



## Prólogo

"Há milênios, numa batalha com um deus decadente conhecido como Shinnok, fui responsável pela morte de uma civilização inteira. Para livrar todos os reinos da ameaça de Shinnok, entrei numa guerra que deixou a Terra por séculos sob uma terrível escuridão e bani o deus decadente, que foi amargar seu exílio em um lugar chamado Netherealm (Reino do Nada). Agora, depois da derrota de Shao Kahn pelas mãos dos guerreiros da Terra, Shinnok conseguiu escapar dos confins de Netherealm. A guerra está para começar novamente e, só desta vez, pode ser vencida pelos mortais."

- Raiden, deus do trovão e protetor da Terra

Com o fim do reinado de Shao Kahn, derrotado pelos guerreiros terrenos, a Terra e o OutWorld voltaram ao normal. OutWorld voltou a ser o planeta cheio de vida, conhecido como Edênia. Shao Kahn havia aberto um portal que uniu os dois mundos. Johnny Cage, morto durante a invasão do Exército do Imperador, finalmente conseguiu paz no céu. A guerra abalou as estruturas do clã Lin Kuei, que foi dissolvido mais tarde. Sindel recuperou sua consciência e ocupa o trono de Edênia por direito. Formou-se na Terra uma agência para investigar o OutWorld, liderada por Jax e Sonya. Esta estava em missão para capturar Jarek, o último sobrevivente da organização criminosa Black Dragon (Dragão Negro), a que Kano e, provavelmente Kabal, pertenceram.

Shinnok e seu exército preparavam-se para entrar em confronto com os deuses supremos outra vez. Os generais da tropa eram Reiko e Reptile – banido para o Netherealm por ser responsável pelo genocídio de várias raças. Quan Chi fez, então, uma proposta irrecusável a Scorpion: vida, em troca de sua participação na guerra celestial.

Tanya, filha do embaixador de Edênia em novos reinos, convidou refugiados de outros mundos para seu reino. Sindel recebeu bem os refugiados até descobrir que Shinnok estava entre eles com seu Exército das Trevas. Tanya, a traidora, havia aberto um portal para Netherealm. Quan Chi capturou Kitana, e Liu Kang prontamente seguiu para Edênia para salvá-la.



Quan Chi liderou o ataque do Exército das Trevas aos céus. Pensou-se que Reiko tivesse morrido, mas logo ele ressurgiu. Quando Raiden voltou para casa para comemorar a vitória sobre Shao Kahn, ele só achou os deuses sendo atacados. Agora ele é um dos únicos deuses da Terra.

Mas logo apareceu outro sobrevivente da batalha celestial: Fujin, deus do vento, que já foi um dos guardiões do amuleto sagrado. Liu Kang falhou em sua missão de salvar Kitana e voltou para casa, onde encontrou seu velho amigo e ex-membro da Sociedade Lótus Branco, Kai. Ele foi treinado pelos maiores mestres da Ásia. Olhando tudo dos céus, Johnny Cage pediu para ser ressuscitado e lutar pela Terra, no que foi prontamente atendido por Raiden. A tenente Sonya continuava sua perseguição a Jarek quando se deparou com uma batalha muito maior. Suas desavenças terminaram, por ora, para lutar contra as forças de Shinnok. Jax, que os acompanhava, entrou na briga.

O renegado Sub-Zero veste de novo o uniforme Lin Kuei, usado por seu irmão mais velho, o quinto Sub-Zero (conhecido como Sub-Zero Classic). Foi ele que derrotou Shinnok no Netherealm quando recuperou o amuleto sagrado e os segredos foram passados para o irmão mais novo. Segredos que contêm a chave para a destruição de Shinnok.

A guerra está para começar: de um lado, os defensores da Terra liderados por Raiden; do outro, o Exército das Trevas de Shinnok e Quan Chi. O destino da humanidade está em suas mãos. Não permita a vitória das forças da escuridão!

## **Capítulo I - Os antigos kombatentes**

# LIU KANG

**Histórico:** O imortal campeão do Mortal Kombat, Liu Kang é encontrado se aventurando no reino de Edênia para resgatar Kitana das garras do infame Quan Chi. Sem sucesso em sua missão, Liu Kang retorna à Terra e junta esforços para unir os melhores guerreiros do planeta. Dessa vez, não só para libertar o reino de Kitana, mas também para ajudar seu mentor e protetor da Terra, Raiden.

