça preta tradicional do Kung Fu. Sempre com um olhar desafiador e uma faixa vermelha na cabeça.

**Estilo:** Kung Fu

**Escola:** Templo da Luz

**Conceito:** Monge

**Assinatura:** Cumprimento Oriental

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

**Habilidades:** Prontidão 5, Perspicácia 4, Manha 2, Instrução 2, Luta às Cegas 5, Liderança 5, Furtividade 4, Sobrevivência 2, Arena 3, Investigação 1, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 5

**Antecedentes:** Aliados 5, Arena 5 (Templo da Luz), Fama 2



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

Manobras e Armas:

| Manobra         | Vel. | Dano | Mov. |
|-----------------|------|------|------|
| Jab             | 8    | 8    | 4    |
| Strong          | 6    | 10   | 4    |
| Fierce          | 5    | 12   | 3    |
| Short           | 7    | 10   | 4    |
| Forward         | 6    | 12   | 3    |
| Roundhouse      | 4    | 14   | 3    |
| Apresamento     | 6    | 7    | Um   |
| Bloqueio        | 10   | -    | -    |
| Movimento       | 9    | -    | 7    |
| Jump            | 9    | -    | 4    |
| Kippup          | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep      | 4    | 13   | 2    |
| Power Uppercut  | 5    | 12   | Um   |
| Throw           | 4    | 9    | Um   |
| Fireball        | 3    | 11   | -    |
| Flying Kick     | 6    | 13   | 6    |
| Flying Fireball | 3    | 11   | 4    |
| Bicycle Kick    | 6    | 10   | 5    |
| Dragon Attack   | 2    | Esp. | Esp. |
| Back Roll Throw | 5    | 11   | Um   |
| Air Throw       | 8    | 12   | 4    |
| Double-Hit Kick | 4    | 11   | 3    |

Combos: Strong – Strong – Foot Sweep  
Flying Kick – Bicycle Kick (dizzy)  
Short – Short – Double-Hit Kick (dizzy)  
Jab – Jab – Short (dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 6

Chi 8, Força de Vontade 10, Saúde 20

## Johnny Cage

Histórico: Johnny nasceu em Venice, Califórnia (EUA), e cresceu aprendendo artes marciais. Acostumado com os filmes de Bruce Lee, Van Damme e companhia, Johnny se transformou em ator. No entanto, a crítica falava mal de seus filmes, dizendo que as lutas eram muito falsas. Com o convite para o Mortal Kombat, ele aceitou entrar para provar que é um verdadeiro lutador. No barco da viagem, ele conheceu Liu Kang e Sonya Blade. Johnny lutou muito bem, e fez uma amizade com Liu, também se interessando em Sonya. Johnny fez um filme sobre o torneio, tendo muito sucesso. No entanto, continuou a aventurar-se para defender a Terra, mostrando que amadureceu

muito com a viagem. Ele eventualmente morreu quando Shao Kahn invadiu a Terra, mas logo se recuperou ao voltar à vida por um portal aberto.



Personalidade: Você tende a ser brincalhão e humorista, mas em todas as horas – mesmo nas horas impróprias. Logo se enturmou com Liu e ficou extremamente atraído por Sonya, apesar de viverem brigando. Não somente a fama importa para você agora, mas também o destino da Terra e de seus amigos.

Aparência: Johnny é alto, e sempre está alinhado, de terno, óculos escuros e uma limusine. Para as lutas, prefere shorts pretos ou calças compridas (também negras). Usa braceletes e combate com estilo, mostrando seu Karatê.

Estilo: Jeet Kune Dô  
Escola: Prof. Particular  
Conceito: Ator  
Assinatura: Grito de Vitória!

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

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 4, Intimidação 4, Perspicácia 3, Manha 4, Lábria 3, Administrar 3, Luta às Cegas 3, Condução 3, Liderança 2, Segurança 1, Apostar 1, Publicidade 2, Arena 4, Computador 1, Investigação 3, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 4, Contatos 4, Fama 4, Recursos 4, Staff 5

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

Manobras e Armas:

| Manobra           | Vel. | Dano | Mov. |
|-------------------|------|------|------|
| Jab               | 7    | 10   | 4    |
| Strong            | 5    | 12   | 4    |
| Fierce            | 4    | 14   | 3    |
| Short             | 6    | 11   | 4    |
| Forward           | 5    | 13   | 3    |
| Roundhouse        | 3    | 15   | 3    |
| Apresamento       | 5    | 8    | Um   |
| Bloqueio          | 9    | -    | -    |
| Movimento         | 8    | -    | 7    |
| Jump              | 8    | -    | 4    |
| Kippup            | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep        | 3    | 14   | 2    |
| Power Uppercut    | 4    | 14   | Um   |
| Throw             | 3    | 10   | Um   |
| Fireball          | 3    | 9    | -    |
| Shadow Kick       | 5    | 15   | 6    |
| Elbow Smash       | 7    | 13   | Um   |
| Split Punch       | 4    | 13   | -    |
| Dragon Punch      | 5    | 17   | 2    |
| Sonic Boom        | 2    | 11   | -    |
| Knife Hand Strike | 6    | 10   | 3    |
| Double-Hit Kick   | 3    | 12   | 3    |

Combos: Strong – Strong – Foot Sweep  
Knife Hand Strike – Dragon Punch (dizzy)  
Forward – Forward – Roundhouse (dizzy)  
Forward – Forward – Jab (dizzy)  
Jab – Jab – Jab (dizzy)

Renome: Glória 7, Honra 5

Chi 7, Força de Vontade 10, Saúde 20

## Sonya Blade



Histórico: A Tenente Sonya Blade era líder de uma tropa das Forças Especiais Americanas. No entanto, Kano se infiltrou na tropa e a dizimou, matando inclusive Stark, o parceiro de Sonya. Deste então, Sonya partiu em busca desesperada atrás de Kano, e foi parar no barco que levava ao Mortal Kombat. Ela e Kano se tornaram prisioneiros de Kahn em OutWorld, mas Jax a salvou no segundo torneio. Eles então continuaram enfrentando desafios para salvar a Terra.

Personalidade: Você tem muita seriedade, talvez devido ao seu treinamento especial. Nos combates, prefere lutar a qualquer distância, contanto que nocauteie o oponente logo. Tem um profundo ódio por Kano. Apesar de irritá-la com seus flertes, Johnny Cage às vezes parece ser a pessoa certa para aplacar sua solidão, embora seu relacionamento nunca pudesse ter se concretizado.

Aparência: Sonya é uma linda jovem. Veste seu uniforme das Forças Especiais e prende seu cabelo



em forma de rabo de cavalo. Aparenta ser muito persistente e ter atitudes de liderança.

Estilo: Forças Especiais  
Escola: US Special Forces  
Conceito: Agente Especial  
Assinatura: Obsessão por vingança

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

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

Antecedentes: Aliados 4, Apoio 3, Contatos 2, Fama 1, Recursos 1

Técnicas: Soco 4, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 4, Armas de Fogo 5

Manobras e Armas:

| Manobra         | Vel. | Dano | Mov. |
|-----------------|------|------|------|
| Jab             | 8    | 7    | 4    |
| Strong          | 6    | 9    | 4    |
| Fierce          | 5    | 11   | 3    |
| Short           | 7    | 10   | 4    |
| Forward         | 6    | 12   | 3    |
| Roundhouse      | 4    | 14   | 3    |
| Apresamento     | 6    | 9    | Um   |
| Bloqueio        | 10   | -    | -    |
| Movimento       | 9    | -    | 7    |
| Jump            | 9    | -    | 4    |
| Foot Sweep      | 4    | 13   | 2    |
| Power UpperCut  | 5    | 11   | Um   |
| Throw           | 4    | 11   | Um   |
| Back Roll Throw | 5    | 13   | Um   |
| Sonic Boom      | 2    | 11   | -    |
| Fireball        | 3    | 9    | -    |
| Elbow Smash     | 8    | 10   | Um   |
| Thigh Press     | 5    | 13   | Um   |
| Bicycle Kick    | 6    | 10   | 5    |

Combos: Short – Thigh Press (dizzy)  
Jab – Jab – Jab (dizzy)  
Forward – Forward – Jab (dizzy)

Renome: Glória 3, Honra 5

Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 20

## Kitana



História: Kitana teve sua mãe morta logo após Shao Kahn ter começado a cobiçar a Terra. Ela nunca concordou com isso, mas como acreditava que sua mãe seria ressuscitada, Kitana aceitou ser treinada em artes marciais. Ela passou grande parte de sua vida treinando com Jade, e elas se tornaram boas amigas. Mas como as duas foram separadas, Kitana começou a se sentir sozinha. Ela ainda sofreu com o clone grotesco que Tsung e seus sacerdotes criaram dela: Mileena. Kitana acabou se apaixonando por Liu Kang e matando Mileena, e com isso fugiu. Ela ainda acredita que Edênia pode voltar a ser como era antes.

Personalidade: Você é atirada e persegue seus objetivos com todas as suas forças. No entanto, preserva a sua vida mais que tudo, não enfrentando Shao Kahn de forma alguma. Após o

primeiro torneio, você se apaixonou por Liu Kang, vendo nele o herói por quem você sempre esperou.

**Aparência:** Kitana é alta. Ela tem um corpo escultural, e é linda, por baixo da máscara. Ela usa roupas naturais de guerreiras de OutWorld, com a cor azul. Kitana prende seus cabelos para que não atrapalhem no combate. Ela também carrega dois leques com lâminas, tão fortes quanto o chapéu de Kung Lao.

**Estilo:** Kung Fu

**Escola:** Desconhecida

**Conceito:** Princesa de Edênia

**Assinatura:** Abre os leques

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

**Habilidades:** Prontidão 5, Perspicácia 5, Manha 2, Procurar 2, Luta às Cegas 5, Furtividade 5, Sobrevivência 3, Arena 4, Investigação 3, Mistérios 5, Estilos 3, Linguística 1

**Antecedentes:** Aliados 2, Apoio 5, Fama 2

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

**Manobras e Armas:**

| Manobra                   | Vel. | Dano | Mov. |
|---------------------------|------|------|------|
| Jab                       | 9    | 7    | 6    |
| Strong                    | 7    | 9    | 6    |
| Fierce                    | 6    | 11   | 5    |
| Short                     | 8    | 10   | 6    |
| Forward                   | 7    | 12   | 5    |
| Roundhouse                | 5    | 14   | 5    |
| Apresamento               | 7    | 8    | Um   |
| Bloqueio                  | 11   | -    | -    |
| Movimento                 | 10   | -    | 9    |
| Jump                      | 10   | -    | 6    |
| Kippup                    | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep                | 5    | 13   | 4    |
| Throw                     | 5    | 10   | Um   |
| Back Roll Throw           | 6    | 12   | Um   |
| Wall Spring               | 9    | -    | 6    |
| Stunning Shout (Fan Lift) | 7    | -    | 4    |
| Leques                    | 9    | 12   | 7    |

**Combos:** Jab – Short – Leques

Fan Lift – Power Uppercut

Forward – Forward – Roundhouse (dizzy)

Jab – Jab – Forward (dizzy)

**Renome:** Glória 3, Honra 7

Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 20

**Leques:** funcionam como o Chapéu de Borda Afiada

## Kung Lao

**História:** Kung Lao é, junto de Liu Kang, o último descendente do famoso Kung Lao (que derrotou Shang Tsung e foi morto por Goro) ainda vivo. Não se sabe sobre seu passado nem de onde veio. Kung Lao simplesmente apareceu diante de Liu Kang após a destruição do Templo da Luz e disse que iria ajudá-lo.



**Personalidade:** Você é sério, tácito e sereno. Busca a perfeição de seu Kung Fu, seguindo os passos do tigre. Mas, na verdade, seu principal objetivo é a paz na Terra. É leal, bondoso e gosta de falar enigmaticamente.

Aparência: Kung Lao é de média altura, magro, tendo o porte perfeito para o seu rápido e ágil Kung Fu. Usa roupas de monge e um chapéu com uma lâmina na borda.

Estilo: Kung Fu, Elemental (Ar)  
Escola: Desconhecida  
Conceito: Monge  
Assinatura: Pose de vitória

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

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

Antecedentes: Aliados 2, Elemental (Ar) 5, Fama 1

Técnicas: Soco 5, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 6, Foco 2, Arremesso 6

Manobras e Armas:

| Manobra                | Vel. | Dano | Mov. |
|------------------------|------|------|------|
| Jab                    | 8    | 8    | 6    |
| Strong                 | 6    | 10   | 6    |
| Fierce                 | 5    | 12   | 5    |
| Short                  | 7    | 10   | 6    |
| Forward                | 6    | 12   | 5    |
| Roundhouse             | 4    | 14   | 5    |
| Apresamento            | 6    | 9    | Um   |
| Bloqueio               | 10   | -    | -    |
| Movimento              | 9    | -    | 9    |
| Jump                   | 9    | -    | 6    |
| Kippup                 | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep             | 4    | 13   | 4    |
| Power Uppercut         | 5    | 12   | Um   |
| Spin                   | 7    | 9    | -    |
| Ax Kick (Dive Kick)    | 5    | 14   | 4    |
| Throw                  | 4    | 11   | Um   |
| Hair Throw             | 4    | 14   | Dois |
| Elemental Stride       | 6    | -    | Esp. |
| Sense Element          | -    | -    | -    |
| Chapéu de Borda Afiada | 8    | 13   | 7    |

Combos: Jab – Power Uppercut (dizzy)  
Ax Kick – Chapéu de borda afiada (dizzy)  
Forward – Forward – Roundhouse (dizzy)  
Jab – Jab – Forward (dizzy)

Renome: Glória 4, Honra 7

Chi 7, Força de Vontade 9, Saúde 20

Equipamento: Chapéu de borda afiada

**Jax**



História: O Major Jackson Briggs ficou preocupado quando Sonya Blade foi atrás de Kano no barco de Shang Tsung, mas nada podia fazer, a não ser esperá-la. Quando o torneio acabou, Jax soube por Johnny Cage que Sonya fora capturada por Kahn. Ele partiu para o segundo torneio a fim de resgatá-la, e conseguiu! Jax e Sonya então passaram a se preparar para a invasão.

Personalidade: Você é espirituoso e gozador. Nos combates, age com irreverência até mesmo nas situações mais difíceis. Na verdade, você gosta muito da amiga Sonya, e também adora lutar.

Aparência: Jax é bem alto e muito forte, talvez se sendo o mais forte dos mortais. Ele usa uma calça das Forças Especiais, e deixa seu peito a mostra. Seus braços biônicos nunca podem ser escondidos.



Estilo: Forças Especiais  
Escola: USA Special Forces  
Conceito: Agente Especial  
Assinatura: Mostra os músculos

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

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 2,  
Intimidação 5, Manha 4, Lábia 3, Procurar 1,  
Condução 2, Segurança 2, Furtividade 1,  
Sobrevivência 4, Demolições 2, Computador 1,  
Investigação 2, Medicina 1, Direito 2

Antecedentes: Aliados 5, Apoio 3, Cibernético 3\*,  
Contatos 2, Recursos 2

Técnicas: Soco 6, Chute 4, Bloqueio 6,  
Apresamento 6, Esportes 3, Foco 5, Armas de Fogo  
5, Arremesso 2

Manobras e Armas:

| Manobra        | Vel. | Dano | Mov. |
|----------------|------|------|------|
| Jab            | 7    | 11   | 3    |
| Strong         | 5    | 13   | 3    |
| Fierce         | 4    | 15   | 2    |
| Short          | 6    | 10   | 3    |
| Forward        | 5    | 12   | 2    |
| Roundhouse     | 3    | 14   | 2    |
| Apresamento    | 5    | 12   | Um   |
| Bloqueio       | 9    | -    | -    |
| Movimento      | 8    | -    | 6    |
| Jump           | 8    | -    | 3    |
| Kippup         | Esp. | Esp. | Esp. |
| Sonic Boom     | 1    | 12   | -    |
| Throw          | 3    | 14   | Um   |
| Air Throw      | 7    | 17   | 3    |
| Brain Cracker  | 5    | 14   | Um   |
| Shockwave      | 5    | 12   | -    |
| Foot Sweep     | 3    | 13   | 1    |
| Power Uppercut | 4    | 15   | Um   |
| Fireball*      | 2    | 10   | -    |
| Suplex         | 5    | 14   | Um   |

Combos: Strong – Brain Cracker (dizzy)  
Shockwave – Sonic Boom (dizzy)  
Fireball – Fireball (dizzy)  
Forward – Forward – Roundhouse (dizzy)  
Forward – Forward – Power Uppercut (dizzy)  
Jab – Jab – Power Uppercut (dizzy)  
Suplex – Suplex – Suplex (dizzy)

\* Cibernético: Após a invasão da Terra.

Renome: Glória 4, Honra 5

Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 20

### Sub-Zero / Sub-Zero VI



História: o irmão mais novo de Sub-Zero Classic também tem seu nome mais oculto que a própria origem de Shao Kahn. Ele, assim que seu irmão morreu, assumiu o seu título, já que o Lin Kuei sempre precisa de um Sub-Zero. Ele partiu na mesma missão, acreditando que, matando Tsung, seu irmão poderia descansar em paz.

Personalidade: Você é sério. Persegue seus ideais com todas as suas forças, e odeia fazer inimigos. No entanto, quando precisa, o faz com prontidão. Não teme a morte, e faz de tudo para seguir somente seus ideais, sendo contra qualquer tipo de controle mental. Você sempre usa a cabeça (como quando usa seu Ice Blast no chão para que oponentes escorreguem nele).

**Aparência:** Sub-Zero é como seu irmão. Até mesmo sem a máscara, há pessoas que confundem os dois (dentro do clã Lin Kuei). Ele veste as mesmas roupas que eram de seu irmão, e é mais frio ainda.

**Estilo:** Ninjitsu  
**Escola:** Desconhecida  
**Conceito:** Ninja em tempo integral  
**Assinatura:** Levanta o braço

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

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

**Antecedentes:** Aliados 4, Fama 2, Sensei 4

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

**Manobras e Armas:**

| Manobra         | Vel. | Dano | Mov. |
|-----------------|------|------|------|
| Jab             | 7    | 9    | 4    |
| Strong          | 5    | 11   | 4    |
| Fierce          | 4    | 13   | 3    |
| Short           | 6    | 10   | 4    |
| Forward         | 5    | 12   | 3    |
| Roundhouse      | 3    | 14   | 3    |
| Apresamento     | 5    | 9    | Um   |
| Bloqueio        | 9    | -    | -    |
| Movimento       | 8    | -    | 7    |
| Jump            | 8    | -    | 4    |
| Kippup          | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep      | 3    | 13   | 2    |
| Power Uppercut  | 4    | 13   | Um   |
| Throw           | 3    | 11   | Um   |
| Back Roll Throw | 4    | 13   | Um   |
| Ice Blast       | 3    | 13   | -    |
| Slide Kick      | 4    | 13   | 5    |
| Ice Shower      | 2    | 13   | -    |

**Combos:** Power Uppercut – Ice Blast  
Foot Sweep – Slide Kick (dizzy)  
Forward – Forward – Roundhouse (dizzy)  
Jab – Jab – Forward (dizzy)

**Renome:** Glória 6, Honra 5

Chi 7, Força de Vontade 8, Saúde 20

## Kabal



**História:** Como um guerreiro escolhido, sua identidade é um mistério para todos. Acredita-se que ele seja sobrevivente de um ataque dos esquadrões de Shao Kahn. Disso resultaram severas cicatrizes; é mantido vivo apenas por respiradores artificiais e pelo desejo furioso de por um fim às conquistas de Shao Kahn.

**Personalidade:** Você é amargurado. Tem ódio de Kahn e da vida, pelo seu destino trágico. Você até perdeu parte de sua memória, e não gosta de comentar sobre a parte que ainda sobrou.

**Aparência:** Kabal é um homem robusto. Ele usa uma máscara cibernética, com um respirador artificial que adentra o seu corpo. Kabal usa roupas velhas e é sempre visto com sua pequena lança.

