

# MORTAL KOMBAT A CONQUISTA

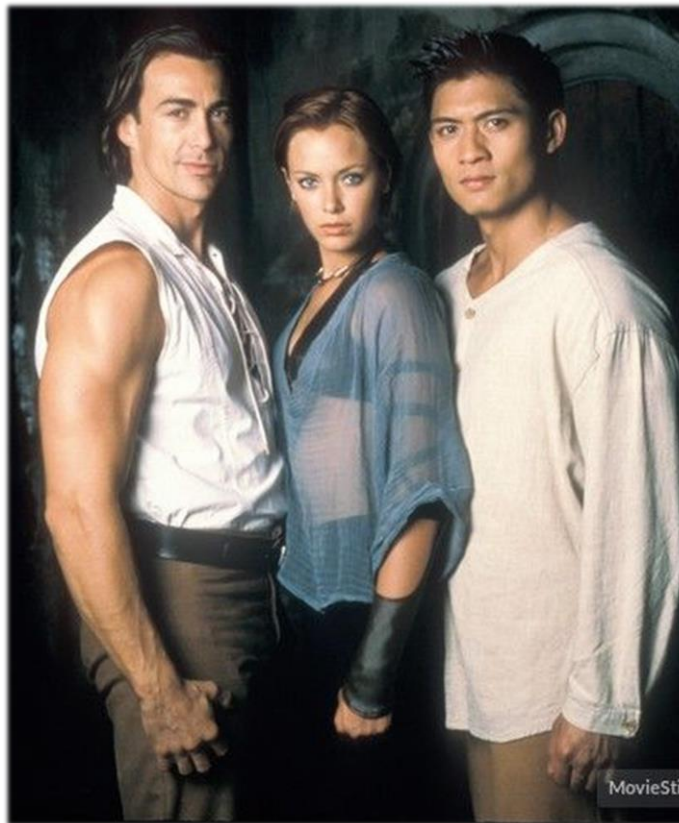
(MORTAL KOMBAT CONQUEST)



# MORTAL KOMBAT A CONQUISTA

“Em cada um de nós, queima a alma de um guerreiro. A cada geração, alguns poucos são escolhidos para provarem isso.” Com essa chamada, abriam os episódios dessa série, que abordava os eventos de 500 anos atrás, quando Kung Lao interrompeu a sequência de 9 vitórias de Shang Tsung nos torneios Mortal Kombat, colocando-o em desgraça diante de Shao Kahn e impedindo a conquista da Terra pelo Outworld.

Mortal Kombat: A Conquista foi uma série de TV que foi ao ar de 1998 a 1999. A série acompanha o feroz guerreiro Kung Lao e seus companheiros Taja e Siro em sua missão de proteger o Reino da Terra de cair sob o controle de Shao Kahn. Enquanto os combatentes do Outworld têm magia e escuridão como armas, os combatentes do Reino da Terra têm apenas sua força, tanto física quanto mental, e acreditam que sua causa é justa e correta.



Sendo um prequel da série Mortal Kombat, o plot é o mesmo: muitos milênios atrás, a Terra era um planeta jovem e desejável. Poderoso e rico em recursos naturais, Shao Kahn queria a Terra como parte de sua crescente coleção de reinos conquistados, conhecidos como Outworld.

Para proteger a Terra de Shao Kahn, foi criado o Mortal Kombat - um torneio no qual o destino do planeta é decidido em batalhas entre competidores do Reino da Terra e Outworld. Quem obtivesse 10 vitórias seguidas no Mortal Kombat teria acesso ao reino rival. Quando Kung Lao venceu o feiticeiro Shang Tsung e poupou sua vida, Kahn aprisionou o lutador derrotado nas minas de cobalto.

Embora se passe há 500 anos, a série aborda muitos tropos de Mortal Kombat: o clã criminoso Black Dragon, o clã ninja Lin Kuei, os feiticeiros Quan Chi e Shang Tsung, os guerreiros de Outworld Mileena, Kitana e Reptile, espectros do inferno como Scorpion, dentre outros. Ela se encerrou de forma abrupta com um final aberto, provavelmente como cliffhanger para uma segunda temporada que nunca aconteceu. Os episódios são aventuras isoladas, mas a partir da segunda metade, uma trama geral começa a se formar para a conclusão da temporada.