# Johnny CAGE

**Histórico:** Após a derrota de Shao Kahn, a alma de Johnny Cage está livre para ir a um nível mais alto. Do paraíso, ele observa seus amigos empenhando-se na batalha. Com o paraíso em desordem, ele fica sabendo que a guerra contra os Elder Gods foi ordenada por Shinnok. Cage procura Raiden para ajudá-lo a restaurar sua alma morta e se unir a Liu Kang em sua missão. Mais uma vez, Johnny Cage é encontrado lutando ao lado dos melhores lutadores da Terra.

# SONYA

**Histórico:** Após sua jornada em OutWorld e a quase destruição da Terra por Shao Kahn, Sonya se torna membro da própria agência de investigação de OutWorld na Terra. Seu primeiro trabalho é auxiliar Liu Kang na sua missão de ajudar o Deus do Trovão, Raiden. Ela deve sobreviver e impedir a ocupação da Terra pela ameaça trazida à tona por Quan Chi.

# SCORPION

**Histórico:** Em esperança de ganhar Scorpion como novo aliado na guerra contra os Elder Gods, Quan Chi faz ao ninja morto uma proposta que ele não pode recusar – VIDA, em troca de seus serviços como guerreiro contra os Elder Gods. Scorpion aceita, mas esconde seus verdadeiros motivos.

# REPTILE

**Histórico:** General do exército das trevas de Shinnok, Reptile pertenceu a uma raça extinta de répteis. Foi banido para o Netherealm por ter cometido genocídio contra diversas espécies. Responsável por milhões de mortes, Reptile é um perigoso aliado das forças do mal.

# JAX

**História:** Quando Sonya desapareceu procurando o último membro do Dragão Negro, o major Jackson Briggs foi atrás dela. Ele logo viu que a missão de Sonya a levava a lutar contra as forças de um Elder God maligno. Essa é uma batalha que eles devem vencer, ou seu mundo será esmigalhado nas mãos de Shinnok...

# SUB-ZERO

**Histórico:** Após a derrota de Shao Kahn pelas mãos dos guerreiros da Terra, o clã de Sub-Zero Classic, conhecido por o Lin Kuei, foi duramente atacado e dissolvido. Mas, com a ameaça trazida por Quan Chi, o guerreiro do gelo mais uma vez veste o manto familiar usado por seu irmão, o Sub-Zero original, e está decidido a recriar o clã. Ele também usa segredos passados para ele por seu irmão, segredos que podem ser a chave para parar Shinnok.

# RAIDEN

**Histórico:** Shinnok voltou, e agora Raiden se prepara como nunca para a batalha final. Uma vez mais tomará a forma humana para poder batalhar contra as forças de OutWorld.

# GORO

**Histórico:** Goro... Metade humano, metade dragão, era o protetor de Shang Tsung no primeiro torneio. Goro recebeu o título de campeão do Mortal Kombat ganhando do Kung Lao original, e por nove gerações continuou invicto, até o aparecimento do descendente de Kung Lao, Liu Kang. Goro acabou deixando de lado o desejo de vingança para liderar o seu povo na guerra contra os centaurianos; e Kitana fez um acordo com ele, chamando-o para acabar de vez com os exércitos enfraquecidos de Shao Kahn, e também para ajudar na luta contra Shinnok.

# NOOB SAIBOT

**História:** Noob Saibot veio da região de trevas da realidade – uma região conhecida como o Netherealm. Ele pertenceu a um grupo chamado "Irmãos das Sombras", que venera um maligno e misterioso Elder God. Sua missão é espionar os eventos e tomar lugar na batalha entre os reinos, além de relatar tudo ao seu líder enigmático.

## Capítulo II - Os novos kombatentes

# TANYA

**Histórico:** Filha do embaixador de Edênia aos novos reinos, Tanya ajudou um grupo de refugiados a fugir de seu mundo para a segurança do reino de Sindel. Mas após o consentimento da rainha para eles atravessarem o portal, ela soube que um dos guerreiros era nada mais nada menos do que Shinnok, o Elder God banido. A origem do portal aberto não levava a reino nenhum, mas sim dos confins do Netherealm. O reino de Edênia, uma vez livre, agora está nas mãos de Shinnok.

**Personalidade:** Você é atirada e persegue seus objetivos com todas as suas forças. No entanto, preserva a sua vida mais que tudo, e se aliando a quem pode lhe dar mais vantagens e a quem tem mais chances de viver.