**Estilo:** Kickboxing Ocidental  
**Escola:** As Ruas  
**Conceito:** Sobrevivente

Assinatura: Posa com suas armas

Atributos: Força 5, Destreza 6, Vigor 5, Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 0, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 2, Intimidação 4, Manha 5, Lábia 3, Condução 4, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2, Arena 1, Computador 2, Medicina 2, Mistérios 2, Ciência 2

Antecedentes: Cibernético 4, Fama 3, Recursos 2

Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 2, Armas de Fogo 2, Espada 5

Manobras e Armas:

| Manobra         | Vel. | Dano | Mov. |
|-----------------|------|------|------|
| Jab             | 8    | 10   | 5    |
| Strong          | 6    | 12   | 5    |
| Fierce          | 5    | 14   | 4    |
| Short           | 7    | 10   | 5    |
| Forward         | 6    | 12   | 4    |
| Roundhouse      | 4    | 14   | 4    |
| Apresamento     | 6    | 8    | Um   |
| Bloqueio        | 10   | -    | -    |
| Movimento       | 9    | -    | 8    |
| Jump            | 9    | -    | 5    |
| Foot Sweep      | 4    | 13   | 3    |
| Power Uppercut  | 5    | 14   | Um   |
| Throw           | 4    | 10   | Um   |
| Fireball        | 2    | 8    | -    |
| Flying Fireball | 2    | 8    | 5    |
| Web Spin        | 7    | 10   | 8    |
| Espada Jab      | 8    | 12   | 5    |
| Espada Strong   | 6    | 14   | 5    |
| Espada Fierce   | 5    | 16   | 4    |

Combos: Espada Jab – Espada Strong – Power Uppercut

Foot Sweep – Web Spin

Short – Short – Roundhouse (dizzy)

Short – Short – Jab (dizzy)

Jab – Jab – Power Uppercut (dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 3

Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamentos: Um par de espadas gancho

## Stryker



História: Quando o portal de OutWorld se abriu sobre uma grande cidade da América do Norte, pânico e caos tomaram conta de todos. Kurtis Stryker era o líder de uma brigada de controle de tumultos quando Shao Kahn começou a angariar almas. Ele se encontra como o único sobrevivente de uma cidade já habitada por milhões: Nova Iorque. Na verdade, muitos fugiram, mas hoje, a capital do mundo é totalmente deserta, e isso deixa Stryker indignado. Pelo seu grande potencial (ele derrotou um dos esquadrões de extermínio de Kahn), ele acabou sendo escolhido pelos deuses anciãos.

Personalidade: Você é totalmente revoltado. Tem raiva do que aconteceu com sua cidade, seus amigos, sua vida. Com os aliados, é muito leal, pois eles são tudo o que restou. Nos combates, você tem o costume de subestimar seu oponente.

Aparência: Kurtis Stryker tem cabelos castanhos, um bom condicionamento físico (mesmo para os



padrões dos policiais) e usa roupas atléticas. É sempre visto com sua pistola e seu cassetete, sem contar o seu boné virado para trás.

Estilo: Forças Especiais  
Escola: Polícia de Nova Iorque  
Conceito: Policial  
Assinatura: Cruza os braços

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

Habilidades: Prontidão 5, Interrogação 5, Intimidação 3, Manha 5, Lábia 4, Procurar 3, Condução 4, Liderança 4, Segurança 5, Furtividade 3, Sobrevivência 4, Demolições 3, Arena 1, Investigação 4, Medicina 2, Estilos 2, Direito 2

Antecedentes: Apoio 5, Fama 3

Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 4, Armas Pesadas 4, Armas de Fogo 5, Armas de Impacto 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   |
| Throw            | 3    | 11   | Um   |
| Granada          | 5    | 6    | -    |
| Pistola Pesada   | 5    | 9    | -    |
| Cassetete Jab    | 8    | 8    | 5    |
| Cassetete Strong | 6    | 10   | 5    |
| Cassetete Fierce | 5    | 12   | 4    |

Combos: Power Uppercut – Roundhouse  
Foot Sweep – Granada (dizzy)  
Short – Short – Foot Sweep (dizzy)  
Short – Short – Jab (dizzy)  
Jab – Jab – Power Uppercut (dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 5

Chi 3, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamentos: Pistola, 10 Granadas de Mão, Cassetete, Pistola de Choque (Técnica: Armas de Fogo, +1 Velocidade, Dano 10 [não-agravado], Nenhum Movimento, Alcance: 5 hexágonos, Indefensável, Pode realizar um Apresamento Sustentado, com o oponente rolando Força contra cinco dados de Stryker; ela dura no máximo cinco turnos).

## Nightwolf



História: Nightwolf trabalhava como historiador e guardião da cultura de seu povo. Quando o portal de Kahn se abriu sobre a América do Norte, Nightwolf usou a sua magia de Shaman (Xamã) para proteger as terras sagradas de sua tribo. A área tornou-se uma importante ameaça à ocupação da Terra por Kahn. Após esta demonstração de poder e bravura, Nightwolf foi escolhido pelos deuses anciãos.

Personalidade: Você é sereno e competente. Tenta fazer tudo da melhor forma possível, e odeia desistentes. Nos combates, tenta atrair o inimigo,

para que quando ele baixe a guarda você possa desferir seus melhores ataques.

**Aparência:** Nightwolf é alto, tem longos e lisos cabelos negros e usa roupas típicas de indígenas norte-americanos. Seu grande poder é manifestado em sua machadinha.

**Estilo:** Luta Livre Nativo Americana  
**Escola:** Sua Tribo  
**Conceito:** Líder da Tribo  
**Assinatura:** Gargalhada

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

**Habilidades:** Prontidão 4, Perspicácia 2, Lábia 2, Luta às Cegas 4, Liderança 3, Furtividade 4, Sobrevivência 5, Arena 2, Mistérios 5, Estilos 4, Linguística 1

**Antecedentes:** Aliados 5, Fama 2

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

**Manobras e Armas:**

| Manobra                  | Vel. | Dano | Mov. |
|--------------------------|------|------|------|
| Jab                      | 8    | 9    | 4    |
| Strong                   | 6    | 11   | 4    |
| Fierce                   | 5    | 13   | 3    |
| Short                    | 7    | 10   | 4    |
| Forward                  | 6    | 12   | 3    |
| Roundhouse               | 4    | 14   | 3    |
| Apresamento              | 6    | 8    | Um   |
| Bloqueio                 | 10   | -    | -    |
| Movimento                | 9    | -    | 7    |
| Jump                     | 9    | -    | 4    |
| Foot Sweep               | 4    | 13   | 2    |
| Power Uppercut           | 5    | 13   | Um   |
| Throw                    | 4    | 10   | Um   |
| Fireball                 | 2    | 10   | -    |
| Psychokinetic Channeling | Esp. | Esp. | Esp. |
| Missile Reflection       | 9    | -    | 3    |
| Energy Reflection        | 7    | -    | -    |
| Shadow Shoulder          | 5    | 12   | 6    |
| God Invocation           | 2    | 18   | -    |
| Machado Jab              | 9    | 11   | 4    |
| Machado Strong           | 7    | 13   | 4    |
| Machado Fierce           | 6    | 15   | 3    |

**Combos:** Strong – Machado Strong – Machado Jab (dizzy)

Energy Reflection – Fireball (dizzy)  
Forward – Forward – Roundhouse (dizzy)  
Jab – Jab – Strong (dizzy)  
Jab – Jab – Machado Jab (dizzy)  
Short – Jab – Machado Jab (dizzy)

**Renome:** Glória 4, Honra 6

**Chi 9, Força de Vontade 9, Saúde 20**

**Equipamentos:** Machado Pequeno

## Ermac



Durante a invasão do OutWorld, Raiden usou de todos os recursos que podia para ajudar a Terra, inclusive transformando-se em forma humana para poder lutar e deixando que Johnny Cage voltasse para o seu corpo. Um de seus mais desesperados recursos foi a criação do guerreiro Ermac. No céu, muitos gloriosos guerreiros mortos pelas mãos do OutWorld clamavam há séculos por uma chance de voltar e se vingar. Raiden finalmente ouviu seus apelos, e uniu todas as almas em somente um kombatente, o ser chamado Ermac. No entanto, Kahn planeja controlá-lo...

**Personalidade:** Você é muito imprevisível, e costuma mudar de decisão se tiver a chance de fazê-lo, pois muitas vozes clamam pelo comando em você. No entanto, o que lhe importa é se vingar de seus inimigos (Goro, Tsung, Kahn e outros) e proteger a Terra.

**Aparência:** Ermac veste um traje ninja parecido com o do Lin Kuei (geralmente azul ou cinza) ou do Shirai-ryu (geralmente amarelo), mas em coloração vermelha. Seus olhos costumam ser raivosos, mas sem a máscara ninguém nunca o viu.

**Estilo:** Combinação de várias artes marciais

**Escola:** Várias

**Conceito:** Re-encarnação de vários guerreiros

**Assinatura:** Levanta o braço

**Atributos:** Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 2, Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5

**Habilidades:** Prontidão 5, Intimidação 4, Perspicácia 5, Luta às Cegas 5, Liderança 3, Furtividade 5, Sobrevivência 4, Medicina 3, Mistérios 5, Estilos 5

**Antecedentes:** Nenhum

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

**Manobras e Armas:**

| Manobra         | Vel. | Dano | Mov. |
|-----------------|------|------|------|
| Jab             | 7    | 9    | 5    |
| Strong          | 5    | 11   | 5    |
| Fierce          | 4    | 13   | 4    |
| Short           | 6    | 10   | 5    |
| Forward         | 5    | 12   | 4    |
| Roundhouse      | 3    | 14   | 4    |
| Apresamento     | 5    | 9    | Um   |
| Bloqueio        | 9    | -    | -    |
| Movimento       | 8    | -    | 8    |
| Jump            | 8    | -    | 5    |
| Kippup          | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep      | 3    | 13   | 3    |
| Power Uppercut  | 4    | 13   | Um   |
| Throw           | 3    | 11   | Um   |
| Back Roll Throw | 4    | 13   | Um   |
| Chi Kun Healing | 4    | -    | 4    |
| Chi Push (Slam) | 2    | Esp. | -    |
| Fireball        | 3    | 13   | -    |
| Yoga Teleport   | 8    | -    | Esp. |
| Elbow Smash     | 7    | 12   | Um   |

**Combos:** Jab – Elbow Smash – Chi Push (dizzy)

Forward – Forward – Roundhouse (dizzy)

Forward – Forward – Jab (dizzy)

Jab – Jab – Power Uppercut (dizzy)

**Renome:** Glória 0, Honra 5

**Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20**

**Nota:** a primeira aparição de Ermac nos games foi no Mortal Kombat I, onde há uma chance em um milhão de que, quando Scorpion for escolhido, ele apareça com um traje vermelho (ao invés de amarelo) e com o nome Ermac na barra de energia ("ERror MACro"). Não se sabe se ele já existia na história naquela época, mas o Narrador pode usá-lo como um personagem misterioso, um misto de aliado e inimigo, no decorrer da crônica.



## Capítulo III – Guerreiros Neutros

Alguns deles possuem um lado (como Raiden), no entanto, não podem lutar no torneio. Já outros (como Scorpion), estão lá pelos seus próprios interesses, não lutando por reino algum.

### Raiden, o deus do trovão



**Histórico:** Na sua juventude, Raiden ganhou dos Elder Gods (Deuses Anciãos) a Terra, um recém-criado planeta. Shinnok, revoltado, desafiou Raiden – e perdeu. Shinnok foi aprisionado no Netherealm, onde viviam seres “sombra”, como Noob Saibot. Raiden ajudou a reconstruir a Terra, e a protege até hoje. Ele se transformou em mortal e negou seus poderes para lutar nos dois primeiros torneios, mas com a invasão da Terra teve que abandonar o campo de batalha.

**Personalidade:** Você trata com muita seriedade o destino da Terra. Costuma ser justo, mas é muito mais piedoso do que justo, e admira os mortais, ajudando-os a lutar pelo seu reino.

**Aparência:** Raiden é alto, e usa roupas de monge chinês. Sempre demonstrando sua eletricidade, seja pelos olhos, pelas mãos ou de qualquer outra forma. Tem longos cabelos brancos.

**Estilo:** Todas as artes conhecidas  
**Escola:** Nenhuma  
**Conceito:** Deus do Trovão  
**Assinatura:** Flashes de eletricidade

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

**Habilidades:** Raiden possui nível 5 em todas as Habilidades humanas, por ser o deus guardião da Terra.

**Antecedentes:** Aliados 5, Fama 1

**Técnicas:** Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 5, Qualquer arma 5\*

**Manobras e Armas\*:**

| Manobra                  | Vel. | Dano | Mov. |
|--------------------------|------|------|------|
| Jab                      | 7    | 9    | 5    |
| Strong                   | 5    | 11   | 5    |
| Fierce                   | 4    | 13   | 4    |
| Short                    | 6    | 10   | 5    |
| Forward                  | 5    | 12   | 4    |
| Roundhouse               | 3    | 14   | 4    |
| Apresamento              | 5    | 10   | Um   |
| Bloqueio                 | 9    | -    | -    |
| Movimento                | 8    | -    | 8    |
| Jump                     | 8    | -    | 5    |
| Kippup                   | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep               | 3    | 13   | 3    |
| Power Uppercut           | 4    | 13   | Um   |
| Throw                    | 3    | 12   | Um   |
| Shock Treatment          | 5    | 17   | -    |
| Yoga Teleport            | 8    | -    | Esp. |
| Flying Head Butt         | 5    | 14   | 8    |
| Lightning                | 3    | 13   | -    |
| Psychokinetic Channeling | Esp. | Esp. | Esp. |

**Combos:** Strong – Power Uppercut – Roundhouse (dizzy)

Throw – Flying Head Butt

Jab – Jab – Power Uppercut (dizzy)

Forward – Forward – Roundhouse (dizzy)

Forward – Forward – Jab (dizzy)

Renome: Glória 10, Honra 10

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20\*

Nota: Os Atributos, Técnicas, manobras, combos, Chi, Força de Vontade e Saúde de Raiden na verdade possuem níveis magnânicos, por se tratar do deus do trovão. Os níveis aqui descritos são os de seu avatar, quando ele se transforma em mortal para lutar no torneio.

## Scorpion



Histórico: Hanzo Hasashi iniciou cedo seu treinamento no Shirai-ryu, um clã ninja. Após terminar seu treinamento, Hanzo partiu em sua jornada. Depois de casar-se e ter tido a sua primeira filha, este homem recebeu a missão de derrotar um lutador do clã Lin Kuei, um clã chinês inimigo do Shirai-ryu. Mas Hanzo foi derrotado, sendo morto pelo letal Ice Blast. Sua família também foi morta pelo ninja do gelo, e por isso Hanzo obteve o direito de voltar do inferno, para se vingar e sua alma descansar em paz. Scorpion

(como passou a ser chamado) devia derrotar Sub-Zero, e então voltaria para descansar em paz. Ele o fez, mas inexplicavelmente não morreu, com um espectro normal morreria. Mais tarde, se aliou ao irmão mais novo do rival. Scorpion ainda não descobriu quem foi o culpado pela morte de sua família, mas ele faz de tudo para que possa se vingar.

Personalidade: Você tende a ser cruel e letal, pois quer impressionar a todos. Não teme nada e ninguém, mas odeia ser humilhado ou satirizado. Mata os idiotas que se atrevam a fazer isso. Tem uma forte amizade para com Sub-Zero.

Aparência: Scorpion veste um traje ninja comum, de cor amarela nos detalhes, representando o Shirai-ryu. Seu rosto só foi visto pelas pessoas que matou em seguida, e ele é apenas o crânio de seu antigo corpo, sem carne nenhuma. No entanto, com a máscara parece possuir uma face.

Estilo: Ninjitsu

Escola: Clã Shirai-ryu

Conceito: Espectro

Assinatura: Levanta o braço

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 1, Manipulação 4, Aparência 2 (0), Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 5

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

Antecedentes: Aliados 2, Elemental (fogo) 5, Espectro 5, Herança do Clã 5

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

Manobras e Armas:

| Manobra     | Vel. | Dano | Mov. |
|-------------|------|------|------|
| Jab         | 7    | 10   | 4    |
| Strong      | 5    | 12   | 4    |
| Fierce      | 4    | 14   | 3    |
| Short       | 6    | 10   | 4    |
| Forward     | 5    | 12   | 3    |
| Roundhouse  | 3    | 14   | 3    |
| Apresamento | 5    | 10   | Um   |
| Bloqueio    | 9    | -    | -    |

| Manobra                | Vel. | Dano | Mov. |
|------------------------|------|------|------|
| Movimento              | 8    | -    | 7    |
| Jump                   | 8    | -    | 4    |
| Kippup                 | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep             | 3    | 13   | 2    |
| Power Uppercut         | 4    | 14   | Um   |
| Throw                  | 3    | 12   | Um   |
| Back Roll Throw        | 4    | 14   | Um   |
| Air Throw              | 7    | 15   | 4    |
| Sakki                  | Esp. | Esp. | Esp. |
| Death's Visage         | 6    | -    | -    |
| Shikan-Ken             | 6    | 12   | 4    |
| Sense Element          | Esp. | Esp. | Esp. |
| Flaming Fist           | Esp. | Esp. | Esp. |
| Fire Strike            | 4    | 11   | -    |
| Heatwave               | 5    | 10   | 4    |
| Spontaneous Combustion | 5    | 13   | 2    |
| Elemental Stride       | 6    | -    | Esp. |
| Arpão                  | 4    | 11   | -    |
| Shrouded Moon          | 5    | -    | 3    |

Combos: Power Uppercut – Arpão  
Shrouded Moon – Shikan-Ken – Arpão  
Forward – Forward – Foot Sweep (dizzy)  
Jab – Jab – Forward (dizzy)  
Short – Short – Short (dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 4

Chi 10, Força de Vontade 10, 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.

## Baraka

História: Imperador de um povo nômade de OutWorld, Baraka vem pregando a destruição para todos que ficam em seu caminho. Não se sabe a origem de Baraka e de seu povo, e nem de que lado eles estão. Alguns rumores dizem que Baraka destruiu o Templo da Luz; outros já dizem que ele foi escalado no time de Raiden. Seus verdadeiros ideais são mantidos em segredo.



Personalidade: Você é sarcástico e volátil por natureza. Na verdade, nem mesmo você sabe o que irá fazer no dia de amanhã. Por ter destruído o Templo da Luz teve Mileena prometida por Kahn, e está feliz por isso. Mas também tem vontade de ajudar a Terra, pois seria melhor para o seu povo viver longe da desolação na qual Edênia se tornou. Ninguém sabe qual será a sua decisão – nem mesmo você!

Aparência: Baraka é de média altura, e de aparência assustadora. Tem dentes muito grandes, característica de sua raça. Baraka, como alguns dos indivíduos de sua raça, possui lâminas retrateis, de grande ajuda. Veste roupas comuns e age de forma ocasional.

