

Eddy Gordo

Eddy Gordo nasceu em uma das famílias mais ricas do Brasil. No final da adolescência, seu pai trabalhava para destruir um cartel de drogas brasileiro. Então, quando Eddy tinha 19 anos, ele voltou da escola e encontrou seu pai baleado e morrendo. O pai de Eddy disse a ele para confessar falsamente que o matou porque a prisão seria o lugar mais seguro para ele agora. Eddy obedeceu ao último desejo do pai e foi encarcerado. A vida na prisão era difícil e Eddy ansiava por vingança contra os assassinos de seu pai. Durante um motim na prisão, ele notou um velho praticando capoeira. Eddy, como seu aluno, tornou-se mestre de Capoeira nos oito anos que treinou com ele. Nessa época, o velho disse a Eddy que tinha uma neta e pediu a Eddy que passasse para ela a arte da Capoeira.

Ao ser libertado da prisão, Eddy soube do Mishima Zaibatsu e do Torneio King of Iron Fist 3. Ele entrou no torneio na esperança de persuadir o Zaibatsu a ajudá-lo em sua busca por vingança.

Jogando com Eddy: você passou por muita coisa difícil, por isso é sério e durão. Nas lutas, ginga e provoca seus oponentes, buscando atraí-los para sua armadilha. Nada mais importa a não ser vingar a morte de seu pai e limpar o nome de sua família, e você irá até o fim por isso.

Aparência: Eddy é alto e bonito, e usa roupas leves da rua, como bermudas e tênis. No ringue, veste-se com uma camiseta justa e uma calça de capoeira, ambas nas cores verde e amarelo do Brasil. Ele usa dreadlocks em seus cabelos, amarrados para trás quando mais longos, e para cima quando mais curtos.



Eddy Gordo

Estilo: Capoeira

Escola: Professor particular

Conceito: Vingador

Assinatura: Ginga de batalha

Força ••••

Destreza •••••

Vigor •••••

Carisma ••••

Manipulação •••

Aparência ••••

Percepção ••••

Inteligência •••

Raciocínio •••••

Prontidão ••••

Interrogação •••

Intimidação •••

Perspicácia ••••

Manha ••••

Lábria •••

Luta às Cegas

Condução •••

Liderança

Segurança ••

Furtividade •••

Sobrevivência ••

Arena •••

Computador •

Investigação •••

Medicina ••

Mistérios

Estilos •••

Contatos •••

Recursos •••••

Sensei •••

Soco •••••

Chute ••••••

Bloqueio ••••••

Apresamento •••••

Esportes •••••

Foco ••

Glória •••••••

Honra •••••••

Chi •••••

□ □ □ □

Força de Vontade ••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ••••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

••••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Roundhouse para Tumbling Attack para Handstand Kick (dizzy), Roundhouse para Handstand Kick para Forward Backflip Kick (dizzy), Handstand Kick para Tumbling Attack, Handstand Kick para Foot Sweep, Movimento para Triple Strike (dizzy)

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	7	5	Básica
Strong	5	9	5	Básica
Fierce	4	11	4	Básica
Short	6	10	5	Básica
Forward	5	12	4	Básica
Roundhouse	3	14	4	Básica
Apresamento	5	8	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	8	Básica
Jump	8	-	5	Aérea; Interrupção contra projéteis
Foot Sweep	3	13	3	Agachamento; Knockdown
Spinning Foot Sweep	3	13	-	Agachamento; Knockdown a menos que o alvo esteja bloqueando
Power Uppercut	4	11	Um	Knockdown vs. Aérea
Thigh Press	4	12	Um	Knockdown; o alvo termina no hex inicial da atacante
Throw	3	10	Um	Joga a (Força) hex; Knockdown
Back Roll Throw	4	12	Um	Joga a (Força + Chute); Knockd
Backflip Kick	5	12	Dois	Move 2 hex para trás após dano
Forward Backflip Kick	7	11	Dois	2 testes de dano se interromper um alvo em Aérea, 1FV
Cartwheel Kick	5	11	7	Movimento em Linha Retá; acerta um oponente causando dano toda vez que se move; o alvo recua um hex a cada golpe, 1FV
Tumbling Attack	4	8	5	Agach.; Linha Retá; mesmo hex; bate e empurra, 1FV
Spinning Back Fist	4	10	6	
Handstand Kick	4	14	3	Knockdown vs. Aérea
Backflip	8	-	7	Linha Retá; invulnerável, 1FV
Triple Strike	3	8/8/11	-	Use somente os 2 maiores
Head Butt	5	11	3	
Musical Accompaniment	Esp.	Esp.	Esp.	+1 se a música preferida tocar
Flying Tackle	4	8	7	Knockdown ambos; voam por 2 hex; +2 VEL para Apresamento
Flying Body Spear	5	12	6	Aérea; esquiva de projéteis; Linha Retá, 1FV

ERIC "MUSASHI" SOUZA