**Aparência:** Tanya é alta. Ela tem um corpo escultural, e é de bela aparência. Ela usa roupas naturais de seu clã, com a cor amarelo com detalhes em preto. Tanya prende seus cabelos para que não atrapalhem no combate.

Estilo: Kung Fu  
 Escola: Treinamento especial de Edênia  
 Conceito: Princesa  
 Assinatura: Grito

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

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

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



**Manobras e Armas:**

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

**Combos:**

Double-Hit Punch – Double-Hit Punch – Fireball (Dizzy)  
 Movimento – Double-Hit Punch – Power Uppercut (Dizzy)  
 Jumping Short – Foot Sweep - Power Uppercut

**Renome:** Glória 6, Honra 5

Chi 7, Força de Vontade 7, Saúde 20

# KAI

**Histórico:** Membro formado da associação Lótus Branca, Kai aprendeu suas técnicas com os grandes mestres da Ásia. Em sua jornada para o ocidente ele conheceu seu amigo e aliado, Liu Kang – mais especificamente na América. Agora, ele se une a Raiden na batalha contra Shinnok.

**Personalidade:** Você tende a ser sério, e altamente doutrinado; isso reflete seu ótimo treinamento. No momento, você está fascinado pelo mundo exterior que é muito diferente dos templos onde você passou quase toda a sua vida, mais mesmo assim anda com seriedade, e atendo a tudo e a todos.

**Aparência:** Kai é de estatura média, e tem cabelos curtos e negros. Nos combates, prefere usar uma calça preta tradicional do Kung Fu com detalhes em vermelho com pinturas brancas pelo corpo, além de uma faixa vermelha na cabeça. Sempre com um olhar desafiador.

Estilo: Kung Fu  
Escola: Templo Shaolin  
Conceito: Monge Andarilho  
Assinatura: Cumprimento Oriental

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

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

**Antecedentes:** Aliados 2 , Arena 3 , Fama 1, Sensei 4

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

## Manobras e Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	9	6
Strong	5	11	6
Fierce	4	13	5
Short	6	10	6
Forward	5	12	5
Roundhouse	3	14	5
Apresamento	5	10	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	9
Drunken Monkey Roll	8	-	8
Jump	8	-	6
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.



Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Wall Spring	7	-	6
Foot Sweep	3	13	4
Slide Kick	4	13	7
Monkey Grab Punch	3	11	6
Power Uppercut	4	13	Um
Fireball	3	13	-
Flying Fireball	3	13	6
Throw	3	12	Um
Hair Throw	3	15	Dois

**Combos:** Strong – Strong - Power Uppercut  
 Jumping Short – Flying Fireball – Slide Kick  
 Drunken Monkey Roll – Fireball – Flying Fireball

**Renome:** Glória 6, Honra 9

Chi 8 Força de Vontade 8 Saúde 20

# REIKO

**Histórico:** Uma vez general do exército de Shinnok, Reiko liderou as forças das trevas na batalha contra os Elder Gods. Dado como morto durante um ataque, ele ressurge e se une a Shinnok na batalha contra as forças da Terra.

**Personalidade:** Você é uma pessoa cruel, que gosta de dominar e lutar. Só está ao lado de Shinnok para este não interferir nos seus modos de combate e pelo prêmio que Shinnok dará para você: um reino à sua escolha.

**Aparência:** Reiko se veste como um ninja, mas não usa a máscara. Reiko tem dois tribais de guerra no rosto e seus olhos são azuis.

Estilo: Karatê Shotokan, Kabaddi  
 Escola: Treinamento Particular  
 Conceito: General de Shinnok  
 Assinatura: Olhar Determinado

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

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

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



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

Manobras e Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	10	6
Strong	5	12	6
Fierce	4	14	5
Short	6	10	6
Forward	5	12	5
Roundhouse	3	14	5
Apresamento	5	10	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	9
Jump	8	-	6
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Power Uppercut	4	14	Um
Dragon Punch	5	17	4
Foot Sweep	3	13	4
Double-Hit Kick	3	11	5
Double-Hit Punch	4	11	5
Throw	3	12	Um
Knee Basher	4	14	Um
Back Roll Throw	4	14	Um
Yoga Teleport	8	-	Esp.