Estilo: Kickboxing  
Escola: Autodidata  
Conceito: Imperador  
Assinatura: Exibe suas lâminas

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

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 6, Perspicácia 2, Manha 2, Luta às Cegas 2, Liderança 5, Furtividade 3, Arena 4, Investigação 1, Mistérios 2, Estilos 1, Linguística 2

Antecedentes: Aliados 5, Contatos 2, Fama 1, Recursos 5, Tarkatan 4

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

Manobras e Armas:

| Manobra        | Vel. | Dano | Mov. |
|----------------|------|------|------|
| Jab            | 7    | 9    | 3    |
| Strong         | 5    | 11   | 3    |
| Fierce         | 4    | 13   | 2    |
| Short          | 6    | 9    | 3    |
| Forward        | 5    | 11   | 2    |
| Roundhouse     | 3    | 13   | 2    |
| Apresamento    | 5    | 9    | Um   |
| Bloqueio       | 9    | -    | -    |
| Movimento      | 8    | -    | 6    |
| Jump           | 8    | -    | 3    |
| Kippup         | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep     | 3    | 12   | 1    |
| Power Uppercut | 4    | 13   | Um   |
| Hyperfist      | 6    | 11   | Um   |
| Fireball       | 3    | 9    | -    |
| Throw          | 3    | 11   | Um   |
| Bite           | 6    | 10   | 2    |
| Claw           | 4    | 11   | 3    |

Combos: Power Uppercut – Fireball (dizzy)  
Jab – Hyperfist (dizzy)  
Short – Forward – Foot Sweep (dizzy)  
Jab – Jab – Claw (dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 1

Chi 5, Força de Vontade 10, Saúde 20

Habilidade Natural: Escalada

## Jade

História: A amiga de Kitana tem sua origem oculta por Kahn – até mesmo para ela. Algumas lendas dizem que ela é filha de Scorpion, que foi surrupiada por Sub-Zero e largada em OutWorld. Já outras, dizem que ela surgiu do nada – talvez criada por Raiden –, para ajudar na luta contra o OutWorld. Mas, na verdade, Jade não se importa com isso. Ela foi enviada por Kahn para seguir o

suspeito ninja Smoke, do clã Lin Kuei. Kahn suspeita que ele planeja matá-lo.



Personalidade: Você tende a ser séria e leal, mas sua lealdade parece estar falhando. Mesmo tendo sido criada por Kahn, você está começando a querer se aliar a Kitana na luta contra OutWorld. Esse dilema pode atrapalhar sua vida, mas você tenta resolvê-lo da forma que achar certo.

Aparência: Jade é muito parecida com Kitana, mas revela um rosto oriental (talvez seja mesmo a filha de Scorpion; ou tenha sido trazida da Terra para treinar com Kitana). Ela veste roupas similares às de Kitana e Mileena, mas de coloração verde.

Estilo: Ninjitsu

Escola: Desconhecida

Conceito: Soldado de Kahn

Assinatura: Golpeia com bastão

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



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

Antecedentes: Aliados 2, Apoio 5

Técnicas: Soco 4, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 2, Arremesso 7, Bastão 6

Manobras e Armas:

| Manobra         | Vel. | Dano | Mov. |
|-----------------|------|------|------|
| Jab             | 9    | 7    | 6    |
| Strong          | 7    | 9    | 6    |
| Fierce          | 6    | 11   | 5    |
| Short           | 8    | 10   | 6    |
| Forward         | 7    | 12   | 5    |
| Roundhouse      | 5    | 14   | 5    |
| Apresamento     | 7    | 8    | Um   |
| Bloqueio        | 11   | -    | -    |
| Movimento       | 10   | -    | 9    |
| Jump            | 10   | -    | 6    |
| Kippup          | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep      | 5    | 13   | 4    |
| Throw           | 5    | 10   | Um   |
| Back Roll Throw | 6    | 12   | Um   |
| Wall Spring     | 9    | -    | 6    |
| Bastão Jab      | 9    | 11   | 7    |
| Bastão Strong   | 7    | 13   | 7    |
| Bastão Fierce   | 6    | 15   | 6    |
| Bumerangue      | 7    | 11   | 6    |

Combos: Jab – Short – Foot Sweep  
Bastão Jab – Bastão Strong – Bastão Jab (dizzy)  
Forward – Forward – Forward (dizzy)  
Jab – Jab – Forward (dizzy)

Renome: Glória 3, Honra 5

Chi 5, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: Bastão Longo, 2 Bumerangues (funcionam como Facas de Arremesso, exceto que possuem Velocidade +0 e voltam para as mãos do atacante – a não ser em falha crítica – no turno seguinte, podendo acertar o alvo por trás, inclusive)

### Smoke/Human Smoke

História: Smoke, como Sub-Zero Classic, treinou no clã Lin Kuei. Ele, ao invés de Sub-Zero, se dedicou ao estudo de seus inatos poderes do

elemento ar, pelo qual ficou famoso. Quando Smoke recebeu a notícia de que Sub-Zero estava morto, ele resolveu se vingar de Scorpion. Por isso, arrumou um arpão para usar contra Scorpion, fazendo-o morrer da mesma forma que Sub-Zero. Antes de partir, de qualquer forma, ele acabou conhecendo o novo Sub-Zero, e se aliou a ele. Smoke foi secretamente ao torneio, se escondendo em OutWorld, no Lar de Goro. Depois do MK2, acabou sendo capturado pelo clã Lin Kuei e transformado em ciborgue. Agora tem ordens para eliminar Sub-Zero, o Desertor.



Personalidade: Você era sério, e se descontraía aos poucos. Fazia de tudo para não demonstrar nenhum medo sequer, seguindo os passos de Sub-Zero Classic. Depois de ser transformado em ciborgue, não pensa em nada a não ser em cumprir ordens.

Aparência: Smoke veste roupas iguais às de Sub-Zero, Scorpion e Reptile; mas de cor cinza. Essas cores representam a fumaça, que são vistas pelos seus oponentes ao enfrentá-lo. Na forma de ciborgue, lembra Cyrax e Sektor, num azul acinzentado.

Estilo: Ninjitsu

Escola: Clã Lin Kuei

Conceito: Ninja em tempo integral

Assinatura: Levanta o braço

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

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



Antecedentes: Aliados 2, Apoio 3, Cibernético 5\*\*/Elemental (Ar) 5\*, Contatos 1

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

Manobras e Armas:

| Manobra     | Vel. | Dano | Mov. |
|-------------|------|------|------|
| Jab         | 7    | 10   | 4    |
| Strong      | 5    | 12   | 4    |
| Fierce      | 4    | 14   | 3    |
| Short       | 6    | 10   | 4    |
| Forward     | 5    | 12   | 3    |
| Roundhouse  | 3    | 14   | 3    |
| Apresamento | 5    | 9    | Um   |
| Bloqueio    | 9    | -    | -    |

| Manobra           | Vel. | Dano | Mov. |
|-------------------|------|------|------|
| Movimento         | 8    | -    | 7    |
| Jump              | 8    | -    | 4    |
| Kippup            | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep        | 3    | 13   | 2    |
| Power Uppercut    | 4    | 14   | Um   |
| Throw             | 3    | 11   | Um   |
| Back Roll Throw   | 4    | 13   | Um   |
| Elemental Stride* | 6    | -    | Esp. |
| Sense Element*    | Esp. | Esp. | Esp. |
| Shrouded Moon**   | 5    | -    | 3    |
| Granada**         | 5    | 6    | -    |
| Arpão             | 4    | 11   | -    |

Combos: Power Uppercut – Arpão  
Forward – Forward – Roundhouse (dizzy)  
Forward – Forward – Jab (dizzy)  
Jab – Jab – Power Uppercut (dizzy)  
Elemental Stride – Fierce\*  
Shrouded Moon – Power Uppercut\*\*

Renome: Glória 3, Honra 0\*\*/6\*

Chi 9, Força de Vontade 9, Saúde 20

\* Human Smoke; \*\* Smoke cyborg

Equipamentos: Granadas acopladas no abdômen e lançadas com alcance 5.\*\*

Arpão: Semelhante à arma de Scorpion. Após se tornar um ninja cibernético, Smoke teve o arpão acoplado em seu corpo biônico, saindo de seu abdômen.

## Noob Saibot

História: Noob Saibot é um dos Irmãos das Sombras, que vivem no Netherealm; almas poderosas e malignas, unidas num pacto de sombras e originadas dalgum plano que as expulsou para lá. Shinnok, ao ser derrotado por Raiden, foi enviado para esse lugar. Após algum tempo, Shinnok ganhou a confiança dos Irmãos das Sombras, e enviou Noob Saibot para vigiar os planos de Shao Kahn. Esse ninja costuma confundir a todos: ora ele derrota tropas do OutWorld, ora ele ataca inocentes na Terra. Mas na verdade, tudo isso faz parte dos planos de Shinnok. E Noob Saibot só espera a ordem para atacar Shao Kahn...

Personalidade: Você é devotado a Shinnok. Talvez ele tenha lhe prometido muito poder, ou talvez você esteja louco. Na verdade, você apenas segue

as ordens dele, fazendo de tudo para ser o melhor servo.

Aparência: Noob Saibot é alto, como todos os Irmãos das Sombras. Ele é o melhor deles, seja em combate ou furtividade. Seu poder é tão grande que ele conseguiu se transformar em sombra para sempre, não precisando usar seu Chi. Ninguém pode vê-lo no escuro, ele é apenas uma sombra.



Estilo: Ninjitsu  
Escola: Clã Irmãos das Sombras  
Conceito: Ninja em tempo integral  
Assinatura: Desconhecida

Atributos: Força 5, Destreza 7, Vigor 5, Carisma 1, Manipulação 4, Aparência ?, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 6, Intimidação 5, Perspicácia 5, Luta às Cegas 6, Furtividade 8, Sobrevivência 5, Arena 3, Investigação 4, Mistérios 5, Estilos 4

Antecedentes: Apoio 3, Contatos 2, Herança do Clã 5, Irmão das Sombras 5

Técnicas: Soco 5, Chute 7, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 6

Manobras e Armas:

| Manobra         | Vel. | Dano | Mov. |
|-----------------|------|------|------|
| Jab             | 9    | 9    | 6    |
| Strong          | 7    | 11   | 6    |
| Fierce          | 6    | 13   | 5    |
| Short           | 8    | 12   | 6    |
| Forward         | 7    | 14   | 5    |
| Roundhouse      | 5    | 16   | 5    |
| Apresamento     | 7    | 9    | Um   |
| Bloqueio        | 11   | -    | -    |
| Movimento       | 10   | -    | 9    |
| Jump            | 10   | -    | 6    |
| Kippup          | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep      | 5    | 15   | 4    |
| Power Uppercut  | 6    | 13   | Um   |
| Throw           | 5    | 11   | Um   |
| Back Roll Throw | 6    | 13   | Um   |
| Pile Driver     | 5    | 13   | Um   |
| Shrouded Moon   | 5    | -    | 5    |
| Deaths Visage   | 6    | -    | -    |
| Sakki           | Esp. | Esp. | Esp. |
| Yoga Teleport   | 8    | -    | Esp. |

Combos: Power Uppercut – Death's Visage – Short (dizzy)  
Shrouded Moon – Pile Driver  
Short – Short – Short (dizzy)  
Short – Short – Jab (dizzy)  
Jab – Jab – Power Uppercut (dizzy)

Renome: Glória 4, Honra 1

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

### **Classic Sub-Zero / Sub-Zero V**

Histórico: Treinado desde a infância no clã Lin Kuei, Sub-Zero se tornou um assassino frio e calculista. Ele também se tornou mestre no Ice Blast, que usa muito também para liquidar oponentes. Mas Sub-Zero fez fama, e foi contratado para várias missões. Já foi encarregado de matar Shang Tsung, mas falhou. No entanto, honrou seu clã ao derrotar Hanzo Hasashi do clã Shirai-ryu, mas isso lhe trouxe mais problemas do que poderia imaginar. Sub-Zero, no Mortal Kombat, se deparou com um Hanzo espectro chamado Scorpion, e agora ele quer ter sua revanche...



**Personalidade:** Como a maioria dos bons ninjas, você é quieto, reservado. Sempre com muita frieza (literalmente...), promove sua carreira criminosa pelos confins do submundo. Agora, pretende matar Tsung para se consagrar.

**Aparência:** Sub-Zero sempre usa os trajes do clã Lin Kuei, geralmente azuis (mas pode haver exceções). Seu rosto é mestiço, com cabelos castanhos. Sub-Zero sempre está com sua máscara.

**Estilo:** Ninjitsu  
**Escola:** Clã Lin Kuei  
**Conceito:** Assassino Ninja  
**Assinatura:** Frieza

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

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

**Antecedentes:** Aliados 2, Fama 2, Sensei 4

**Técnicas:** Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 5  
**Manobras e Armas:**

| Manobra         | Vel. | Dano | Mov. |
|-----------------|------|------|------|
| Jab             | 7    | 9    | 4    |
| Strong          | 5    | 11   | 4    |
| Fierce          | 4    | 13   | 3    |
| Short           | 6    | 10   | 4    |
| Forward         | 5    | 12   | 3    |
| Roundhouse      | 3    | 14   | 3    |
| Apresamento     | 5    | 9    | Um   |
| Bloqueio        | 9    | -    | -    |
| Movimento       | 8    | -    | 7    |
| Jump            | 8    | -    | 4    |
| Kippup          | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep      | 3    | 13   | 2    |
| Power UpperCut  | 4    | 13   | Um   |
| Throw           | 3    | 11   | Um   |
| Back Roll Throw | 4    | 13   | Um   |
| Ice Blast       | 2    | 11   | -    |
| Slide Kick      | 4    | 13   | 5    |

**Combos:** Jab – Ice Blast (dizzy)  
 Forward – Forward – Roundhouse (dizzy)  
 Forward – Forward – Jab (dizzy)  
 Jab – Jab – Power Uppercut (dizzy)

**Renome:** Glória 5, Honra 0

**Chi** 6, **Força de Vontade** 6, **Saúde** 20

## Hydro



Hydro é um provável parceiro de Sub-Zero enviado com ele para o Mortal Kombat, a fim de assegurar que a missão será completada. Hydro domina os poderes da água, e tem um modo de lutar parecido com o de Sub-Zero, porém menos eficiente, visto que ainda é um novato. Ele é construído como um



Jonin, acrescentando Elemental (água) 4, Drench e Sense Element. Hydro pode ser um grande aliado para guerreiros da Terra: é mais dócil que Sub-Zero, e mais aberto a parcerias.

## Cyrax



**História:** Cyrax foi treinado pelo clã Lin Kuei. Ele, como Sektor, se mostrou como sendo um dos melhores ninjas, ficando atrás somente de Sub-Zero e Smoke. Por isso, Cyrax acabou sendo escolhido para participar do projeto cibernético. Agora, ele é a unidade LK-4D4, o segundo dos três protótipos de ninjas cibernéticos construídos pelo Lin Kuei. Como seus semelhantes, o último comando programado de Cyrax é encontrar e exterminar o traidor Sub-Zero (que devia ter ficado do lado do clã e se transformado em cyborg). Sem possuir uma alma, Cyrax passa despercebido por Shao Kahn e permanece como uma possível ameaça à sua ocupação na Terra.

**Personalidade:** Como um ser totalmente robótico, você acaba agindo de uma forma muito previsível. Não é nada confiável, de modo que foi programado para mentir e até trair para que possa cumprir sua missão.

**Aparência:** Cyrax é alto, e usa uma roupa preta, com um uniforme ninja cibernético (de cor amarela) por cima. Ele tem tranças tipo "rastafari" na cabeça, seu rosto lembra muito o de insetos, mas com ligeira aparência humana.

**Estilo:** Ninjitsu

**Escola:** Clã Lin Kuei

**Conceito:** Ninja Cibernético

**Assinatura:** Levanta os braços

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

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

**Antecedentes:** Aliados 2, Apoio 3, Cibernético 5

**Técnicas:** Soco 5, Chute 5, Bloqueio 6, Apresamento 3, Esportes 4, Armas Pesadas 5

**Manobras e Armas:**

| Manobra        | Vel. | Dano | Mov. |
|----------------|------|------|------|
| Jab            | 7    | 9    | 4    |
| Strong         | 5    | 11   | 4    |
| Fierce         | 4    | 13   | 3    |
| Short          | 6    | 10   | 4    |
| Forward        | 5    | 12   | 3    |
| Roundhouse     | 3    | 14   | 3    |
| Apresamento    | 5    | 8    | Um   |
| Bloqueio       | 9    | -    | -    |
| Movimento      | 8    | -    | 7    |
| Jump           | 8    | -    | 4    |
| Foot Sweep     | 3    | 13   | 2    |
| Power Uppercut | 4    | 13   | Um   |
| Net            | 3    | 10/8 | -    |
| Shrouded Moon  | 5    | -    | 3    |
| Throw          | 3    | 10   | Um   |
| Air Throw      | 7    | 13   | 4    |
| Pile Driver    | 3    | 12   | Um   |
| Granada        | 5    | 6    | -    |

**Combos:** Granada – Power Uppercut – Net (dizzy)  
 Net – Granada – Net (dizzy)  
 Forward – Forward – Foot Sweep (dizzy)  
 Forward – Forward – Power Uppercut (dizzy)  
 Jab – Jab – Power Uppercut (dizzy)

Renome: Glória 4, Honra 0

Chi 7, Força de Vontade 9, Saúde 20

Equipamentos: Granadas

## Sektor



História: Sektor se mostrou um ótimo ninja no clã Lin Kuei, e isso fez com que ele também fosse requisitado para o projeto cibernético. Agora ele é a unidade LK-9T9. Ele se tornou um cyborg antes mesmo que Cyrax, o que o faz mais acostumado com a sua atual condição. Ele se ofereceu para a automação devido à sua lealdade ao clã. Sektor sobreviveu à invasão de OutWorld: ele não tem alma para ser tomada.

Personalidade: Você agora é totalmente leal ao clã, e não teme nem mesmo pela sua existência. Em combate, você luta bem a qualquer distância, mas prefere o combate de longa distância, para utilizar sua poderosa bazuca.

Aparência: Sektor usa uma roupa ninja preta, com um uniforme cibernético vermelho por cima. Ele tem um rosto parecido com o de um inseto, mas de

forma humana, e há fios pretos por trás de sua cabeça, lembrando um "rastafari".

Estilo: Ninjitsu

Escola: Clã Lin Kuei

Conceito: Ninja Cibernético

Assinatura: Posa

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

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

Antecedentes: Aliados 2, Apoio 3, Cibernético 5

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

Manobras e Armas:

| Manobra        | Vel. | Dano | Mov. |
|----------------|------|------|------|
| Jab            | 7    | 10   | 4    |
| Strong         | 5    | 12   | 4    |
| Fierce         | 4    | 14   | 3    |
| Short          | 6    | 10   | 4    |
| Forward        | 5    | 12   | 3    |
| Roundhouse     | 3    | 14   | 3    |
| Apresamento    | 5    | 8    | Um   |
| Bloqueio       | 9    | -    | -    |
| Movimento      | 8    | -    | 7    |
| Jump           | 8    | -    | 4    |
| Foot Sweep     | 3    | 13   | 2    |
| Power Uppercut | 4    | 14   | Um   |
| Throw          | 3    | 10   | Um   |
| Shrouded Moon  | 5    | -    | 3    |
| Fireball       | 3    | 13   | -    |
| Yoga Flame     | 3    | 18   | -    |

Combos: Shrouded Moon – Power Uppercut – Fireball

Foot Sweep – Power Uppercut – Fireball

Forward – Forward – Roundhouse (dizzy)

Forward – Forward – Jab (dizzy)

Jab – Jab – Power Uppercut (dizzy)

Renome: Glória 4, Honra 0

Chi 8, Força de Vontade 8, Saúde 20

## Capítulo IV – As Forças de OutWorld

Assim como os guerreiros da Terra, os guerreiros de OutWorld são em número muito maior do que se é possível apresentar aqui. Além dos exércitos de tarkatans, dos centaurianos, dos shokans e dos irmãos das sombras, o Narrador pode buscar inspirações nos gibis, onde há vilões interessantes.

Também no filme, onde um guerreiro luta com Liu Kang no início.

### Mileena



**História:** Quando Shao Kahn começou a desconfiar da traição de Kitana, ele pediu a Shang Tsung que criasse um clone grotesco da princesa. Assim nasceu Mileena, que possui algumas habilidades a mais (e outras a menos), como a capacidade de ler os pensamentos da irmã.

**Personalidade:** Você é um “zumbi” de Kahn. Só faz o que ele manda, e, inclusive, está gostando da ideia de ser prometida a Baraka.

**Aparência:** Mileena é como Kitana, nos mínimos detalhes. No entanto, ela usa uma roupa de coloração mais violeta que a de Kitana. Ao tirar sua máscara, Mileena revela a horrível face que possui, com dentes muito parecidos com os dos tarkatans, talvez por ter sido usada uma fêmea dessa raça no ritual para criá-la.