É um cenário muito interessante para utilizar Street Fighter RPG. A seguir, serão apresentadas as fichas de Kung Lao, Siro e Taja. Descrições do mundo de Mortal Kombat, mapas e fichas dos personagens do Outworld (que vivem muitos milênios, diferente dos humanos) podem ser encontradas nas adaptações de Mortal Kombat da Shotokan RPG:

- <http://sfrpg.com.br/shotokan/MortalKombat.pdf>
- <https://sfrpg.com.br/shotokan/MortalKombat4.pdf>
- <https://sfrpg.com.br/shotokan/MK-Fichas-Mapas-Cartas.zip>

# KUNG LAO!

Estilo: Kung Fu

Conceito: Guerreiro

Força ••••, Destreza •••••, Vigor •••••  
 Carisma ••••, Manipulação •••, Aparência •••  
 Percepção •••••, Inteligência •••, Raciocínio ••••

Prontidão ••••, Interrogação ••, Intimidação ••,  
 Perspicácia ••••, Manha ••  
 Luta às Cegas ••••, Liderança ••, Furtividade ••,  
 Sobrevivência •••  
 Investigação •••, Medicina •••, Mistérios •••, Estilos  
 •••

Aliados ••••, Recursos •••, Sensei •••••  
 Chi •••••, Força de Vontade ••••••••••  
 Saúde ••••••••••••••••••••••

Combos: Foot Sweep para Stepping Front Kick (dizzy),  
 Bloqueio para Hair Throw, Deflecting Punch para  
 Spinning Back Fist (dizzy)

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	7	5
Strong	5	9	5
Fierce	4	11	4
Short	6	9	5
Forward	5	11	4
Roundhouse	3	13	4
Apresamento	5	8	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	8
Jump	8	-	5
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Double-Hit Kick	3	10	4
Stepping Front Kick	5	10	6
Throw	3	10	Um
Hair Throw	3	13	Dois
Foot Sweep	3	12	3
Wall Spring	7	-	5
Power Uppercut	4	11	Um
Spinning Back Fist	4	10	6
Reverse Frontal Kick	4	12	4
Punch Defense	9	-	-
Deflecting Punch	7	8	-

# SIRO!

Estilo: Forças Especiais

Conceito: Guarda exilado

Força •••••, Destreza •••••, Vigor •••••  
 Carisma •••, Manipulação •••, Aparência ••••  
 Percepção •••, Inteligência •••, Raciocínio ••••

Prontidão ••••, Interrogação •••, Intimidação •••••,  
 Perspicácia ••, Manha •••, Lábria •••  
 Luta às Cegas ••, Liderança ••, Sobrevivência •••  
 Investigação •••, Medicina •••, Estilos •••

Aliados ••••, Recursos •••  
 Chi ••, Força de Vontade ••••••••••••  
 Saúde ••••••••••••••••••••••

Combos: Bloqueio para Sleeper, Double-Hit Kick para  
 Elbow Smash (dizzy), Bloqueio para Brain Cracker

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	8	3
Strong	4	10	3
Fierce	3	12	2
Short	5	10	3
Forward	4	12	2
Roundhouse	2	14	2
Apresamento	4	9	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	6
Jump	7	-	3
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Double-Hit Kick	2	11	2
Throw	2	11	Um
Brain Cracker	4	11	Um
Foot Sweep	2	13	1
Power Uppercut	3	12	Um
Elbow Smash	6	11	Um
Sleeper	3	11	Um

# TAJA!

Estilo: Wu Shu

Conceito: Ladra

Força ••••, Destreza •••••, Vigor •••••  
 Carisma •••••, Manipulação •••••, Aparência  
 •••••  
 Percepção •••••, Inteligência •••••, Raciocínio •••••

Prontidão •••••, Interrogação •••, Perspicácia  
 •••••, Manha •••••, Lábria •••••  
 Luta às Cegas ••, Segurança •••••, Furtividade  
 •••••, Sobrevivência •••  
 Investigação •••••, Medicina •••

Aliados ••••, Recursos •••  
 Chi •••, Força de Vontade ••••••••••  
 Saúde ••••••••••••••••••••••

Combos: Backflip Kick para Forward Flip Knee (dizzy),  
 Backflip para Slide Kick, Backflip Kick para Reverse  
 Frontal Kick (dizzy)

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	5	5
Strong	5	7	5
Fierce	4	9	4
Short	6	8	5
Forward	5	10	4
Roundhouse	3	12	4
Apresamento	5	5	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	8
Jump	8	-	5
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Double-Hit Kick	3	9	4
Backflip Kick	5	10	Dois
Forward Flip Knee	3	12	Dois
Slide Kick	4	11	6
Foot Sweep	3	11	3
Backflip	8	-	7
Reverse Frontal Kick	4	11	4