Combos:

Double-Hit Punch - Double-Hit Punch - Power Uppercut (Dizzy)

Double-Hit Punch - Double-Hit Punch - Power Uppercut (Dizzy)

Yoga Teleport - Dragon Punch - Arremesso (Dizzy)

Jumping Short - Foot Sweep - Power Uppercut

Renome: Glória 10, Honra 2

Chi 8 Força de Vontade 9 Saúde 20

**Equipamento** - Soco Inglês: +1 No dano nas manobras de soco

# JAREK

**Histórico:** Acredita-se ser o último membro do clã de Kano, o Dragão Negro. Jarek está sendo caçado pela agente das Forças Especiais Sonya Blade por crimes contra a humanidade. Com o aparecimento das forças das trevas, Sonya focaliza suas forças na ameaça de Quan Chi. Jarek é encontrado lutando ao lado de Sonya e dos guerreiros da Terra para ajudar a derrotar o Elder God maligno, Shinnok.

**Personalidade:** Você é sério e cruel. É altamente oportunista e está lutando ao lado de Sonya atualmente só por que





Shinnok não o chamou para seu lado, mas quando a luta acabar você poderá dar um fim em Sonya.

**Aparência:** Jarek tem o porte físico que lembra seu ex-chefe Kano, usa calças verdes com uma jaqueta e botas de couro e um cavanhaque.

Estilo: Aikidô

Escola: Dragão Negro

Conceito: Mercenário

Assinatura: Levanta o Braço

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

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

**Antecedentes:** Apoio 3, Contatos 3, Empresário 2, Recursos 3,

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

#### **Manobras e Armas:**

<b>Manobra</b>	<b>Vel.</b>	<b>Dano</b>	<b>Mov.</b>
Jab	6	9	5
Strong	4	11	5
Fierce	3	13	4
Short	5	10	5
Forward	4	12	4
Roundhouse	2	14	4
Apresamento	4	10	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	8
Jump	7	-	5
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Power Uppercut	3	13	Um
Double-Hit Punch	3	10	4
Double-Hit Kick	2	11	4
Foot Sweep	2	13	3
Handstand Kick	3	14	3
Knee Basher	3	14	Um
Throw	2	12	Um
Suplex	4	12	Um
Rolling Attack	4	13	9

#### **Combos:**

Double-Hit Punch - Double Hit Kick - Power Uppercut (Dizzy)

Double-Hit Punch - Double Hit Kick - Handstand Kick (Dizzy)

Jumping Short - Foot Sweep - Power Uppercut (Dizzy)

Bloqueio - Rolling Attack - Power Uppercut

**Renome:** Glória 10, Honra 1

Chi 6 Força de Vontade 8, Saúde 20

# QUAN CHI

**Histórico:** Um poderoso feiticeiro da magia negra vagando livre, Quan Chi usa suas habilidades para libertar o Elder God do mal, Shinnok dos confins do Netherealm. Em troca de seus serviços, Shinnok promete a Quan Chi o cargo de feiticeiro supremo de seu agora expandido reino.

**Personalidade:** Altamente manipulador, está usando varias pessoas no seu jogo pessoal em busca de poder. Fez acordo com Shinnok e com Scorpion.

**Aparência:** Quan Chi é altamente estranho; parece ser um zumbi, sua pele é branca e ele é careca com umas tatuagens na face. Quan Chi utiliza roupas azuis com um colete preto, tem uns braceletes com lâminas e ombreiras de espinho.

Estilo: Kabaddi

Escola: Desconhecida

Conceito: Feiticeiro

Assinatura: Braço de cobra



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

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

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

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

## Manobras e Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	7	5
Strong	6	9	5
Fierce	5	11	4
Short	7	9	5
Forward	6	11	4
Roundhouse	4	13	4
Apresamento	6	8	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Jump	9	-	5
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Foot Sweep	4	12	3
Slide Kick	5	12	6

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Power Uppercut	5	11	Um
Double-Hit Punch	5	8	4
Throw	4	10	Um
Levitation	6	-	Esp.
Ghost Form	7	-	5
Leech	6	Esp.	-
Fireball	4	16	-
Improved Fireball	5	18	-
Cobra Charm	5	-	4
Regeneration	6	-	-
Chi Kun Healing	5	-	4

### Combos:

Double-Hit Punch – Double-Hit Punch – Improved Fireball (Dizzy)

Double-Hit Punch - Double-Hit Punch – Roundhouse (Dizzy)

Jumping Short – Foot Sweep – Slide Kick (Dizzy)

Renome: Glória 7, Honra 0

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

**Equipamento:** Amuleto Mágico com os poderes Tougskin sem custo em Chi, e dá mais seis de Chi para o seu portador gastar livremente.