**Estilo:** Kung Fu

**Escola:** Nenhuma

**Conceito:** Vassala de Kahn

**Assinatura:** Golpeia com adagas

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

**Habilidades:** Prontidão 4, Perspicácia 5, Manha 1, Procurar 2, Luta às Cegas 5, Furtividade 5, Sobrevivência 3, Arena 4, Investigação 3, Mistérios 4, Estilos 3, Linguística 1

**Antecedentes:** Aliados 2, Apoio 5, Fama 2, Tarkatan 3

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

**Manobras e Armas:**

| Manobra         | Vel. | Dano | Mov. |
|-----------------|------|------|------|
| Jab             | 9    | 8    | 6    |
| Strong          | 7    | 10   | 6    |
| Fierce          | 6    | 12   | 5    |
| Short           | 8    | 9    | 6    |
| Forward         | 7    | 11   | 5    |
| Roundhouse      | 5    | 13   | 5    |
| Apresamento     | 7    | 8    | Um   |
| Bloqueio        | 11   | -    | -    |
| Movimento       | 10   | -    | 9    |
| Jump            | 10   | -    | 6    |
| Kippup          | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep      | 5    | 12   | 4    |
| Throw           | 5    | 10   | Um   |
| Back Roll Throw | 6    | 12   | Um   |
| Backflip        | 10   | -    | 8    |
| Tumbling Attack | 6    | 9    | 6    |
| Bite            | 8    | 8    | 5    |
| Athletic        | Esp. | Esp. | Esp. |
| Sai Arremesso   | 8    | 9    | 6    |

Combos: Tumbling Attack – Short (dizzy)  
 Sai Arremesso – Tumbling Attack  
 Forward – Forward – Forward (dizzy)  
 Jab – Jab – Forward (dizzy)

Renome: Glória 4, Honra 0

Chi 6, Força de Vontade 9, Saúde 20

Adagas Sai: Mileena também costuma arremessá-las ao invés de apenas combater com elas.

## Kano



Histórico: Kano é treinado no Dragão Negro há muito tempo, e se tornou um soldado de confiança. Há algum tempo, se infiltrou em uma unidade de elite das Forças Especiais Americanas, e matou o parceiro de uma jovem chamada Sonya Blade. Kano passou a fugir da moça, que o persegue em busca de vingança. Kano, em fuga, foi parar na ilha de Tsung e foi contratado por ele para derrotar e humilhar Sonya. Ele perdeu, e foi aprisionado junto com Sonya. Jax os soltou, e Kano fugiu. Foi novamente contratado pelo OutWorld, agora para

ajudar as tropas de Kahn a aprender usar as armas da Terra.

Personalidade: Você é sarcástico e cruel. A piedade passa longe de você, principalmente quando se fala de tiras. Adora “brincar” com Sonya Blade, e pretende desafiá-la a qualquer momento.

Aparência: Kano é de estatura mediana, com cabelos negros penteados para trás e uma placa de metal de um lado do rosto. Um dos seus olhos é vermelho, o que causa pânico em alguns oponentes.

Estilo: Aikidô

Escola: Dragão Negro

Conceito: Mercenário

Assinatura: Placa de metal na face

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

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 4, Manha 4, Lábria 3, Condução 4, Liderança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 1, Arena 5, Investigação 2

Antecedentes: Apoio 5, Cibernético 1\*, Fama 2, Recursos 3

Técnicas: Soco 4, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 1, Faca 5, Arremesso 6

Manobras e Armas:

| Manobra        | Vel. | Dano | Mov. |
|----------------|------|------|------|
| Jab            | 7    | 8    | 5    |
| Strong         | 5    | 10   | 5    |
| Fierce         | 4    | 12   | 4    |
| Short          | 6    | 10   | 5    |
| Forward        | 5    | 12   | 4    |
| Roundhouse     | 3    | 14   | 4    |
| Apresamento    | 5    | 9    | Um   |
| Bloqueio       | 9    | -    | -    |
| Movimento      | 8    | -    | 8    |
| Jump           | 8    | -    | 5    |
| Kippup         | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep     | 3    | 13   | 3    |
| Power Uppercut | 4    | 12   | Um   |
| Head Butt      | 5    | 12   | 3    |
| Throw          | 3    | 11   | Um   |
| Rolling Attack | 5    | 13   | 9    |
| Faca Jab       | 9    | 10   | 5    |



| Manobra        | Vel. | Dano | Mov. |
|----------------|------|------|------|
| Faca Strong    | 7    | 12   | 5    |
| Faca Fierce    | 6    | 14   | 4    |
| Faca Arremesso | 5    | 11   | 5    |
| Laser          | 6    | 5    | -    |

Combo: Head Butt – Power Uppercut (dizzy)  
Forward – Forward – Roundhouse (dizzy)  
Forward – Forward – Head Butt (dizzy)  
Jab – Jab – Head Butt (dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 0

Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: Faca, Faca de Arremesso, \*Laser Embutido (2 Chi por disparo)

## Rain



Histórico: Rain foi treinado desde pequeno como assassino ao lado de Jade e Kitana, para servir a Kahn. Ele não consegue se lembrar do seu passado, que seu pai era um general de Edênia, morto por Kahn na invasão. Rain não entende por

que Jade e Kitana se viraram contra Kahn, mas talvez logo ele descubra...

Personalidade: Você é um tanto tímido e quieto, e isso é resultado do trauma pela morte do pai, que causou sua perda de memória. Quando luta, o faz com todas as forças, pois não tem parentes, a luta é o que o mantém vivo. Você é um grande amigo de Kitana e Jade, mas não entende por que elas mudaram de lado.

Aparência: Rain é um jovem homem de bela aparência. Tem cabelos pretos e lisos, e veste geralmente um traje de assassino de Kahn, similar ao do clã Lin Kuei, mas em cor roxa, parecendo ser a junção do azul de Kitana e o lilás de Mileena.

Estilo: Kung Fu

Escola: Treinamento de OutWorld

Conceito: Assassino de Shao Kahn

Assinatura: Levanta o braço

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

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

Antecedentes: Apoio 5

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

Manobras e Armas:

| Manobra         | Vel. | Dano | Mov. |
|-----------------|------|------|------|
| Jab             | 7    | 9    | 5    |
| Strong          | 5    | 11   | 5    |
| Fierce          | 4    | 13   | 4    |
| Short           | 6    | 10   | 5    |
| Forward         | 5    | 12   | 4    |
| Roundhouse      | 3    | 14   | 4    |
| Apresamento     | 5    | 9    | Um   |
| Bloqueio        | 9    | -    | -    |
| Movimento       | 8    | -    | 8    |
| Jump            | 8    | -    | 5    |
| Kippup          | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep      | 3    | 13   | 3    |
| Power Uppercut  | 4    | 13   | Um   |
| Throw           | 3    | 11   | Um   |
| Back Roll Throw | 4    | 13   | Um   |

| Manobra         | Vel. | Dano | Mov. |
|-----------------|------|------|------|
| Lightning       | 2    | 12   | -    |
| Shock Treatment | 4    | 16   | -    |
| God Invocation  | 2    | 19   | -    |

Combos: Jab – Power Uppercut (dizzy)  
Short – Forward – Roundhouse (dizzy)  
Forward – Forward – Foot Sweep (dizzy)  
Jab – Jab – Power Uppercut (dizzy)  
Jab – Jab – Forward (dizzy)

Renome: Glória 3, Honra 7

Chi 10, Força de Vontade 7, Saúde 20

### Goro



**Histórico:** Nascido no reino dos Shokans, em Kuantan, este cruel ser espalhava medo e admiração pelo seu reino. Mesmo sendo filho do rei, Goro não era príncipe, visto que tinha um irmão mais velho. Mas Gorbak, seu pai, adorava a crueldade do filho, e propôs um desafio entre os irmãos para decidir quem iria substituí-lo. Goro foi massacrado pelo irmão, mas ao ficar pendurado em um precipício, pediu ajuda ao irmão. Quando o irmão foi ajudá-lo, Goro o derrubou. Seu pai aclamou a vitória, pois odiava piedade. Shao Kahn ficou sabendo dessa história, e quando Shang Tsung perdeu para Kung Lao, ele contratou o príncipe Goro. Goro mostrou seu valor ao longo dos anos, e venceu os nove torneios que disputou. Goro perdeu no décimo torneio, o que desagradou Shao Kahn. Ele agora vive nas sombras, mas aguarda pelo momento do retorno triunfal.

**Personalidade:** Você é rabugento, nervoso, cruel e vil, digno de um grande vilão. Odeia críticas, e adora uma torcida (a seu favor, é claro). Nos combates, prefere se manter perto do oponente, pois seus ataques corporais são mais fortes e rápidos.

**Aparência:** Goro tem 2,5 m e 250 kg, sendo a maior criatura humanóide já vista, e o maior Shokan também. Quase careca, Goro preserva um rabo de cavalo, e usa somente roupas para tampar sua genitália. Seu tamanho imenso já assustou mais de um oponente terráqueo.

**Estilo:** Boxe  
**Escola:** Nenhuma  
**Conceito:** Príncipe de Kuantan  
**Assinatura:** Grito de vitória!

**Atributos:** Força 10, Destreza 3, Vigor 10, Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 0 (3, entre Shokans), Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 5

**Habilidades:** Prontidão 5, Intimidação 8, Luta às Cegas 3, Liderança 5, Sobrevivência 5, Arena 5, Medicina 1, Mistérios 5

**Antecedentes:** Aliados 2, Apoio 3, Arena 2, Fama 2, Recursos 2, Shokan 5

**Técnicas:** Soco 7, Chute 3, Bloqueio 6, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 5

## Manobras e Armas:

| Manobra        | Vel. | Dano | Mov. |
|----------------|------|------|------|
| Jab            | 5    | 17   | 5    |
| Strong         | 3    | 19   | 5    |
| Fierce         | 2    | 21   | 4    |
| Short          | 4    | 13   | 5    |
| Forward        | 3    | 15   | 4    |
| Roundhouse     | 1    | 17   | 4    |
| Apresamento    | 3    | 16   | Um   |
| Bloqueio       | 7    | -    | -    |
| Movimento      | 6    | -    | 8    |
| Jump           | 6    | -    | 5    |
| Brain Cracker  | 3    | 20   | Um   |
| Fireball       | 3    | 11   | -    |
| Power Uppercut | 2    | 21   | Um   |
| Air Smash      | 2    | 19   | 4    |

Combos: Jab – Brain Cracker (dizzy)  
Bloqueio – Fireball  
Bloqueio – Roundhouse  
Jab – Jab – Forward (dizzy)

Renome: Glória 10, Honra 0

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

## Gorbak e outros Shokans



Gorbak é o pai de Goro e o rei dos shokans. Seu reino fica nalgum ponto dos subterrâneos de OutWorld, e desde os tempos de Edênia, provavelmente, eles já viviam no mundo de Jerrod. Contudo, eles pareciam não se envolver nos assuntos de fora do seu mundo. Com certeza lhes

foi prometida uma porção da Terra, ou então o domínio total de OutWorld, para que se envolvessem nos assuntos do Mortal Kombat. Shokans são muitos, machos e fêmeas (Sheeva é um exemplo de fêmea). Normalmente, possuem características próximas às de Goro, e seu reino é o mais bárbaro possível, bem simplista em suas construções e hierarquias. Seus soldados são como o mostrado abaixo, salvo poucas variações para mais ou para menos:

Atributos: Força 8, Destreza 1-2, Vigor 8, Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 0 (2, entre Shokans), Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 6, Sobrevivência 4

Antecedentes: Shokan 3

Técnicas: Soco 4, Chute 1, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 1

## Manobras e Armas:

| Manobra        | Vel. | Dano | Mov. |
|----------------|------|------|------|
| Jab            | 3/4  | 11   | 1    |
| Strong         | 1/2  | 13   | 1    |
| Fierce         | 0/1  | 15   | 0    |
| Short          | 2/3  | 9    | 1    |
| Forward        | 1/2  | 11   | 0    |
| Roundhouse     | 0    | 13   | 0    |
| Apresamento    | 1/2  | 12   | Um   |
| Bloqueio       | 5/6  | -    | -    |
| Movimento      | 4/5  | -    | 4    |
| Jump           | 4/5  | -    | 1    |
| Brain Cracker  | 1/2  | 14   | Um   |
| Power Uppercut | 0/1  | 15   | Um   |

Combos: Jab – Brain Cracker (dizzy)

Chi 3, Força de Vontade 7, Saúde 20

## Shang Tsung

Histórico: Um velho feiticeiro, Tsung começou a trabalhar para Kahn no momento em que ele quis invadir a Terra. Após muitos torneios, Tsung foi derrotado por Kung Lao, e Kahn teve muita raiva dele. Tsung contratou Goro, e venceram nove torneios após isso. No entanto, eles perderam o décimo torneio. Como punição, Tsung perdeu parte de seus poderes. Ele continua sendo o feiticeiro-mor de Kahn, e sua última criação foi um corpo

para Sindel na Terra, para que Kahn pudesse entrar nesse reino.



**Personalidade:** Sempre sério e audaz, você odeia falhas, e mata os soldados que as cometam na frente dos outros, para que não façam isso também. Adora lutar, e vencer. Nos combates, prefere se manter à distância, atacando com seus potentes projéteis.

**Aparência:** Tsung tem a aparência de um chinês, usando roupas orientais e com cabelos longos. Tem sempre um maligno sorriso no rosto, e, apesar de ser pequeno, é muito forte.

**Estilo:** Kung Fu  
**Escola:** Desconhecida  
**Conceito:** General de Shao Kahn  
**Assinatura:** Demonstra sua supremacia

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

**Habilidades:** Prontidão 5, Interrogação 3, Perspicácia 4, Lábia 3, Luta às Cegas 4, Liderança 5, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Arena 5, Medicina 3, Mistérios 5, Estilos 4

**Antecedentes:** Apoio 5, Arena 3, Fama 3, Recursos 3

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

**Manobras e Armas:**

| Manobra            | Vel. | Dano | Mov. |
|--------------------|------|------|------|
| Jab                | 8    | 10   | 5    |
| Strong             | 6    | 12   | 5    |
| Fierce             | 5    | 14   | 4    |
| Short              | 7    | 11   | 5    |
| Forward            | 6    | 13   | 4    |
| Roundhouse         | 4    | 15   | 4    |
| Apresamento        | 6    | 8    | Um   |
| Bloqueio           | 10   | -    | -    |
| Movimento          | 9    | -    | 8    |
| Jump               | 9    | -    | 5    |
| Fireball           | 4    | 14   | -    |
| Improved Fireball  | 5    | 16   | -    |
| Metamorphose       | 7    | -    | 3    |
| Leech              | 6    | Esp. | -    |
| Power Uppercut     | 5    | 14   | Um   |
| Repeating Fireball | 4    | 12   | -    |
| Absorb Soul        | Esp. | Esp. | Esp. |
| Elbow Smash        | 8    | 13   | Um   |

**Combos:** Jumping Forward – Power Uppercut  
 Jab – Short – Roundhouse (dizzy)  
 Forward – Forward – Roundhouse (dizzy)  
 Forward – Forward – Jab (dizzy)  
 Jab – Jab – Power Uppercut (dizzy)

**Renome:** Glória 9, Honra 1

**Chi** 10, **Força de Vontade** 10, **Saúde** 20

## Reptile

**Histórico:** Komodai (como era chamado em seu povo) é o único sobrevivente de uma extinta raça de répteis que habitava as planícies de Edênia. Após mostrar seu incrível potencial sobrevivendo a todos os ataques, Reptile foi contratado como guarda-costas pessoal de Shang Tsung. Esse guerreiro mascarado viveu ao longo dos anos cumprindo as ordens de seu mestre e mostrando seu valor. No entanto, agora Reptile foi



encarregado de vigiar a área da Cova, pois os kombatentes da Terra logo passarão por lá.



**Personalidade:** Você se sente num ambiente hostil, sem nenhum igual. Mesmo obedecendo Tsung, alimenta um profundo ódio por Shao Kahn, patrão de Tsung, por ter dizimado a sua raça. Esgueira-se pelos cantos, como um réptil deve fazer.

**Aparência:** Reptile usa um traje ninja com detalhes verdes, de nenhum clã conhecido. Seu capuz esconde a sua terrível face. Quando vence um oponente, o mostra seu verdadeiro rosto, e depois devora sua cabeça.

**Estilo:** Kung Fu  
**Escola:** Desconhecida  
**Conceito:** General de Shang Tsung  
**Assinatura:** Devora a cabeça do oponente

**Atributos:** Força 5, Destreza 5, Vigor 6, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 2 (0), Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 5

**Habilidades:** Prontidão 5, Intimidação 4, Luta às Cegas 4, Liderança 1, Furtividade 5, Sobrevivência 5, Arena 6, Mistérios 2, Estilos 4

**Habilidade Única:** Camuflagem

**Antecedentes:** Apoio 5, Arena 4, Híbrido Animal (camaleão) 4

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

**Manobras e Armas:**

| Manobra         | Vel. | Dano | Mov. |
|-----------------|------|------|------|
| Jab             | 7    | 9    | 4    |
| Strong          | 5    | 11   | 4    |
| Fierce          | 4    | 13   | 3    |
| Short           | 6    | 11   | 4    |
| Forward         | 5    | 13   | 3    |
| Roundhouse      | 3    | 15   | 3    |
| Apresamento     | 5    | 9    | Um   |
| Bloqueio        | 9    | -    | -    |
| Movimento       | 8    | -    | 7    |
| Jump            | 8    | -    | 4    |
| Kippup          | Esp. | Esp. | Esp. |
| Acid Breath     | 3    | 11   | 3    |
| Slide Kick      | 4    | 14   | 5    |
| Sonic Boom      | 2    | 12   | -    |
| Throw           | 3    | 11   | Um   |
| Back Roll Throw | 4    | 13   | Um   |
| Power UpperCut  | 4    | 13   | Um   |
| Bite            | 6    | 10   | 3    |
| Claw            | 4    | 11   | 4    |
| Ripping Bite    | 4    | 11   | Um   |
| Tearing Bite    | 6    | 13   | Um   |
| Jaw Spin        | 4    | 14   | -    |

**Combos:** Jab – Power UpperCut (dizzy)  
 Jumping Short – Slide Kick – Acid Breath  
 Sonic Boom – Acid Breath (dizzy)  
 Forward – Forward – Roundhouse (dizzy)  
 Forward – Forward – Jab (dizzy)  
 Jab – Jab – Power UpperCut (dizzy)

**Renome:** Glória 5, Honra 0

**Chi 9, Força de Vontade 9, Saúde 20**

**Habilidade especial:** Camuflagem. Após um teste bem-sucedido de Percepção + Perspicácia, Reptile pode se camuflar no ambiente ao redor, tornando-se invisível como no Shrouded Moon (o oponente precisa passar num teste de Luta às Cegas para saber onde ele está). Dura cinco turnos, ou até que

ele sofra dano. O teste é para determinar como ele percebe o ambiente, e o número de sucessos modifica a dificuldade do oponente para percebê-lo, pela eficiência da camuflagem:

1-2: dificuldade 6

3-4: dificuldade 7

5-6: dificuldade 8

7 ou mais: dificuldade 9

## Kintaro

**História:** Com a derrota e o desaparecimento de Goro, Kintaro entrou em cena para se tornar o Chefe Supremo dos exércitos de Shao Kahn. Mais ágil que seu predecessor, ele ficou furioso com a derrota de Goro. Agora, jura vingança contra os guerreiros da Terra responsáveis por isso.



**Personalidade:** Você está furioso com a derrota de seu príncipe. Por causa disso, partiu para ajudar Shao, e também para provar a superioridade da raça Shokan dentre as outras. Você é rabugento, nervoso e brigão, todas as características de um Shokan.

**Aparência:** Kintaro é ainda mais alto que o poderoso Goro! E ele se aproveita muito bem disso para vencer. Mesmo sendo diferente, com marcas de tigre, ele não é excluído, principalmente por causa da sua habilidade em luta. Tem uma voz

mais demoníaca que a de Goro, mas dificilmente fala: Kintaro bate primeiro, e fala depois!

**Estilo:** Boxe

**Escola:** Nenhuma

**Conceito:** Guerreiro de Kuatan

**Assinatura:** Levanta o braço

**Atributos:** Força 10, Destreza 4, Vigor 10, Carisma 0, Manipulação 1, Aparência 0 (1, entre Shokans), Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 5

**Habilidades:** Prontidão 5, Intimidação 8, Luta às Cegas 3, Liderança 2, Sobrevivência 5, Arena 5, Mistérios 5

**Antecedentes:** Apoio 5, Fama 2, Recursos 2, Shokan 5

**Técnicas:** Soco 6, Chute 3, Bloqueio 7, Apresamento 2, Esportes 6, Foco 6

**Manobras e Armas:**

| Manobra           | Vel. | Dano | Mov. |
|-------------------|------|------|------|
| Jab               | 6    | 16   | 6    |
| Strong            | 4    | 18   | 6    |
| Fierce            | 3    | 20   | 5    |
| Short             | 5    | 13   | 6    |
| Forward           | 4    | 15   | 5    |
| Roundhouse        | 2    | 17   | 5    |
| Apresamento       | 4    | 13   | Um   |
| Bloqueio          | 8    | -    | -    |
| Movimento         | 7    | -    | 9    |
| Jump              | 7    | -    | 6    |
| Brain Cracker     | 4    | 19   | Um   |
| Sonic Boom        | 2    | 12   | -    |
| Power Uppercut    | 3    | 20   | Um   |
| Flying Heel Stomp | 4    | 17   | 8    |

**Combos:** Jab – Brain Cracker (dizzy)

Flying Heel Stomp – Power Uppercut

Bloqueio – Sonic Boom

Forward – Forward – Roundhouse (dizzy)

Jab – Jab – Forward (dizzy)

**Renome:** Glória 8, Honra 0

**Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20**

## Shao Kahn

**História:** A origem de Shao Kahn é desconhecida por toda a população comum. Sabe-se, entretanto, que ele é muito poderoso e líder de um exército

que conquista planetas e viaja através de portais até o próximo alvo. Ele conquistou Edênia no passado e também matou o Rei Jerrod e a Rainha Sindel. Kahn enviou Shang Tsung para conquistar a Terra, e depois Goro, mas eles falharam. Furioso, foi ele mesmo lutar, e também foi derrotado por Liu Kang. Kahn então organizou uma invasão baseando-se na magia de Tsung.



**Personalidade:** Você só pensa no poder (seja ele energético ou material). A Terra lhe dará um status ainda maior – e acredite, a Terra é o planeta mais importante de todos. Você age desprezando todos os seus oponentes, mas sabe que não tem poder para enfrentar Raiden (pelo menos na sua forma natural) e Shinnok. Por isso, age sorrateiramente contra eles.

**Aparência:** Shao Kahn é muito alto e musculoso, representando seu poder. Não se sabe o que ele é, mas pela sua aparência e seus poderes, deve ser de uma raça da guerra. Kahn costuma roubar a energia vital de suas vítimas com tanta intensidade, que chega a sugar suas almas.

**Estilo:** Kung Fu, Muay Thai  
**Escola:** Desconhecida  
**Conceito:** Imperador de OutWorld  
**Assinatura:** Gargalhada

**Atributos:** Força 9, Destreza 5, Vigor 8, Carisma 1, Manipulação 5, Aparência 3, Percepção 5, Inteligência 6, Raciocínio 6

**Habilidades:** Prontidão 5, Interrogação 3, Intimidação 8, Perspicácia 6, Manha 2, Lábria 4, Instrução 3, Luta às Cegas 3, Liderança 5, Segurança 2, Furtividade 2, Sobrevivência 4, Arena 5, Investigação 3, Medicina 1, Mistérios 8, Estilos 4, Linguística 8

**Técnicas:** Soco 8, Chute 4, Bloqueio 6, Apresamento 2, Esportes 2, Foco 8, Armas de Impacto 5

**Manobras e Armas:**

| Manobra               | Vel. | Dano | Mov. |
|-----------------------|------|------|------|
| Jab                   | 7    | 16   | 2    |
| Strong                | 5    | 18   | 2    |
| Fierce                | 4    | 20   | 1    |
| Short                 | 6    | 13   | 2    |
| Forward               | 5    | 15   | 1    |
| Roundhouse            | 3    | 17   | 1    |
| Apresamento           | 5    | 11   | Um   |
| Bloqueio              | 9    | -    | -    |
| Movimento             | 8    | -    | 5    |
| Jump                  | 8    | -    | 2    |
| Tiger Knee            | 8    | 15   | 2    |
| Power Uppercut        | 4    | 20   | Um   |
| Fireball              | 4    | 16   | -    |
| Improved Fireball     | 5    | 18   | -    |
| Jumping Shoulder Butt | 5    | 14   | 1    |
| Brain Cracker         | 5    | 19   | Um   |
| Leech                 | 6    | Esp. | -    |
| Absorb Soul           | Esp. | Esp. | Esp. |
| Martelo Jab           | 6    | 17   | 2    |
| Martelo Strong        | 4    | 19   | 2    |
| Martelo Fierce        | 3    | 21   | 1    |

**Combos:** Jab – Jab – Martelo Jab (dizzy)  
 Forward – Forward – Martelo Jab (dizzy)

**Renome:** Glória 10, Honra 0

**Chi** 10, **Força de Vontade** 10, **Saúde** 20

Equipamento: Martelo de Guerra; Técnica Básica – Armas de Impacto, -1 Velocidade, +4 Dano, +0 Movimento.

## Sindel



**História:** Ela uma vez governou OutWorld com seu rei Jerrod e sua filha Kitana. Então Kahn invadiu Edênia e ordenou a sua morte. Agora, 10.000 anos (terrestres) depois da sua prematura morte, por uma magia de Shang Tsung Sindel foi ressuscitada na Terra. No entanto, sua mente é dominada por Kahn, e ela passou a ajudá-lo contra a sua filha Kitana.

**Personalidade:** Alguém dentro de você clama para fugir, mas o poder de Kahn predomina. Ao ressuscitá-la, Tsung a fez com que fosse dominada por Kahn, e isso é mais forte que você. Você não tem uma verdadeira personalidade, sendo apenas dominada por Kahn.

**Aparência:** Sindel é relativamente alta, e tem um corpo perfeito! Ela veste roupas muito sensuais e

noturnas, e seus cabelos são brancos com uma mecha negra no meio. Seus olhos totalmente brancos revelam todo o seu poder atual.

Estilo: Kung Fu

Escola: Desconhecida

Conceito: Rainha de OutWorld

Assinatura: Gargalhada

Atributos: Força 4, Destreza 7, Vigor 5, Carisma 1, Manipulação 4, Aparência 6, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 3, Intimidação 2, Lábia 2, Liderança 5, Furtividade 2, Sobrevivência 3, Arena 5, Medicina 2, Mistérios 4

Antecedentes: Apoio 5, Contatos 3, Fama 2, Recursos 4

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

Manobras e Armas:

| Manobra           | Vel. | Dano | Mov. |
|-------------------|------|------|------|
| Jab               | 9    | 8    | 5    |
| Strong            | 7    | 10   | 5    |
| Fierce            | 6    | 12   | 4    |
| Short             | 8    | 9    | 5    |
| Forward           | 7    | 11   | 4    |
| Roundhouse        | 5    | 13   | 4    |
| Apresamento       | 7    | 7    | Um   |
| Bloqueio          | 11   | -    | -    |
| Movimento         | 10   | -    | 8    |
| Jump              | 10   | -    | 5    |
| Foot Sweep        | 5    | 12   | 3    |
| Power Uppercut    | 6    | 12   | Um   |
| Throw             | 5    | 9    | Um   |
| Fireball          | 2    | 11   | -    |
| Flying Fireball   | 2    | 11   | 5    |
| Improved Fireball | 3    | 13   | -    |
| Stunning Shout    | 6    | -    | 3    |
| Levitation        | 4    | -    | Esp. |

Combos: Power Uppercut – Power Uppercut  
Foot Sweep – Stunning Shout – Power Uppercut (dizzy)

Short – Short – Foot Sweep (dizzy)

Short – Short – Power Uppercut (dizzy)

Jab – Jab – Power Uppercut (dizzy)

Renome: Glória 7, Honra 1



Chi 8, Força de Vontade 8, Saúde 20

### Sheeva



**História:** Sheeva foi escolhida a dedo por Shao Kahn para ser a protetora pessoal de Sindel. Ela começa a suspeitar da lealdade de Shao Kahn para com a sua raça Shokan quando ele coloca Motaro como líder dos esquadrões de extermínio. Em OutWorld, a raça de Centauros de Motaro é inimiga natural dos Shokan.

**Personalidade:** Você tem um ódio natural por todos os Centauros, principalmente por Motaro. Você sempre tenta manter sua raça por cima, mas quando falha, desafia para um combate o centauro mais próximo.

**Aparência:** Sheeva é alta, forte, e lembra muito o Príncipe Goro, embora com uma massa muscular

muito menor. Sheeva usa um tipo de maiô bem curto, deixando parte de seus seios à mostra.

**Estilo:** Boxe

**Escola:** Nenhuma

**Conceito:** Serva de Kuantan

**Assinatura:** Cumprimento Oriental

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

**Habilidades:** Prontidão 3, Intimidação 5, Liderança 2, Sobrevivência 4, Arena 5, Mistérios 3

**Antecedentes:** Apoio 3, Fama 1, Shokan 3

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

**Manobras e Armas:**

| Manobra           | Vel. | Dano | Mov. |
|-------------------|------|------|------|
| Jab               | 6    | 11   | 5    |
| Strong            | 4    | 13   | 5    |
| Fierce            | 3    | 15   | 4    |
| Short             | 5    | 10   | 5    |
| Forward           | 4    | 12   | 4    |
| Roundhouse        | 2    | 14   | 4    |
| Apresamento       | 4    | 11   | Um   |
| Bloqueio          | 8    | -    | -    |
| Movimento         | 7    | -    | 8    |
| Jump              | 7    | -    | 5    |
| Fireball          | 1    | 8    | -    |
| Power Uppercut    | 3    | 15   | Um   |
| Flying Heel Stomp | 4    | 12   | 7    |
| Foot Sweep        | 2    | 13   | 3    |

**Combos:** Fireball – Flying Heel Stomp (dizzy)  
Short – Forward – Jab (dizzy)  
Forward – Forward – Roundhouse (dizzy)  
Forward – Forward – Power Uppercut (dizzy)  
Jab – Jab – Power Uppercut (dizzy)

**Renome:** Glória 4, Honra 0

Chi 7, Força de Vontade 8, Saúde 20

### Motaro

**História:** No reino de OutWorld, a raça de Centauros de Motaro tem estado há muito tempo em conflito com os Shokan. Quando Shao Kahn formou seus esquadrões especiais de extermínio

para eliminar os Guerreiros Escolhidos da Terra, Motaro foi nomeado para liderar este grupo de elite de Guerreiros Selvagens.



**Personalidade:** Você é altivo, majestoso e autoritário. Gosta de liderar uma tropa, e sente um ódio especial por Sheeva. Nos combates, você adora fazer-se de mais fraco para um oponente, para que depois possa derrotá-lo com seus grandes poderes.

**Aparência:** Motaro é grande, mesmo para os padrões de um Centauro. Ele tem um abdômen metálico, e toda sua cauda é de metal. Motaro possui um par de chifres e ossos negros (como seus chifres) em seus cotovelos.

**Estilo:** Kabaddi  
**Escola:** Prof. Particular

**Conceito:** General de Shao Kahn  
**Assinatura:** Grito de vitória!

**Atributos:** Força 8, Destreza 2, Vigor 8, Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 1, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 5

**Habilidades:** Prontidão 4, Intimidação 8, Liderança 5, Sobrevivência 5, Arena 5, Medicina 3, Mistérios 5, Estilos 4

**Antecedentes:** Aliados 5, Apoio 3, Fama 4, Híbrido (Touro) 5, Recursos 3

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

**Manobras e Armas:**

| Manobra        | Vel. | Dano | Mov. |
|----------------|------|------|------|
| Jab            | 4    | 12   | 4    |
| Strong         | 2    | 14   | 4    |
| Fierce         | 1    | 16   | 3    |
| Short          | 3    | 14   | 4    |
| Forward        | 2    | 16   | 3    |
| Roundhouse     | 0    | 18   | 3    |
| Apresamento    | 2    | 12   | Um   |
| Bloqueio       | 6    | -    | -    |
| Movimento      | 5    | -    | 7    |
| Jump           | 5    | -    | 4    |
| Brain Cracker  | 2    | 15   | Um   |
| Sonic Boom     | 2    | 13   | -    |
| Power UpperCut | 1    | 16   | Um   |
| Yoga Teleport  | 8    | -    | Esp. |
| Foot Sweep     | 0    | 17   | 2    |
| Tail Sweep     | 1    | 13   | -    |
| Tail Slash     | 1    | 14   | 5    |
| Horn           | 2    | 16   | 2    |
| Charge         | 0    | 14   | 6    |

**Combos:** Nenhum

**Renome:** Glória 9, Honra 0

**Chi** 10, **Força de Vontade** 10, **Saúde** 20

**Habilidade Natural:** Corrida

**Membros extras:** +1 em Chute e Esportes

## Capítulo V – Novas Manobras Especiais

### SOCO

#### Split Punch

**Pré-requisitos:** Soco ••, Esportes ••

**Pontos de Poder:** Jeet Kune Dô 3; Outros 4

Johnny Cage desenvolveu essa manobra esmagadora. Ele faz uma abertura total e soca uma parte bem vulnerável no oponente (sua genital), atordoando-o.

**Sistema:** Esta manobra conta como um Agachamento. O oponente não conta com o seu Vigor para absorvê-la, a menos que ele bloqueie. Caso não seja bloqueado, e cause algum ponto de dano, o oponente estará automaticamente atordoado no próximo turno.

Utilizar essa manobra pode causar a perda de Honra em torneios Tradicionais.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +2

**Movimento:** Nenhum

### CHUTE

#### Bicycle Kick

**Pré-requisitos:** Chute ••••, Flying Kick

**Pontos de Poder:** Kung Fu 4; Wu Shu 5

O ataque que conferiu a Liu Kang o título de campeão do Mortal Kombat! Ele voa em direção ao oponente e desfere vários chutes trocando de perna (daí o nome de "chute bicicleta"). Uma manobra linda e mortal.

**Sistema:** funciona de forma similar ao Hurricane Kick, exceto que o lutador deve entrar no hexágono da vítima.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +0

**Movimento:** +1

#### Flying Kick

**Pré-requisitos:** Chute •••, Esportes ••••, Jump

**Pontos de Poder:** Kung Fu 2; Jeet Kune Dô, Wu Shu 3; Forças Especiais 4; Outros 5

Manobra tradicional do Kung Fu do Templo Shaolin, mas ninguém a executa tão bem quanto Liu Kang. Ele salta num poderoso chute horizontal, de modo

que atinge o oponente tão fortemente que o derruba. Mestres conseguem cruzar o ar por até cinco metros, mas alguns já foram além.

**Sistema:** causa Knockdown, se causar dano, a menos que o oponente Bloqueie. É uma Manobra Aérea.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +3

**Movimento:** +2

#### Shadow Kick

**Pré-requisitos:** Chute •••, Esportes •••, Foco ••

**Pontos de Poder:** Jeet Kune Dô, Karatê Shotokan, Wu Shu 3; Outros 5

Johnny Cage desliza até o oponente e o acerta um forte chute no peito, geralmente derrubando-o pelo impacto. É uma manobra clássica de Cage, e sombras de seu movimento ficam por onde passou, pelo modo como passa rápido e o Chi explode no ar.

**Sistema:** causa Knockdown, se causar dano, a menos que o oponente Bloqueie. Oponentes em manobras de agachamento não são atingidos.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** +0

**Dano:** +4

**Movimento:** +2

### ESPORTES

#### Shadow Shoulder

**Pré-requisitos:** Esportes •••, Foco ••

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana 2, Outros 3

Manobra simples e eficaz: o lutador corre em direção ao oponente em grande velocidade e desfere uma poderosa ombrada nele, derrubando-o! O Chi empregado na manobra faz várias sombras atrás do lutador, que adicionam mais velocidade e visual à manobra.

**Sistema:** Esta manobra causa Knockdown além do dano. O personagem deve entrar no mesmo hexágono do oponente. Oponentes em manobras de agachamento não são atingidos.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3

**Movimento:** +2

## Spin

**Pré-requisitos:** Esportes ●●●, Foco ●●, Elemental (ar) ●●●

**Pontos de Poder:** Elemental (ar) 4

Manobra provavelmente desenvolvida por Kung Lao. Ela é muito rápida e muito poderosa! O lutador começa a girar seu corpo e atinge o oponente em grande velocidade, jogando-o para cima. Quando o oponente vai cair, ele o atinge novamente. E assim o oponente vai sendo atingido, até que o lutador pare de girar.

**Sistema:** Ao utilizar essa manobra, o personagem pode acertar um oponente no seu hexágono ou no hexágono adjacente. Se for atingido uma só vez, o oponente nada mais poderá fazer, pois será considerado knockdown, e ainda será atingido novamente. Esse oponente seguirá sendo jogado para cima e acertado novamente até três vezes, quando por fim será derrubado.

**Custo:** 1 Chi, 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +1

**Dano:** -1

**Movimento:** Nenhum

## Web Spin

**Pré-requisitos:** Esportes ●●●●, Foco ●●

**Pontos de Poder:** Wu Shu 4, Outros 5

Uma manobra eletrizante! O lutador corre com extrema velocidade, e apenas tocando no seu oponente o deixa tonto. É uma manobra difícil de se aprender, e requer muitas habilidades atléticas e controle do Chi.

**Sistema:** o personagem deve ser mover em uma linha hexagonal reta, e deve interromper seu oponente. O dano conta apenas para atordoar, e deve ser absorvido com Raciocínio, para se evitar a confusão mental. Se for causado algum dano, o oponente é considerado atordoado.

**Custo:** 1 Chi, 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +1

**Dano:** +0

**Movimento:** +3

FOCO

## Absorb Soul

**Pré-requisitos:** Foco ●●●●, Leech

**Pontos de Poder:** Kabaddi, Kung Fu 5

A famosa magia negra de Shao Kahn, usada para roubar almas e passada para Shang Tsung.

**Sistema:** O lutador primeiro usa o Leech para matar o inimigo, e se o alvo estiver

inconsciente isso é mais fácil ainda.

Então ele gasta 2

Chi e rola Inteligência + Foco, precisando obter um número de sucessos igual ou superior ao Foco da vítima. Ele pode tentar novamente se não conseguir. A vítima, é claro, morre. O Narrador deve usar com cautela essa Habilidade.

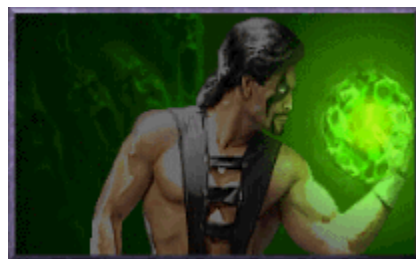
Para cada alma que o lutador absorver, ele ganha um número de pontos de experiência igual ao Chi do alvo (esses pontos não podem ser gastos em nada que se tenha que aprender). No entanto, isso custa 1 ponto permanente de Honra.

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** Veja descrição acima

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Veja descrição acima



## Dragon Attack

**Pré-requisitos:** Foco ●●●●

**Pontos de Poder:** Kung Fu 5

Essa é uma manobra milenar da Ordem da Luz, e somente uns poucos e escolhidos seres podem realizá-la. O monge se transforma em um dragão, podendo ainda lutar (mesmo que com dificuldade), e possivelmente planar. Devido a lentidão da forma em combate, Liu Kang costuma usá-la para finalizar um oponente (Fatality).