## Capítulo III - Nova Manobra Especial

### Soco

#### Double-Hit Punch

**Pré-requisitos:** Soco ••

**Pontos de Poder:** Boxe, Forças Especiais, Kickboxing Ocidental, Kung Fu 1, Outros 2  
Como no Double-Hit Kick, o lutador desfere um soco duplo, geralmente acertando no estômago e na face do oponente.

**Sistema:** O Dano é rolado duas vezes com os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +0

Movimento: -1

## Capítulo IV – Os Deuses

# FUJIN

**Histórico:** Mais conhecido como Deus dos Ventos, Fujin se une a Raiden, um dos últimos deuses vivos. Outrora vencido na batalha do paraíso entre Shinnok e os Elder Gods, ele agora se prepara para a batalha final entre as forças da luz e os guerreiros do inferno e das trevas de Shinnok.

**Personalidade:** Você é um dos últimos deuses e está se unindo a Raiden para acabar com inimigo em comum. Você é uma pessoa calma e altamente zen. Quando está lutando, gosta de ficar no plano do ar.

**Aparência:** Fujin é moreno de porte médio de meia altura, seu cabelo é todo branco e seus olhos são brancos como a luz. Fujin se veste com uma calça esverdeada com um colete preto com uma ombreira e dois braceletes.

Estilo: Kung Fu, Elemental (ar)

Escola: Autodidata

Conceito: Deus dos Ventos

Assinatura: Levita no Ar



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

**Habilidades:** Fujin possui nível 5 em quase todas as Habilidades humanas, por ser um poderoso deus.

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

**Técnicas:** Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 5, Arqueria 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.

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Foot Sweep	3	13	3
Double-Hit Kick	3	11	4
Flying Knee Thrust	6	12	6
Power Uppercut	4	13	Um
Throw	3	12	Um
Air Blast	4	13	-
Elemental Skin	3	Esp.	Esp.
Elemental Stride	6	-	Esp.
Flight	Esp.	Esp.	Esp.
Heal	4	-	4
Lightness	Esp.	Esp.	Esp.
Push	3	11	-
Sense Element	Esp.	Esp.	Esp.
Vacuum	3	12	3

Combos: Bloqueio - Vacuum  
 Strong – Strong – Air Blast (Dizzy)  
 Jab – Air Blast (Dizzy)  
 Jumping Short – Foot Sweep - Push

Renome: Glória 10, Honra 9

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

Nota: Os Atributos, Técnicas, Manobras, Combos, Chi Força de Vontade e Saúde de Fujin na verdade possuem níveis magnânicos, por se tratar do deus dos ventos. Esses níveis escritos são quando ele se transforma em mortal para lutar no torneio.

当世不向

**Histórico:** Banido para o Netherealm por crimes cometidos uma vez contra os Elder Gods, Shinnok é libertado por Quan Chi. Com a ajuda de um traidor, ele tomou o reino de Edênia. De lá ele mantém a guerra contra os Elder Gods, e espera uma chance de proclamar sua revanche contra o deus que o banuiu, Raiden.

**Personalidade:** Você é altamente cruel, a ponto de ser banido pelos Elder Gods e jogado no Netherealm. E agora que saiu não vai medir esforços para destruir os Elder Gods!

**Aparência:** Shinnok tem uma estrutura alta, com os olhos verdes. A sua pele é cinza e fria como o gelo. Shinnok se veste com roupas negras com alguns detalhes em vermelho e amarelo, e com um chapéu vermelho parecendo ser egípcio.

Estilo: Kabaddi  
 Escola: Elder Gods  
 Conceito: Deus Criminoso  
 Assinatura: Levanta o braço



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

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

**Antecedentes:** Aliados 5, Contatos 4, Fama 4

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

**Manobras e Armas:**

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	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	10	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	7
Jump	9	-	4
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Foot Sweep	4	13	2
Double-Hit Kick	4	11	3
Power Uppercut	5	13	Um
Throw	4	12	Um
Lança Jab	8	12	5
Lança Strong	6	14	5
Lança Fierce	5	16	4

**Combos:** Varia de quem ele copiar a habilidade

**Renome:** Glória 10, Honra 0

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Obs: Shinnok possui um amuleto da imortalidade e que lhe dá o poder de copiar poderes especiais de quem ele vê sem custo algum de Chi após um bom sucesso num teste de Perspicácia. Ele também dá um bônus de +5 no Chi e Força de Vontade.

Por ser um deus, Shinnok devia ser mais poderoso. Mas uma vez que foi punido por tantos anos no Netherealm, ele ficou muito enfraquecido, quase próximo do nível de um mortal. Mas isso logo pode mudar...

## **Capítulo V – As arenas**

### **Arenas do mortal 4**

**"The Furnace"**  
("A Fornalha")

Uma fornalha quente, chamas, paredes feitas em mármore e caveiras na decoração e espalhadas como armas ao chão. Do outro lado, um corredor negro, onde apenas pode se ver chamas para iluminar o local.

### **"The Elder Gods"**

("Os Deuses Anciãos")

Um salão iluminado, onde Elder Gods assistem a luta dos kombatentes, tochas espalhadas pelo local. O chão possui detalhes destorcidos, e em uma parede, pode se ver o dragão, símbolo do Mortal Kombat, com seu olho brilhante.

### **"The Tomb"**

("A Tumba")

Um local sagrado, caixões de guerreiros mortos em algumas paredes. Uma porta grande em madeira com um guardião esculpido, certamente para avisar o que você encontrará no lugar. Uma janela com detalhes em caveira, cortinas roxas, e tochas decoram o local.

### **"Wind Stage"**

("Estágio dos Ventos")

Chuva, raios e trovões. Uma grande plataforma suspensa feita em pedra serve de chão aos kombatentes.

### **"Snake - Reptile's Lair"**

("Cobra - Lar de Reptile")

Um cenário escamado, caveiras contém prisioneiros gritando de dor. As características de répteis estão no lugar. Um grande olho de víbora assiste a luta.

### **"The Shaolin Temple"**

("O Templo Shaolin")

Um templo Shaolin. Janelas em metal com vidraça quebrada dão a entender que ali houve luta. A chuva é forte do lado de fora, amedrontando os mais assustados.

### **"The Living Forest"**

("A Floresta Viva")

Árvores grunhindo em um lugar escuro e cheio de medo no ar. Com certeza muitos guerreiros já morreram perdidos nessa floresta do mal.

### **"Netherealm Prison"**

("Prisão no Netherealm")

Uma prisão toda em metal, e sem saídas. O ar circula livre, pois há um enorme ventilador metálico, que gira a uma grande velocidade. O kombatente vencedor pode arremessar seu adversário em suas lâminas, o que o esquartejará, fazendo sua cabeça voar.

### **"The Ice Pit"**

("O Poço de Gelo")

Um poço congelado, a neve cai durante a luta. Portões grandes em metal impedem a fuga de um kombatente fraco e já sem forças para continuar a luta.

### **"Skull"\***

("Caveira")

Caveiras decoram uma grande parte do local. Uma enorme caveira na parede tampa uma fornalha. Pode-se ver o fogo através de seus olhos. Caveiras menores no chão servem como tochas para ajudar na iluminação.

\*Este cenário só existe nas versões com Crack! ou através do Hacker Trainer 3.0

### **"Goro's Dungeon"**

("Calabouço de Goro")

Um calabouço de trevas, dor e escuridão. Existem espinhos no teto, possibilitando uma leve perfuração no kombatente vencido. Olhos brilhantes espionam a luta através das trevas do calabouço onde o príncipe da dor o aguarda.

### **Breakers**

Mortal Kombat 4 adicionou uma mecânica de breaker, um golpe usado para inutilizar um membro do oponente, prejudicando-o na luta. Se quiser adicionar esse elemento para os combates, adicione Dislocate Limb (Apresamento, -1 Velocidade, +1 Dano, +1 Movimento) a todos os kombatentes deste livro. Realizar um breaker concede +1 Glória ao kombatente.

A critério do Narrador, outras manobras que provocam redutores também podem ser consideradas breakers, como Wounded Knee.

### **Epílogo**

MORTAL KOMBAT PARTE 2: SHINNOK, um suplemento para Street Fighter: O JOGO DE RPG, feito por [Fagner](#), baseado na adaptação de Mortal Kombat de [Eric](#), webmaster da [Shotokan RPG Web Page](#), que também contribuiu muito e revisou.