**Sistema:** ao realizar esta manobra, o personagem deve se concentrar por um turno. Nesse turno, ele gasta 2 Chi e estará se transformado. Ele recebe +3 em Força, -2 em Destreza e +2 em Vigor. Ainda ganha Breakfall (por planar), Bite, Tearing Bite, Ripping Bite e Jaw Spin (a preferida de Liu Kang para finalizar uma luta). Fora essas manobras, ele só pode usar Manobras de Foco enquanto estiver transformado. O Dragão ainda conta como se tivesse Esportes e Híbrido 5. Manter o poder custa 1 Chi por turno.

**Custo:** 2 Chi no turno inicial/1 Chi por turno

**Velocidade:** -3

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

## God Invocation

**Pré-requisitos:** Foco ●●●, Mistérios ●●

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana 4, Kabaddi, Kung Fu 5



Sob um céu tempestuoso, o kombatente invoca um raio dos céus através de suas preces ou de sua concentração, por meio da qual entra em contato com poderes divinos. O seu nível de poder determina a potência do raio por sua precisão e por quem ele pode invocar.

**Sistema:** Enquanto a carta é jogada, o personagem não pode fazer nada no turno, a não ser se concentrar. Então ele rola Carisma + Mistérios, para fazer a melhor prece/invocação possível. Caso ele sofra o dano no turno em que invoca o raio, seu poder será cancelado.

O número de sucessos determina o nível do dom recebido:

1-2: Um raio nas proximidades do alvo, de modo que ele pode, se bem-sucedido num teste de Percepção + Prontidão, interromper o atacante e sair do hexágono afetado.

3-4: Um raio no alvo, de modo que ele não poderá se esquivar ainda que queira; a única forma de se escapar (parcialmente) é interrompendo algum alvo e o apresando. Assim, o dano é dividido entre os dois.

5 ou mais: O controle sobre o raio é tão grande que o lutador pode fazer com que ele atinja alguma arma sua e assim seja redirecionado para o alvo. A vantagem é que o raio é jogado como um Jab ou Strong ataque da arma, com sua Velocidade e Movimento, porém com o dano do raio e com alcance (Raciocínio + Foco).

A manobra não pode ser bloqueada.

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** -2

**Dano:** +10

**Movimento:** Nenhum

### Ice Shower

**Pré-requisitos:** Foco ••••, Ice Blast

**Pontos de Poder:** Ninjitsu 4, Outros 5

O Ninja que domine muito o Ice Blast, pode, inclusive, supercongelar o ar acima do oponente, fazendo com que uma chuva de gelo o surpreenda!

**Sistema:** Funciona de forma similar ao Ice Blast, exceto que, como no Flying Fireball, o oponente não pode se esquivar com Manobras Aéreas.

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** -3

**Dano:** +3

**Movimento:** Nenhum

### Lightning

**Pré-requisitos:** Foco •••

**Pontos de Poder:** Qualquer Estilo 4

Ao invés de canalizar eletricidade em oponentes próximos, o kombatente dispara uma rajada elétrica contra um alvo distante.

**Sistema:** possui um alcance igual Inteligência + Foco, e pode ser esquivado.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** -2

**Dano:** +3

**Movimento:** Nenhum

### Metamorphose

**Pré-requisitos:** Foco ••••, Absorb Soul

**Pontos de Poder:** Kabaddi, Kung Fu 5

Shang Tsung consegue mudar seu corpo e se transformar em qualquer um que ele tenha roubado a alma. Ele desenvolveu habilidades místicas, a partir da técnica do Absorb Soul, que permitem que consiga roubar a alma de um ser que morreu recentemente (em no máximo uma rodada), para depois poder usar suas técnicas e poderes. A aparência física também é assumida com perfeição.

**Sistema:** O personagem assumir a forma de qualquer um que tenha roubado a alma. A transformação leva um turno, no qual o personagem poderá apenas se movimentar.

Após transformado, o personagem utilizará os Atributos Físicos da vítima, sua Aparência, suas Técnicas, Manobras Especiais e Combos (e não as suas próprias características). Em combate, a transformação dura um número de turnos igual ao Foco do personagem – mas ele pode retornar à sua forma original quando desejar, ou mesmo jogar a manobra novamente e assumir outra forma. Fora de combate, ela dura um número de horas igual ao seu Foco.

Por fim, o lutador também pode se transformar em alguém de quem não tenha roubado a alma, mas ele não terá seus poderes ou técnicas, apenas sua aparência física. Nesse caso, ele deverá ser bem-sucedido num teste de Perspicácia + Foco, devendo ter observado o alvo por três rodadas como nas regras normais de Perspicácia.

Como regra opcional, o Narrador pode permitir que NPCs como Shang Tsung utilizem os poderes e características de qualquer lutador em que se transformem. Se ele, portanto, se transformar em Scorpion, terá seus Atributos, Técnicas, Manobras Especiais e Combos (substitua pelas estatísticas de Scorpion enquanto durar a transformação).

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** +1

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** -2

### **Net**

**Pré-requisitos:** Foco ••••

**Pontos de Poder:** Qualquer Estilo 4

Em contraposição ao Ice Blast de Sub-Zero, Cyrax ganhou seu Net ao ser transformado em cyborg. Ele joga uma rede de energia no oponente, podendo queimá-lo e ainda prende-lo! Nenhum outro lutador, a não ser Cyrax, foi visto usando esse estranho poder.

**Sistema:** Funciona de forma similar ao Ice Blast, exceto que a rede rola o dano a cada turno como um Apresamento Sustentado. Para se soltar, o personagem deve testar Força (6 sucessos, dif. 6) ou Destreza (4 sucessos, dif. 7), da mesma forma que no Ice Blast.

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** -2

**Dano:** +0 (no primeiro turno) / -2 (nos turnos subsequentes)

**Movimento:** Nenhum



## Capítulo VI – O Kombat

Mortal Kombat é um mundo de preto no branco, de porrada acima de tudo, sem muito mistério, muitas estratégias ou técnicas. Assim, é preferível que a crônica não seja tão voltada para o aperfeiçoamento pessoal e o aprendizado de manobras como em Street Fighter. É uma corrida contra o tempo, missões e confrontos, e talvez seja mais prático gastar os pontos de experiência aumentando características e criando combos, no máximo.

Se o Narrador preferir, ele pode fazer com que os personagens iniciantes sejam criados com trinta pontos de bônus ao invés de quinze, para que escolham bem as suas manobras e fiquem satisfeitos, já que não combinam com o cenário viagens em busca de treinamento e rivalidade em torneios. É uma luta entre mundos, e não vidas seguindo numa sociedade que se mantém, que de forma alguma é ameaçada de ruir subitamente.

Em Mortal Kombat, a mecânica das lutas é diferente da de Street Fighter. Street Fighter RPG pode permitir uma boa adaptação, embora, ao invés de três socos e três chutes básicos, os lutadores tenham soco alto, soco baixo, chute alto e chute baixo em Mortal Kombat. Eles também possuem golpes próximos que possuem maior impacto que podem representar muito bem o soco e o chute forte de SFRPG.

Uma grande diferença está no impacto dos golpes: em Mortal Kombat, praticamente todos os golpes especiais físicos derrubam o oponente, caso não sejam bloqueados. Isso também acontece com o uppercut e com o Roundhouse.

Em SFRPG, golpes singulares raramente provocam esse efeito em um oponente, a menos que causem knockdown ou knockback. Por outro lado, a regra do atordoamento torna totalmente vulnerável um oponente que sofre mais dano que o seu Vigor em um ataque. Se, em Street Fighter, isso representa o oponente cambaleante e sem reação, em Mortal Kombat representará o oponente lançado para o alto, totalmente vulnerável para um novo ataque, sem qualquer modificação nas regras.

### Fatality

Algo que é clássico no Mortal Kombat são as finalizações (fatalities). Como as mortes são permitidas nos torneios, e também em combates casuais guerreiros do OutWorld dificilmente terão

compaixão de terráqueos (e vice-versa), as mortes ocorrem com frequência.

Como linha-guia, deve-se assumir que após ser nocauteado o oponente ainda cambaleia por um turno, como que atordoado. É possível, assim, que ele seja atacado com dificuldade 4, pois não tem qualquer reação, nem mesmo os reflexos de alguém que sofre atordoamento. Nessas condições, ele deve ser atacado de modo que receba agravados a até pelo menos metade de seus níveis de Saúde. Se isso acontecer, o Fatality funcionou corretamente, e o personagem está morto. Ele só pode voltar com algum benefício dos deuses ou um episódio como a volta de Johnny Cage – um portal dimensional aberto por magia.

Por exemplo: Johnny Cage nocauteou Baraka com 2 agravados, e decide usar seu Dragon Punch para separar sua cabeça do corpo. Shao Kahn grita "Finish Him!", e ele rola seu dano 17 contra o Vigor 5 de Baraka (12 dados), precisando de 8 sucessos com dificuldade 4 para ser bem-sucedido.

Certos fatalities não são reproduzidos com manobras comuns. Kano, por exemplo, é conhecido por arrancar o coração de seus oponentes. Ele pode jogar uma Carta de Feito, sendo obrigado a gastar 1 Força de Vontade e rolar Força + Apresamento, devendo ser capaz de levar o oponente aos danos agravados necessários. É uma ação difícil de ser realizada – ora, ele está enfiando a mão na caixa torácica do oponente! –, mas que é tão espetacular que certamente renderá mais Glória que um Fatality comum. Além disso, o jogador ainda pode se valer da regra de utilizar o Chi para enrijecer sua mão – mais detalhes no Apêndice –, conseguindo, assim, reduzir a dificuldade do teste de modo a facilitar a obtenção dos sucessos necessários.

É possível, ainda, tentar um Fatality enquanto o oponente está atordoado no meio da luta. Embora seja muito mais difícil levá-lo a tantos agravados neste momento, certas manobras muito poderosas podem permitir. Nessa situação, porém, a dificuldade para o dano é a padrão (6).

### Brutality

Outra modalidade de finalização é o Brutality: o lutador, após nocautear o oponente, executa um mesmo combo dizzy duas vezes, em sequência,

devendo conseguir tirar toda a Saúde do oponente em agravados – lembrando que os danos após o nocaute são rolados com dificuldade 4.

No Brutality, o corpo do oponente geralmente é dilacerado. A violência é tanta que seus membros e vísceras voam para os lados, num efeito espetacular. Por isso, ele costuma resultar em bastante Glória, embora seja mais difícil de executar que o Fatality.

### **Poupar o oponente, Friendship e Mercy**

Nem sempre o combatente quer provocar a morte de seu oponente. Às vezes, quer apenas completar o serviço com mais um golpe, ou ainda ele aproveita para se exibir enquanto o oponente cambaleia (Friendship). Também há aqueles que permitem que o oponente derrotado se recupere parcialmente para continuarem o combate por mais um tempo (Mercy).

Se o lutador quiser apenas concluir o nocaute quando o narrador anuncia “Finish Him/Her”, basta que o jogador declare isso. Nenhuma rolagem é feita e não há dano adicional, é apenas um golpe com efeito narrativo que completa o nocaute e poupa o oponente.

O Friendship deverá ser narrado pelo jogador. Ele se exibe como achar melhor enquanto o oponente cambaleia até cair.

E o Mercy é a concessão de mais uma chance: o oponente recupera uma fração de sua Saúde (ele rola seu Vigor, e cada sucesso recupera

um ponto, com um mínimo de 1). O combate é então retomado. O Mercy só pode ser concedido uma vez por combate.

### **Renome**

Não há nenhum problema na utilização da tabela de Renome apresentada no livro básico de Street Fighter. Contudo, o Narrador deve lembrar que ela é própria para torneios honrados de artes marciais, com regras e o respeito à vida. Dentro do Mortal Kombat, pequenas alterações devem ser realizadas:

| <b>Ação</b>                    | <b>Honra</b> | <b>Glória</b> |
|--------------------------------|--------------|---------------|
| Atingir um oponente atordoad   | -            | -             |
| Nocautear um oponente atordoad | -            | +1            |
| Poupar um oponente derrotado   | +2           | +1            |
| Executar um Fatality           | -            | +3            |
| Executar um Brutality          | -            | +4            |
| Executar um Friendship         | +1           | +2            |
| Conceder um Mercy              | +3           | +3            |

Fora das arenas, combater criminosos ainda será honrado. Qualquer menção à Shadaloo deve ser substituída pelo OutWorld. Portanto, frustrar planos dos feiticeiros de Shao Kahn, impedir uma invasão e repelir aqueles tarkatan que entraram por um portal proibido certamente renderá bastante Honra e Glória aos combatentes.





## Capítulo VII – Cenário

*"Não há conhecimento que não seja poder."*

– Ditado de sabedoria do mundo de Mortal Kombat

O cenário de Mortal Kombat é bastante complexo. O Reino da Terra é quase idêntico ao nosso mundo em todos os aspectos, contudo, com portais abertos por feiticeiros por todos os cantos, principalmente na Ásia, e deuses sendo louvados e se manifestando em mosteiros e templos. O Mortal Kombat não é muito conhecido, e a Ilha de Shang Tsung funciona como um elo entre a Terra e o OutWorld.

Além dos Reinos conhecidos, há dezenas, centenas, e até milhares de outros, e o Narrador é livre para criá-los e desenvolvê-los. Aliás, seria muito interessante uma crônica com um novo Mortal Kombat, agora de outro Reino tentando invadir a Terra.

### Netherealm



Também conhecido como “Inferno” na Terra, o Netherealm (Reino do Nada) é a dimensão para qual são mandados todos aqueles que, de algum modo, incomodam a ordem no Universo e ameaçam sua estrutura. Deuses rebelados, almas de pessoas malignas mortas, dentre outros...

É um lugar muito bárbaro, rude, sombrio, quente, escuro e seco. Lá, definitivamente prevalece a lei do mais forte, e feiticeiros, almas poderosas, semi-deuses e deuses lutam pelo poder e pelo controle de certas áreas. Sair de lá não é tão fácil, contudo também não é impossível: às vezes pessoas que possuem muito ódio fazem pactos com demônios para que retornem à vida por algum tempo, e aí executem sua vingança. Não se sabe o

que move esses “demônios”, contudo deve ser algo bem grande. Alguns apenas acumulam poder para que retornem aos seus planos de origem, já outros pensam em coisas bem maiores.

Para deuses, tecnicamente seria mais fácil sair de lá, dado o seu imenso poder, contudo é paradoxal a estadia no Netherealm: quanto mais poderoso se é, e quanto mais importante for o motivo pelo qual se foi enviado para lá, mais difícil é sair. Se é fácil para alguns mandar de volta espectros como Scorpion, muitos feiticeiros cheios de conhecimento teriam de se reunir para enviar um deus para outro plano – afinal, deve haver motivos bem fortes para se ter enviado um deus para lá.

Seria raro que personagens jogadores fossem enviados ao Netherealm em missão, todavia não impossível. Quem sabe Raiden tem algum plano para eles? De qualquer forma, quem é do Netherealm pode transportar pessoas para lá, caso o seu poder seja muito grande (como Scorpion). O difícil, para o transportado, seria sobreviver lá e achar alguma forma de retornar. Portais são escassos, até mesmo proibidos. O ar é pesado, abafado, o calor chega a ser insuportável para seres vivos em boa parte do tempo. Acima de tudo, sempre haverá alguém nas sombras querendo matá-lo ou capturá-lo...

### Espectro

Um espectro é alguém que, por algum motivo, fez um pacto com um ser poderoso do Netherealm para retornar ao seu plano de origem por um certo tempo.

Um espectro não precisa comer ou dormir, mas, por ser amaldiçoado, sempre possui Honra zero. Uma vez que tenha cumprido a sua missão, ele pagará um preço (que geralmente é se tornar um peão de Netherealm), e por isso uma crônica com um ou mais personagens espectros exige experiência por parte do Narrador para manejar os fatos com prudência e fazer com que tudo se concretize o mais tarde possível.

Para piorar, sempre o espectro deverá estar tentando cumprir sua missão, senão terá -1 nos seus Atributos Físicos e nos modificadores de combate, além de Força de Vontade zero.

Espectro é tratado como um Antecedente especial:

- Você nunca morre, não importando o dano sofrido; sempre retorna mais tarde, até que tenha cumprido o seu desígnio.
- Você é capaz de criar uma ilusão para o seu corpo podre ou em forma de caveira, parecendo ser uma pessoa comum.
- Você possui uma arma acoplada ao seu corpo. Geralmente é uma arma que você gostava de usar (como o arpão de Scorpion). Ela é indestrutível e nunca poderá ser roubada ou perdida.
- Você domina os poderes do fogo, recebendo gratuitamente Elemental (fogo) 1 e podendo avançar no domínio desse poder.
- Você tem livre acesso entre o Netherealm e o seu plano de origem, desde que compre a manobra Elemental Stride e utilize uma chama para ter acesso ao inferno, podendo, ainda, levar uma pessoa junto.

### *Irmão das Sombras*

Os Irmãos das Sombras são um antigo clã de guerreiros que reside no Reino do Nada (Netherealm). Eles se assemelham aos ninjas da Terra, com grandes habilidades e poderes, e cheios de cultos místicos e poderes malignos. Também há uma hierarquia presente, e o Antecedente Herança do Clã funciona bem para eles; no entanto, sua magia negra é muito forte, e isso é representado por um novo Antecedente.

Apesar de não serem do OutWorld, esse é o lugar onde costumam ser vistos com maior frequência – uma vez que quase ninguém sabe como chegar ao Netherealm, a não ser quem veio de lá.

Confira a seguir os bônus:

- O lutador pode uma vez por dia se transformar em sombra (Shrouded Moon), gastando 1 Chi. O efeito dura uma cena. Ele é obrigado a gastar 3 pontos em Luta às Cegas.
- O mesmo que acima, mas ele pode fazê-lo duas vezes por dia.
- O lutador pode fazê-lo três vezes por dia, e ainda dura duas cenas.
- O lutador pode fazê-lo quantas vezes quiser, e o poder dura até um capítulo. Além disso, as viagens entre o Netherealm e outros planos são fáceis para ele, podendo ser executada com o gasto de 2 Chi. Para isso, ele deve colocar Foco 5, e ganhará a manobra Yoga Teleport.
- O lutador simplesmente se transforma em sombra e pode ficar assim para sempre, se quiser.

Mesmo possuindo o Antecedente, um Irmão das Sombras ainda precisa comprar a manobra Shrouded Moon e colocar Herança do Clã no mínimo no nível 4. Outros poderes ninjas, como Death's Visage, combinam com o clã também.

Irmão das Sombras é um Antecedente que custa 4 pontos de Antecedentes / Bônus / Experiência por nível.

### **Portais**



Os portais dimensionais são, com toda certeza, a melhor e mais segura forma de se viajar entre os planos. Geralmente abertos por deuses, contudo por brechas das leis universais permitido a feiticeiros mortais, consistem numa espécie de túnel de fogo ou energia azulada com um interior negro e escuro, por meio do qual é possível chegar ao destino.

Abrir um portal é uma tarefa difícil a qualquer pessoa, e geralmente requer um ritual, um amuleto ou certa concentração. Considera-se que alguém com Mistérios 3 tem alguma noção de como se abrir um portal, e alguém com Mistérios 5 sabe exatamente como fazê-lo, apesar de precisar ter um Foco alto para concentrar o seu Chi e gerar a distorção na realidade.

O rito pode consistir em encontrar um lugar adequado, provavelmente solo sagrado, e reunir pedras específicas na hora certa do dia. Então o mago medita e consegue abri-lo por um curto período de tempo, o necessário para que ele e seus prováveis aliados façam a travessia. Nem sempre isso funciona, e uma falha no teste ou a não observância de algum detalhe em especial podem mandar os viajantes para um destino completamente inesperado.

Na Ilha de Shang Tsung há portais ligando os dois mundos, mas são imperceptíveis. Pelo mar

surgem naus da Terra e do OutWorld, e quartos e masmorras podem levar para uma nova dimensão ao se entrar por uma porta e sair por outra.

Recentemente, após a quebra das regras de Shao Kahn por duas vezes, portais começaram a se abrir espontaneamente ligando a Terra e o OutWorld, e muitos kombatentes ficam atentos, esperando por sinais para quem façam suas viagens e realizem seus destinos.

### **Reino da Terra**

A seguir, grupos e organizações que têm uma participação marcante nos eventos do Mortal Kombat, todas sediadas na Terra.

#### *Agência de Investigação dos Assuntos do OutWorld*

Esta agência de investigação foi criada por Sonya e Jax após a invasão de 1º de Abril de 1995, e o seu objetivo é ficar em vigília, encontrar portais dimensionais e impedir que outworlders venham para a Terra em segredo. Suas missões no planeta são as mais diversas possíveis, desde roubar amuletos em templos a tentar assassinar kombatentes. A geração que surgiu é muito talentosa, não representada apenas por um homem como quando Kung Lao derrotou Shang Tsung há 500 anos, e isso promoveu uma guerra de guerrilhas entre os mundos.

No início, Sonya e Jax apenas uniram forças com grandes lutadores de Nova Iorque, e depois do restante dos EUA. Quando a invasão já tinha sido controlada, e tudo era reconstruído, a ameaça do ressurgimento dos Batalhões de Extermínio fez com que fossem levados a sério, e lhes foi dada uma sede e armamentos, além de batalhões e agentes treinados.

Atualmente, várias nações seguiram o exemplo de Sonya e Jax, e há postos de observação autorizados em vários cantos do mundo, representando a Agência de Investigação dos Assuntos do OutWorld. Apesar de Sindel ter passado a governar com a queda de Kahn, e Edênia ter ressurgido, ainda é uma terra de ninguém em vários pontos, e centaurianos e shokans em guerra, tarkatans passando fome e feiticeiros sedentos por poder podem tentar ir para a Terra a qualquer momento.

#### *Clã Dragão Negro*

O Dragão Negro é um dos maiores grupos criminosos da Terra, e segue uma organização estritamente oriental em terras ocidentais, talvez por seus líderes serem mestiços ou mesmo estrangeiros.

Não há muito o que se falar sobre a organização; crônicas podem até ser baseadas nela ou na luta contra ela, em suas atividades, mas é tudo muito simples, preto no branco. Efetuam roubos, assassinatos (principalmente) e são difíceis de ser pegos, como criminosos japoneses e chineses.

#### *Clã Lin Kuei*



Em algum lugar da porção norte da Ásia, provavelmente na China, reside um clã secreto de assassinos e ladrões conhecido como Lin Kuei. Esse grupo existe há séculos e por muito tempo prosperou devido às más intenções das pessoas que pagavam por seus serviços. Seus guerreiros são escolhidos ao nascer para serem criados longe das atividades diárias da civilização e desprovidos de suas antigas vidas. Todos eles possuem técnicas e habilidades que os separam dos homens normais, como a habilidade de congelar os oponentes ou desaparecer no ar. Essas habilidades são passadas de geração a geração e aperfeiçoadas com as experiências da vida.

Pelos seus trajes e métodos, muitos associam os Lin Kuei aos clãs ninjas, principalmente pelas lendas dizerem que o Ninjitsu nasceu na China, e depois migrou para o Japão. Talvez até mesmo o Lin Kuei seja o resultado da ação do tempo nalgum grupo ninja original que

ficou em sua terra natal, mas suas técnicas são chinesas, claramente.

Quando a pesquisa tecnológica do Lin Kuei chegou ao seu extremo (algum tempo depois da morte do Quinto Sub-Zero nas mãos de Scorpion), eles decidiram robotizar seus guerreiros humanos. Mesmo que suas almas fossem removidas, assim eles ganhariam habilidades muito mais poderosas e seriam totalmente leais a seu clã. O Sexto Sub-Zero e Smoke não concordaram com a decisão e decidiram fugir... Apenas Sub-Zero escapou.

Nos finais da invasão catastrófica de Shao Kahn, o Lin Kuei foi destruído. No entanto, o Sexto Sub-Zero decidiu reestruturar o Lin Kuei como uma organização dedicada à defesa do Reino da Terra. Ele se tornou o novo Grande Mestre, e fez a nova sede do clã em um templo congelado de algum lugar do Ártico – lá, o Lin Kuei poderia honrar suas habilidades sem interrupções.

### *Domínios de Shao Kahn*

Depois da invasão pelo enorme portal aberto em Nova Iorque, Shao Kahn ficou em Manhattan, num alto edifício. Suas tropas ficaram nas proximidades, e Motaro também passou a morar no prédio, isso quando não estava pelas ruas comandando os Esquadrões de Extermínio. Confira a seguir os lugares mais interessantes do domínio de Kahn na Terra:

- O Porto: Foi em Manhattan que Kurtis Stryker começou com sua revolta a acabou sendo escolhido pelos deuses Anciãos. Portanto, o porto de Manhattan é vasculhado pelas tropas de Motaro a procura de novos Strykers, o que costuma gerar muitos combates e destruição.
- A Cova: Esse foi o lugar que Shao Kahn escolheu para começar seu reinado na Terra! Fica numa torre, com uma ponte bem no meio, de modo que o perdedor pode cair para qualquer um dos lados. No fundo, há vários moinhos muito potentes, sempre girando (eles causam 15 danos de dano por turno de contato, sem contar o dano da queda).

### *Ilha de Shang Tsung*

A ilha de Shang Tsung está na Terra, mais precisamente nalgum ponto perdido do Pacífico Sul. Ela é camuflada magicamente quando não há torneio, perdendo a ligação com o resto da Terra, e

nem bússolas funcionam por lá. Estima-se que seja um elo entre a Terra e o OutWorld, funcionando como um ponto neutro onde pode acontecer o Mortal Kombat.

Locais interessantes da ilha:

- O Templo de Shang Tsung: Aqui Shang Tsung vive, aguardando pela tomada da Terra. Ele promove seus combates aqui, mas está de olho na Cova de Reptile. No chão, um tapete vermelho oculta parcialmente o sangue derramado pelos combatentes, e estátuas de serpenteantes dragões ornaram o cenário perto das paredes. Há um trono, onde Tsung assiste as lutas e age como juiz.
- O Templo do Kombat: Nessa arena, existem estátuas de todos os combatentes do atual torneio. Há dois portais de pedra onde às vezes se abrem trilhas para outras dimensões, ora a Terra, ora o OutWorld. O local é silencioso, e as lutas se promovem durante a noite.
- A Cova (The Pit): É, provavelmente, o lugar mais perigoso para se combater! Uma ponte de uns dois metros de lado atravessando uma cova profunda de vinte ou trinta metros de diâmetro. A queda, além de causar dano pela altura (cinquenta metros), ainda reserva ao azarado que caia lanças voltadas para ele, geralmente trespassando-o três delas ou mais. Seu dano pode ser agravado ou não, de acordo com o Narrador, mas costuma ser de mais de dez dados.

### *Ordem da Luz*

A origem da Ordem da Luz se confunde com a própria origem da humanidade. São os originais clérigos de Raiden e guardiões da Terra. A cada 50 anos um guerreiro deles é enviado ao Mortal Kombat para defender a Terra.

O templo fica na China, e é um conglomerado de construções que lembram a do sudeste asiático, como as tailandesas. Seus monges geralmente raspam a cabeça, e são treinados em Kung Fu e Tai Chi Chuan, de acordo com suas aptidões. Seu último grande campeão tinha sido Kung Lao, mas depois que ele foi morto por Goro, todos os seus outros guerreiros foram derrotados. Liu Kang era sua última esperança, e de fato conseguiu.



Por mais que possa parecer estranho para as pessoas acostumadas à vida cética do século XX-XXI, deuses e semi-deuses caminham entre os mortais no corredores dos templos, nos pátios das construções, e alguns guardam setores especiais, impedindo a entrada de estranhos e vigiando amuletos e artefatos. Sub-Zero Classic, por exemplo, enfrentou vários dos desafios de dentro dos templos, como os deuses da Terra, do Fogo e da Água, e tudo para roubar um talismã sagrado.

Estrangeiros são bem-recebidos, geralmente, mas sempre com cautela. Aos que buscam iluminação são revelados salões ornados e silenciosos, lhes são oferecidos passeios por lugares belos e em contato com a natureza, mas setores que guardam segredos lhes permanecem ocultos. Se perguntam sobre algo assim, os monges apenas riem e dizem que o povo inventa muitas lendas.

Como seu deus maior é Raiden, os mestres do templo vivem preparando novos garotos para ajudarem Liu Kang e o novo Kung Lao na luta contra OutWorld. Contudo, Baraka e seu exército vieram por um portal logo após a derrota de Gorō e Shang Tsung no Mortal Kombat, e eles destruíram o templo a mando de Kahn, deixando, contudo, os monumentos de pé.

Por mais que esteja tudo abandonado, os vários portais que levam ao OutWorld e trazem dele permanecem abertos (inclusive foi aí que Jax e Sonya foram parar depois do segundo torneio).

Relacionada à Ordem da Luz é a Sociedade Secreta do Lótus Branco, que foi fundada por Liu Kang e Kung Lao pouco antes da invasão da Terra. Assim como a agência de Jax e Sonya, consiste em preparar forças para a invasão de OutWorld. Geralmente seus membros são praticantes de Kung Fu e/ou ex-monges da Ordem da Luz. Ela é pequena, mas não é fraca como aparenta.

## **Reino de OutWorld**

O OutWorld, à uma primeira vista, se parece com um reino bárbaro-medieval, com todo o tipo de bizarrice imaginável. Os castelos possuem gárgulas, caveiras, não são pintados de forma alguma, e cheios de correntes, portões que se abaixam, e torres com sacadas que se esticam rumo ao abismo.

Ao redor dos castelos, que englobam várias casas dentro de seus muros como vilas medievais, antes havia plantações de todo tipo, mas agora há

apenas desertos. As tropas de Kahn são poderosíssimas com exércitos centaurianos e um ou outro comandante shokan, contudo é sabido que há outros reinos perdidos pelo seu mundo, que é muito grande. Ninguém sabe muito bem que tipos de segredos escondem a Floresta Viva e as terras além dos domínios dos tartakans, por exemplo.

Grupos de bandoleiros são corriqueiros e atacam quem quer que esteja viajando.

A seguir, descrições de povos/lugares mais importantes:

### *Centaurianos*

Os centaurianos não possuem um reino, mas sim convivem com os poucos humanos que estão sob o domínio de Shao Kahn. Feiticeiros, sacerdotes de seu culto sombrio, soldados, súditos, etc. O ódio entre centaurianos e shokans não tem uma explicação bem precisa; talvez ciúme pelas posições que ocupam ou ocuparam nas respectivas épocas nos exércitos de Kahn, ou ainda por serem espécies inimigas por natureza.

De fato, enquanto os shokans constituem um reino subterrâneo (Kuatan), os centaurianos preferiram se misturar aos humanos, e se por um lado estes dizem dos primeiros que são animais acéfalos, os shokans vêem seus inimigos como desonrados que deixaram sua cultura para trás. Nas ruas dos conglomerados humanos, como, por exemplo, no castelo de Kahn, é comum ver centaurianos pelas ruas, sejam machos ou fêmeas.

Em termos de regras, centaurianos são tratados como híbridos animais de touros.

### *Tropas de Kahn*

Os soldados de Kahn geralmente portam lanças e usam máscaras em seus rostos, a fim de que seja deixada de lado a sua individualidade. Eles são agressivos e matam primeiro, perguntando depois. Geralmente são tratados como os Guerreiros apresentados no Apêndice B de Street Fighter, exceto que são armados com Lança, possuindo 3 ou 4 em sua técnica armada.

Eles também ficam de guarda na ilha de Shang Tsung durante o Mortal Kombat, e não serão



educados com kombatentes que desobedecerem as ordens e vagarem pela ilha ao invés de ficarem em seus aposentos.

### *Floresta Viva*



Sombria e densa durante o dia, totalmente escura e repleta de sons pela noite, a fantástica Floresta Viva fica próxima às planícies desertas onde vivem os tarkatans. Poucos são os que conseguiram atravessá-la, e esses não retornaram; apenas lendas preenchem o imaginário dos outworlders sobre o que há além desse limite físico. O que se sabe, de qualquer forma, é que o mundo adiante pode abrigar muitos reinos perdidos, e talvez alguém que ainda não tenha sido corrompido pela maldade de Kahn.

As árvores riem, e até podem surrar visitantes indesejados com seus galhos – mas não se atreveriam a enfrentar alguém poderoso o suficiente para escapar de suas armadilhas e destruí-las.

Jade e Smoke costumavam andar por esse lugar durante o segundo torneio.

### *Planícies desérticas*

As planícies desérticas são o que restou de lindos campos e gloriosos reinos devastados por Shao Kahn. São comparáveis ao Saara da Terra. Lugares inóspitos, de sobrevivência quase impossível. Animais são raros, os ventos cortantes, a noite é gélida e o dia escaldante. Uma raça nômade é muito comum no lugar, a dos tarkatans, que está neutra à guerra Terra/OutWorld. Kahn faz de tudo

para ter o seu apoio, inclusive oferecendo Mileena como noiva para Baraka.

### *Tarkatan*

Dentre as raças de OutWorld, eles se destacam por vários motivos, como, por exemplo, pelo fato de se manterem alheios à guerra entre Reinos. Eles possuem uma aparência de humanos comuns, exceto por alguns detalhes: costumam ter um prolongamento o osso dos braços transformando-se numa garra retrátil de filete único. Também podem possuir presas e habilidades atléticas fora do comum (como escalar superfícies verticais e rolar com maior facilidade).

Tarkatan funciona como um Antecedente que garante manobras exclusivas. Com 1 ponto se escolhe só uma, com 3 pontos duas e com 5 pontos as três. Bite e Claw já foram vistas nos híbridos animais, e Athletic é simples, conferindo sempre -2 dificuldade para escalar, rolar, esquivar-se de projéteis e outras atividades atléticas.

Os tarkatans são um povo unido, e Baraka se declara seu rei. Só não se sabe se ele é líder de um dos vários bandos ou de todos eles, o que é bem diferente. Como eles se adaptam a qualquer ambiente e estão bem espalhados por OutWorld, não dá para saber exatamente quantos deles existem, mas se calcula que nesse mundo cataclísmico existam mais de dez mil e menos de cem mil tarkatans.

Caso o Narrador queira usá-los como soldados numa guerra épica, suas características médias são:

- Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 0, Percepção 4, Inteligência 1, Raciocínio 2
- Antecedentes: Tarkatan 3
- Técnicas: Soco 3, Chute 2, Bloqueio 2, Apresamento 4, Esportes 4
- Manobras e Armas:

| Manobra     | Vel. | Dano | Mov. |
|-------------|------|------|------|
| Jab         | 6    | 5    | 4    |
| Strong      | 4    | 7    | 4    |
| Fierce      | 3    | 9    | 3    |
| Short       | 5    | 5    | 4    |
| Forward     | 4    | 7    | 3    |
| Roundhouse  | 2    | 9    | 3    |
| Apresamento | 4    | 7    | Um   |
| Bloqueio    | 8    | -    | -    |
| Movimento   | 7    | -    | 7    |
| Jump        | 7    | -    | 4    |

| Manobra        | Vel. | Dano | Mov. |
|----------------|------|------|------|
| Kippup         | Esp. | Esp. | Esp. |
| Power Uppercut | 3    | 9    | Um   |
| Throw          | 2    | 9    | Um   |
| Athletic       | Esp. | Esp. | Esp. |
| Bite           | 5    | 7    | 3    |
| Claw           | 3    | 8    | 4    |

- Chi 1, Força de Vontade 7, Saúde 10

### *Reino de Kuatan*

O Reino Shokan fica nos subterrâneos de OutWorld, provavelmente embaixo das Terras de Shao Kahn e das planícies desérticas. É um reino ainda pior que o de Shao Kahn, com uma competição muito maior e uma menor chance de sobrevivência, sem quartos e paredes ornadas, sem grandes palácios e construções. Os nobres costumam se divertir fazendo guerra, lutando por esporte, tomando fêmeas à força ou comendo em banquetes.

Lá há um sistema monárquico, assim como em quase todo o resto de OutWorld. Gorbak é o atual rei, e Goro é o príncipe. Eles têm boas relações com Kahn, e costumam ajudá-lo enviando tropas e guerreiros. No entanto, se Kahn desaparecer, nada garantirá que seguirão lutando contra a Terra, uma vez que eles procuram o lucro e o seu quinhão do tesouro, e nada mais.

Seus maiores inimigos são os centaurianos.

### *Shokan*

Shokan é tratado como um Antecedente, assim como Híbrido Animal. Veja a seguir suas regras e vantagens. Note que um Shokan nunca pode possuir Destreza maior do que 4.

- Você possui quatro braços. Um braço extra concede a vantagem de poder gastar 1 Força de Vontade para rolar o dano de qualquer manobra baseada em soco mais uma vez no mesmo turno. Se a manobra já gastava Chi, o personagem deve gastar novamente. Além disso, o segundo braço

extra de Goro, Kintaro e Sheeva concede o dobro da Força nos testes para escapar de um Apresamento Sustentado, ou para manter um.

- Você paga o custo normal para aumentar Atributos Físicos até 7.

- Você pode possuir Atributos Físicos (exceto Destreza) nível 9.

- Você paga o custo normal para aumentar Atributos Físicos até 9.

- Você pode possuir Atributos Físicos (exceto Destreza) nível 10.

### *Terras de Shao Kahn*

O reino de Shao Kahn é bem grande, apesar de seu castelo ocupar uma área do tamanho de uma cidade medieval. Ele considera seus domínios diversos lugares, mas na sua investida pessoal contra a Terra lançará combatentes em todos os cantos possíveis do OutWorld. Veja a seguir os lugares mais interessantes pelos quais passarão os kombatentes em sua cruzada até o confronto final contra Kahn:

- A Cova: A Cova da Ilha de Shang Tsung na verdade foi inspirada na Cova do OutWorld, localizada na cidade de Shao Kahn. Uma ponte une dois lugares bem altos separados por uma depressão bem profunda, talvez mais que a da ilha sede do Mortal Kombat. No entanto, o dano é somente pela queda, sem as lanças lá embaixo. De qualquer forma, geralmente é fatal.
- A Piscina dos Mortos: Essa fina ponte é cercada de piscinas de... ácido! Qualquer um que cair lá sofre 20 pontos de dano por turno (com direito a absorver, como no Acid Breath). Sem contar as marcas para o resto da vida... se sobreviver!
- A Tumba do Kombat: Uma arena revelando um pôr-do-sol cinematográfico com aves pré-históricas voando no céu. Assim é a Tumba do Kombat. Espinhos ficam no teto e um bom uppercut pode mandar o oponente para a morte certa.



## Capítulo VIII – A conclusão do torneio e a invasão da Terra

*Scorpion consegue derrotar e matar Sub-Zero, para vingar a sua própria morte. E automaticamente, perde para sempre as lembranças de sua família. Liu Kang consegue derrotar a todos, inclusive Goro e Shang Tsung, tornando-se o campeão e impedindo que a Terra seja dominada pelo OutWorld. Shang Tsung retorna a seu imperador, Shao Kahn, implorando uma nova chance. Kahn decide que Shang Tsung terá sua segunda chance, mas num novo torneio comandado pelo próprio Kahn: o Mortal Kombat II.*

*Veja o que aconteceu logo após o final do Mortal Kombat: Liu Kang retorna a seu templo para celebrar sua vitória, mas o encontra destruído. Seus irmãos tinham sido mortos por um clã nômade de OutWorld, liderado pelo imperador Baraka. Kang viaja então ao OutWorld para vingar os irmãos e é recebido por um descendente de Kung Lao, que tem o mesmo nome. Johnny Cage resolve seguir atrás de Liu Kang, para ajudá-lo.*

*Sonya e Kano caem capturados pelas forças de Kahn. Um membro da equipe de Sonya, um tal Jackson (Jax) Briggs, parte em sua busca. Raiden volta ao Japão, para continuar protegendo a Terra.*

*O Mosteiro Lin Kuei recebe a informação que Shang Tsung ainda está vivo, e envia um novo emissário para tentar matá-lo em OutWorld. Esse emissário é o irmão mais novo de Sub-Zero: mas tem os poderes do irmão e usa o nome dele. A partir daqui, o novo personagem se chama Sub-Zero e o velho – morto por Scorpion – passa a se chamar Sub-Zero Classic. Smoke, que era amigo de Sub-Zero Classic e também é um ninja de Lin Kuei, resolve ajudar o irmão do amigo morto e acompanha Sub-Zero.*

*Scorpion também decide seguir Sub-Zero, crendo que o novo lutador é aquele que ele derrotou.*

*Reptile segue com Shang Tsung, para protegê-lo, dessa vez em OutWorld.*

*Baraka para de servir Kahn e é escalado para lutar com os guerreiros da Terra no próximo torneio. A princesa Kitana também luta ao lado do padrasto, assim como Jade. Mas com medo da traição de Kitana, Kahn pede a Shang Tsung que crie um clone grotesco da princesa, com seus talentos de luta, e assim surge Mileena.*

*Após ser derrotado, Goro desaparece e Kahn convoca um novo membro da raça Shokan para substituí-lo e liderar os guerreiros de OutWorld: seu nome é Kintaro, um homem-tigre.*

*Shinnok envia Noob Saibot, um dos Irmãos das Sombras, para observar o torneio e narrar a ele o que viu.*

*O torneio recomeça com violentas lutas. Shang Tsung pretende escravizar Reptile e qualquer outra raça de seres em extinção, mas Reptile jamais descobrirá. Kitana mata Mileena, é acusada de alta traição pela Corte de OutWorld e foge. Scorpion entra no torneio para enfrentar e matar Sub-Zero de novo. Mas ao vê-lo concedendo um Mercy (misericórdia), poupando a vida de rival, percebe que este é outro lutador. Scorpion descobre que muitos conspiram para matar Sub-Zero e decide aliar-se a ele, prometendo protegê-lo para todo o sempre.*

*Jax descobre que Sonya e Kano foram acorrentados em pilares por ordem de Kahn. Jax liberta os dois, mas Kano foge.*

*Os lutadores da Terra lutam cada vez melhor e Kahn decide reutilizar o mesmo plano que usou 10 mil anos antes: anuncia que invadirá a Terra para ressuscitar Sindel. Todos os lutadores voltam para seus lugares de origem.*

*Jax e Sonya voltam aos Estados Unidos e anunciam ao governo os planos de Kahn. Logicamente, ambos são considerados loucos. Daí decidem se preparar eles mesmos para a invasão. Jax se auto-equipa com braços biônicos.*

*Sub-Zero e Smoke voltam para o quartel de Lin Kuei e descobrem que os ninjas do clã estão sendo automatizados para lutar pelo OutWorld. Os primeiros ninjas cibernéticos são Cyrax e Sektor. Sub-Zero e Smoke se recusam e fogem. Mas Smoke é capturado e transformado: perde a sua alma, torna-se um ninja assassino, mas sem o poder de antes.*

*Sub-Zero consegue fugir e passa a lutar sem máscara, que é a marca do clã que ele abandonou. Lin Kuei envia Sektor e Cyrax para assassina-lo.*

*Como não pode voltar a Terra – onde é procurado – Kano fica em OutWorld e se oferece a Kahn para lutar no torneio com armas da Terra. Kahn incorpora Kano a seus lutadores e também*



uma nova lutadora Shokan: Sheeva. Shang Tsung permanece em OutWorld como feiticeiro-chefe de Kahn.

No dia 1º de abril de 1995, um largo portal se abre sobre os céus dos Estados Unidos, provocando pânico nas ruas. Os deuses Anciãos (Elder Gods) descem a Terra e escolhem, eles mesmos, os lutadores que irão para o Torneio, protegendo suas almas do poder de Shang Tsung, mas não suas vidas.

Shao Kahn invade a Terra, roubando as almas dos seres humanos. Como sabe que somente as almas dos lutadores escolhidos pelos deuses seriam preservadas, mas não suas vidas, ele envia esquadrões de extermínio, chefiados por Motaro, para eliminar qualquer ser vivente do planeta e impedir a participação da Terra no Torneio. Johnny Cage é uma das vítimas fatais.

Após a devastação dos esquadrões de Motaro, apenas oito lutadores sobrevivem: Sonya, Liu Kang, Kung Lao, Sub-Zero, Scorpion e outros lutadores que viviam à margem da saga. São eles:

Curtis Stryker: Um policial rebelde, escolhido pelos deuses enquanto trabalhava nas ruas.

Kabal: Um guerreiro que estava sendo eliminado pelas forças de Motaro. Salvo na última hora, só vive se usar o aparelho de respiração artificial.

Nightwolf: Um líder de históricas tribos indígenas norte-americanas.

Ermac, um ser que reúne as almas de combatentes mortos, entra no torneio em defesa da Terra.

Sub-Zero enfrenta Cyrax e Sektor e a seguir tem de lutar contra o velho amigo Smoke, agora sem alma. Apesar de sua transformação, Smoke reconhece o amigo e se une a ele para enfrentar Cyrax e Sektor.

Kung Lao é gravemente ferido ao enfrentar os batalhões de Motaro. Sobrevive, mas é dado como morto.

Scorpion é libertado por Shao Kahn de seu compromisso com os infernos, para a lutar pelo OutWorld e da invasão da Terra.

Jade e Reptile são enviados por Kahn para capturar Kitana e trazê-la viva. Jade entra em conflito: ou trai a amiga ou trai seu imperador. Reptile pretende assassinar Kitana. Kahn ressuscita

Mileena para que lute no torneio e também convoca Rain e Baraka.

De seu exílio, Shinnok envia Noob Saibot ao torneio. Sua missão é ganhar a confiança de Kahn.

Nas hostes de OutWorld, tem início uma rebelião. Jade decide ficar ao lado da amiga Kitana e se rebela. Rain descobre que Kahn assassinou seu pai ao invadir Edênia e também se rebela.

Na Terra, Raiden – que não tinha poderes para impedir a invasão de Kahn – percebe que está perdendo o controle da situação. Ele decide tomar a forma humana de novo e entra na batalha contra o OutWorld, sem o apoio dos outros deuses Anciãos.

A alma de Johnny Cage, que vagava no além, penetra na Terra pela janela aberta sobre os Estados Unidos. Cage recupera seu corpo e entra na luta.

Kahn praticamente passa a dominar OutWorld e a Terra, como um reino único. Ele agora confia em Noob Saibot e este recebe ordens de Shinnok para atacar. Se Sub-Zero conseguir recuperar o amuleto e Kahn for eliminado, Shinnok poderá voltar e enfrentar os deuses Anciãos de uma vez por todas.



## Apêndice A

As fichas apresentadas ao longo deste livro são dos personagens em seus auge, após o fim do Mortal Kombat 2, com a invasão da Terra instaurada por Shao Kahn. Alguns grupos, contudo, podem iniciar suas campanhas muito antes, nas maquinações de Shinnok junto aos Lin Kuei para roubar o seu amuleto, ou ainda nos meses (ou anos) que antecederam o torneio do primeiro Mortal Kombat.

Considerando essas possibilidades, este Apêndice trará fichas um pouco menos poderosas dos kombatentes, que poderão inclusive ser aliados ou adversários dos personagens jogadores em diversos estágios de uma campanha, evoluindo com eles e sempre trazendo uma percepção de que todos estão se aprimorando juntos.

As fichas correspondem a como eles se apresentaram no primeiro Mortal Kombat, com modificações em suas estatísticas de combate. Suas Habilidades, Antecedentes e Renome também podem variar de acordo com o Narrador.

Para utilizar outras fichas nesses períodos anteriores, realize os seguintes ajustes:

- Primeiro Mortal Kombat: -1 nos Atributos Físicos e Mentais e nas Técnicas (em ajustes rápidos, -1 Velocidade, -2 Dano e -1 Movimento em todas as manobras), e deixando o personagem com apenas dois combos; -2 em Chi, Força de Vontade e Saúde.
- Segundo Mortal Kombat: -1 nas Técnicas (em ajustes rápidos, -1 Dano e -1 Movimento em todas as manobras), retirando um único combo da ficha; -1 em Chi e Força de Vontade.

É importante notar que grandes vilões (como Goro e Shao Kahn) e seres que vivem milênios dificilmente terão poderes reduzidos, mesmo em começo de campanha. Os kombatentes do OutWorld seguem treinando, obviamente, e ganharam alguns combos e talvez uma ou outra Manobra Especial entre os torneios e a invasão da Terra, até em resposta às dificuldades que a atual geração de terráqueos lhes ofereceu, mas eles não sofrerão modificações tão dramáticas como os personagens jogadores ao longo da crônica.

A exceção fica por conta de Shang Tsung: ele estava velho e enfraquecido em MK1. Assim como Xaudó, ele não pode utilizar combos. Em geral, ele vai evitar combater de perto, a menos que se transforme em outro lutador.

### Liu Kang

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

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

Manobras e Armas:

| Manobra         | Vel. | Dano | Mov. |
|-----------------|------|------|------|
| Jab             | 7    | 6    | 4    |
| Strong          | 5    | 8    | 4    |
| Fierce          | 4    | 10   | 3    |
| Short           | 6    | 8    | 4    |
| Forward         | 5    | 10   | 3    |
| Roundhouse      | 3    | 12   | 3    |
| Apresamento     | 5    | 6    | Um   |
| Bloqueio        | 9    | -    | -    |
| Movimento       | 8    | -    | 7    |
| Jump            | 8    | -    | 4    |
| Kippup          | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep      | 3    | 11   | 2    |
| Power Uppercut  | 4    | 10   | Um   |
| Throw           | 3    | 8    | Um   |
| Fireball        | 2    | 9    | -    |
| Flying Kick     | 5    | 11   | 6    |
| Back Roll Throw | 4    | 10   | Um   |

Combos: Strong – Strong – Foot Sweep

Jab – Jab – Short (dizzy)

Chi 7, Força de Vontade 8, Saúde 18

### Johnny Cage

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

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

Manobras e Armas:

| Manobra     | Vel. | Dano | Mov. |
|-------------|------|------|------|
| Jab         | 6    | 8    | 4    |
| Strong      | 4    | 10   | 4    |
| Fierce      | 3    | 12   | 3    |
| Short       | 5    | 9    | 4    |
| Forward     | 4    | 11   | 3    |
| Roundhouse  | 2    | 13   | 3    |
| Apresamento | 4    | 7    | Um   |
| Bloqueio    | 8    | -    | -    |
| Movimento   | 7    | -    | 7    |
| Jump        | 7    | -    | 4    |

| Manobra        | Vel. | Dano | Mov. |
|----------------|------|------|------|
| Kippup         | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep     | 2    | 12   | 2    |
| Power Uppercut | 3    | 12   | Um   |
| Throw          | 2    | 9    | Um   |
| Fireball       | 2    | 8    | -    |
| Shadow Kick    | 4    | 13   | 6    |
| Elbow Smash    | 6    | 11   | Um   |
| Split Punch    | 3    | 11   | -    |

Combos: Strong – Strong – Foot Sweep  
Jab – Jab – Jab (dizzy)  
Chi 6, Força de Vontade 7, Saúde 18

### Sonya Blade

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

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

Manobras e Armas:

| Manobra         | Vel. | Dano | Mov. |
|-----------------|------|------|------|
| Jab             | 7    | 5    | 4    |
| Strong          | 5    | 7    | 4    |
| Fierce          | 4    | 9    | 3    |
| Short           | 6    | 8    | 4    |
| Forward         | 5    | 10   | 3    |
| Roundhouse      | 3    | 12   | 3    |
| Apresamento     | 5    | 8    | Um   |
| Bloqueio        | 9    | -    | -    |
| Movimento       | 8    | -    | 7    |
| Jump            | 8    | -    | 4    |
| Foot Sweep      | 3    | 11   | 2    |
| Power Uppercut  | 4    | 9    | Um   |
| Throw           | 3    | 10   | Um   |
| Back Roll Throw | 4    | 12   | Um   |
| Sonic Boom      | 1    | 10   | -    |
| Fireball        | 2    | 8    | -    |
| Elbow Smash     | 7    | 8    | Um   |
| Thigh Press     | 4    | 12   | Um   |

Combos: Short – Thigh Press (dizzy)  
Jab – Jab – Jab (dizzy)  
Chi 5, Força de Vontade 9, Saúde 18

### Raiden

Utilize a mesma ficha de seu avatar do Capítulo III.

### Scorpion

Atributos: Força 4, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 1, Manipulação 4, Aparência 2 (0), Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 5  
Manobras e Armas:

| Manobra          | Vel. | Dano | Mov. |
|------------------|------|------|------|
| Jab              | 6    | 8    | 4    |
| Strong           | 4    | 10   | 4    |
| Fierce           | 3    | 12   | 3    |
| Short            | 5    | 9    | 4    |
| Forward          | 4    | 11   | 3    |
| Roundhouse       | 2    | 13   | 3    |
| Apresamento      | 4    | 8    | Um   |
| Bloqueio         | 8    | -    | -    |
| Movimento        | 7    | -    | 7    |
| Jump             | 7    | -    | 4    |
| Kippup           | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep       | 2    | 12   | 2    |
| Power Uppercut   | 3    | 12   | Um   |
| Throw            | 2    | 10   | Um   |
| Back Roll Throw  | 3    | 12   | Um   |
| Shikan-Ken       | 5    | 10   | 4    |
| Sense Element    | Esp. | Esp. | Esp. |
| Flaming Fist     | Esp. | Esp. | Esp. |
| Fire Strike      | 3    | 11   | -    |
| Elemental Stride | 5    | -    | Esp. |
| Arpão            | 3    | 10   | -    |
| Shrouded Moon    | 4    | -    | 3    |

Combos: Power Uppercut – Arpão  
Shrouded Moon – Shikan-Ken – Arpão  
Chi 8, Força de Vontade 10, Saúde 18

### Sub Zero V (Bi Han)

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

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

Manobras e Armas:

| Manobra         | Vel. | Dano | Mov. |
|-----------------|------|------|------|
| Jab             | 6    | 8    | 4    |
| Strong          | 4    | 10   | 4    |
| Fierce          | 3    | 12   | 3    |
| Short           | 5    | 9    | 4    |
| Forward         | 4    | 11   | 3    |
| Roundhouse      | 2    | 13   | 3    |
| Apresamento     | 4    | 8    | Um   |
| Bloqueio        | 8    | -    | -    |
| Movimento       | 7    | -    | 7    |
| Jump            | 7    | -    | 4    |
| Kippup          | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep      | 2    | 12   | 2    |
| Power Uppercut  | 3    | 12   | Um   |
| Throw           | 2    | 10   | Um   |
| Back Roll Throw | 3    | 12   | Um   |



| Manobra    | Vel. | Dano | Mov. |
|------------|------|------|------|
| Ice Blast  | 1    | 10   | -    |
| Slide Kick | 3    | 12   | 5    |

Combos: Jab – Ice Blast (dizzy)  
Jab – Jab – Power Uppercut (dizzy)  
Chi 6, Força de Vontade 6, Saúde 18

### Kano

Atributos: Força 4, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 1,  
Manipulação 4, Aparência 1, Percepção 3,  
Inteligência 2, Raciocínio 3  
Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5,  
Apresamento 4, Esportes 5, Faca 4, Arremesso 4  
Manobras e Armas:

| Manobra        | Vel. | Dano | Mov. |
|----------------|------|------|------|
| Jab            | 6    | 7    | 5    |
| Strong         | 4    | 9    | 5    |
| Fierce         | 3    | 11   | 4    |
| Short          | 5    | 8    | 5    |
| Forward        | 4    | 10   | 4    |
| Roundhouse     | 2    | 12   | 4    |
| Apresamento    | 4    | 8    | Um   |
| Bloqueio       | 8    | -    | -    |
| Movimento      | 7    | -    | 8    |
| Jump           | 7    | -    | 5    |
| Kippup         | Esp. | Esp. | Esp. |
| Foot Sweep     | 2    | 11   | 3    |
| Power Uppercut | 3    | 11   | Um   |
| Head Butt      | 4    | 11   | 3    |

| Manobra        | Vel. | Dano | Mov. |
|----------------|------|------|------|
| Throw          | 2    | 10   | Um   |
| Rolling Attack | 4    | 12   | 9    |
| Faca Jab       | 8    | 8    | 5    |
| Faca Strong    | 6    | 10   | 5    |
| Faca Fierce    | 5    | 12   | 4    |
| Faca Arremesso | 4    | 8    | 5    |

Combo: Head Butt – Power Uppercut (dizzy)  
Jab – Jab – Head Butt (dizzy)  
Chi 5, Força de Vontade 7, Saúde 18

### Shang Tsung

Atributos: Força 1, Destreza 5, Vigor 3, Carisma 2,  
Manipulação 4, Aparência 1, Percepção 5,  
Inteligência 6, Raciocínio 6  
Técnicas: Esportes 5, Foco 6  
Manobras e Armas:

| Manobra            | Vel. | Dano | Mov. |
|--------------------|------|------|------|
| Movimento          | 8    | -    | 8    |
| Jump               | 8    | -    | 5    |
| Fireball           | 4    | 14   | -    |
| Improved Fireball  | 5    | 16   | -    |
| Metamorphose       | 7    | -    | 3    |
| Leech              | 6    | Esp. | -    |
| Repeating Fireball | 4    | 12   | -    |
| Absorb Soul        | Esp. | Esp. | Esp. |

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20





## Apêndice B

### Exibições

Durante o primeiro torneio, as exibições serão frequentes, e cada kombatente será testado conforme avance no torneio. A cada fase elas ficarão mais e mais difíceis. Confira alguns exemplos:

- Quebra de tijolos: teste Força + Soco (Dif. 6), 3 Sucessos
- Quebra de concreto: teste Força + Soco (Dif. 7), 3 Sucessos
- Quebra de bigorna: teste Força + Soco (Dif. 8), 4 Sucessos
- Quebra de rubi: teste Força + Soco (Dif. 9), 4 Sucessos
- Quebra de diamante: teste Força + Soco (Dif. 9), 6 Sucessos

Concentrar o Chi é muito importante nessa ação. Como regra opcional, o Narrador pode pedir que o kombatente role seu Foco. Cada sucesso capacita o personagem a gastar 1 Chi, enrijecendo o seu punho e diminuindo em um a dificuldade do teste.

### Longevidade

Deuses não são imortais, e sim longevos – vivem eternamente caso ninguém consiga matá-los. Um mortal também pode conquistar essa vantagem, embora seja raríssimo que isso aconteça por iniciativa própria do mesmo; magias que requerem muito esforço e tempo de execução ou então alguns amuletos podem conseguir isso, contudo o Narrador deve dificultar o máximo possível.

Geralmente o campeão do Mortal Kombat recebe essa dádiva para que possa lutar no torneio seguinte.

### Protegidos dos deuses

Shao Kahn e Shang Tsung possuem o poder de roubar almas de seus oponentes. No entanto, como todos os guerreiros da Terra são escolhidos pelos deuses Anciãos, eles são protegidos contra isso. Portanto, ninguém pode usar o poder contra um escolhido nocauteado (eles não podem ser mortos dessa forma).



# MORTAL KOMBAT

|                                                                                  |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                  |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|                                                                                  |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |

|                                                                                    |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                    |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|                                                                                    |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |

# MORTAL KOMBAT

|                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Kano                                                                              | Rain                                                                              | Shang Tsung                                                                       | Reptile                                                                           | Sindel                                                                            | Sheeva                                                                            | Goro                                                                              | Kintaro                                                                             | Shao Kahn                                                                           | Motaro                                                                              |
|                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |