

The King of Fighters v 2.0



- Esta segunda versão visa corrigir alguns erros da versão anterior, além de incrementar o conteúdo e melhorar o visual.

- Contém todo o conteúdo da versão anterior revisado, mais a descrição de cada personagem e suas fichas.

- Mais uma vez, estou recebendo qualquer crítica ou sugestão para melhorar ainda mais o conteúdo deste netbook. Mande um e-mail para BlackdragonD20@msn.com.

Pedro Martins Pessôa

O Começo

Southtown. Uma cidade com uma grande atividade industrial e, acima de tudo, bem conhecida por sua vida noturna apaixonante e as lutas interessantes que ocorrem nos becos da cidade pequena. Porque, basicamente, essa é a vida, o fluxo que alimenta as veias de Southtown. Lutar deixou de ser um passatempo para se tornar um modo de vida, um modo para sobreviver em uma cidade furiosa. Até mesmo se você escolhesse outro caminho, no final das contas, sua vida o levaria cedo ou tarde à batalha na arena. Em resumo, isto reflete a natureza violenta dos cidadãos de Southtown. Porém, isto se tornou mais evidente desde a chegada de um homem misterioso chamado Geese Howard.

Geese Howard se estabeleceu logo como o homem mais poderoso em Southtown, graças às operações ilegais com armamento e processamento de drogas. Suas riquezas pessoais se tornaram além do que qualquer pessoa poderia imaginar, ultrapassando até mesmo a do prefeito de Southtown. Embora ele não fosse o prefeito da cidade, Geese começou a inserir o fluxo de corrupção e temor nos corações da política de Southtown. Alcançou tais níveis que os policiais não só foram bem liquidados mantendo a boca fechada como também temem por suas vidas. As pessoas em Southtown não eram diferentes. As operações ilegais de Geese não puderam ser paradas de qualquer forma. E até mesmo se eles tentassem, seriam logo castigados violentamente pelas forças de Geese. Mas Geese não era um homem que precisava de proteção pessoal todo o dia. Geese é um mestre na escola Hakkyokuseiken de artes marciais e a sua força é tão terrível que ninguém tinha sobrevivido estando na frente dele. Ele emite um poder incrível de suas mãos.

Geese regeu Southtown com mão de ferro, realmente. Porém, para se manter entretido e eliminar alguma possível oposição, Geese criou o torneio “The King of Fighters”. A competição envolvia um grupo de lutadores se enfrentando para ver verdadeiramente quem é o mais poderoso e desafiar Geese no campeonato. Porém, ninguém nunca chegou a isso, desde que Geese colocou o seu número um como guardacostas pessoal, o mestre do bastão Billy Kane, da Inglaterra. A habilidade dele com o bastão era admirável. Ele fez um trabalho rápido com qualquer um que o desafiou. Por isso Geese quase nunca lutou com qualquer pessoa.

Contudo no início de outro torneio, competidores novos entraram. Tudo parecia praticamente normal, com exceção de uma coisa, um certo par de irmãos que entrou para tornar as coisas mais difíceis para Geese e seus homens. E era bastante óbvio, considerando que o pai deles, outro grande mestre de Hakkyokuseiken chamado Jeff Bogard, foi morto por Geese. Jeff sempre foi um estudante melhor e um lutador mais forte que Geese. Por isso Geese o eliminou como qualquer possível ameaça para o domínio dele na cidade. Porém, os dois filhos de Jeff, Terry Bogard e Andy Bogard, junto com um amigo, o kick boxer japonês Joe Higashi, vieram para vingar-se

de Geese. Então, o campeonato ficou sério. Era notável a facilidade deles em ganhar as batalhas, até mesmo do grande Billy Kane. Geese viu nisso a oportunidade perfeita para esmagar os vermes. Porém, ele ficou surpreso com a incrível força do irmão mais velho, Terry Bogard. Ele usava todas as técnicas de seu pai, mas ele tinha algo que o diferenciava de Jeff: o fato de ele na verdade gostar de lutar e derrotar os oponentes mais fortes.

Geese não ficou entusiasmado com aquele homem, mas ficou surpreso por ele saber mais técnicas. Na agonia de sua derrota, Geese foi batido para fora da janela no topo da torre onde ele e Terry estavam lutando. Foi presumido que Geese estava morto.

Um ano depois depois da derrota de Geese, o mundo foi estremecido quando um homem com o nome de Wolfgang Krauser deu continuidade ao torneio e o aumentou de um campeonato local para um campeonato mundial. Krauser era um nobre alemão, porém suas habilidades de luta, da linhagem de Strolheim, eram devastadoras e cruéis. Sua força era muitas vezes maior que a de Geese, e suas habilidades eram duas vezes mais mortais. Krauser começou uma procura intensiva pelo homem que derrotou Geese Howard. Não precisamente para vingar-se, mas para o desafiar, pois Krauser gosta de ter uma pequena diversão com homens inferiores a ele. Assim, como o torneio estava acontecendo em várias partes do mundo, o próprio Krauser começou a desafiar grandes lutadores de renome, tornando mais e mais evidente o seu poder para o mundo. Uma vez mais, os Lobos Solitários (como o trio formado por Terry Bogard, Andy Bogard, e Joe Higashi ficou conhecido depois) assumiram o desafio de Krauser, mas eles não eram os únicos. Cinco outros guerreiros ao redor do globo se juntaram para competir e enfrentar Krauser na final, numa batalha fatal. Uma vez mais Terry conseguiu alcançar as finais passando por oponentes difíceis como o ex-campeão peso pesado de boxe Axel Hawk e a pessoa de confiança de Krauser, o toureiro espanhol Lawrence Blood.

Uma vez mais, uma batalha fatal estava a ponto de começar. Terry e Krauser iniciaram uma batalha realmente lendária. Ambos tinham sutileza, habilidades e o prazer de lutar em suas almas. Era o estrondo de dois imensos poderes. Porém, Terry tinha aprendido muito das batalhas prévias e ganhou bastante experiência, a qual Krauser não ganhou nos encontros prévios com outros lutadores. Enquanto Krauser só estava destruindo, Terry na verdade aprendeu algo de seus oponentes. Terry usou suas últimas técnicas, e conseguiu derrotar Krauser. Assim, o segundo torneio The King of Fighters terminou, e como no ano passado, era desconhecido quem tomaria o torneio em suas mãos. Até que...

The King Of Fighters 94

1994. O mundo sofreu várias mudanças e a tecnologia avançou bastante. Porém, no mundo das lutas, mais uma eclosão dramática ia acontecer.

Este ano, o homem conhecido como Rugal Bernstein começou a agitar o mundo. A reputação dele como um líder do mercado negro, perícia em armas e tráfico de drogas eram insuperáveis e ainda era conhecido por muitos como um dos homens mais ricos do mundo. A bordo do Blacknoah, seu porta aviões privado, ele recebe e entrega suas ações. Rugal viajou pelos mares do mundo, sem que os governos mundiais pudessem pará-lo. Rugal não só era temido como também era respeitado no mundo do crime. Ele também era conhecido por ser um formidável lutador. É fato que qualquer pessoa que esteve na frente dele a bordo do Blacknoah não escapou com vida.

Rugal, enfadado pela falta de competição, teve uma idéia ousada. Ele ordenou a uma das secretárias pessoais, Mature, para ir ao redor do mundo e entregar oito convites para certas pessoas. Estes convites eram inclusos em envelopes brancos, com selos vermelhos marcados com o sinal de Rugal "R". Ele queria retomar o velho torneio The King of Fighters, e leva isto por conta própria. Porém, ele criou algumas regras novas este ano. Em vez de lutas um-a-um, o novo sistema de competição incluiu batalhas entre times de três pessoas. As lutas aconteciam entre estes times em um modelo tag-team. Se um dos parceiros fosse derrotado por um dos parceiros do outro time, o próximo parceiro entra para lutar com o vencedor, e assim vai até todos os três parceiros de um time serem derrotados. Porém, antes do torneio começar, um homem se levantou antes de Rugal. Pronto para lutar até o fim e terminar com sua estúpida ambição. Claro que Rugal não foi sequer intimidado.

Depois de dias começou o novo torneio The King of Fighters. Oito times entraram, representando oito países diferentes. Japão, com a geração mais nova de Heróis asiáticos. Itália, tendo nada mais nada menos que os Lobos Solitários. México, mostrando o poder do Karatê de Kyokugenryo. Brasil, representado pelos mercenários Ikari. China, combinando velhas e novas gerações. Coréia, fazendo uma combinação estranha de justiça e crime. Inglaterra, o único time todo feminino. EUA com os três mais importantes esportes do país. Assim, as batalhas começaram. Encontros emotivos aconteceram, a paixão e a fúria na batalha se encontraram uma vez mais, com mais emoção do que antes. Tantos lutadores diferentes, tantos estilos diferentes. Era encantador ver tantos lutadores habilidosos se enfrentando em uma batalha que não apresentava ódio, só a satisfação e a honra de ganhar. As batalhas eram longas e sem fôlego e os vencedores só eram definidos em pequenos instantes.

No fim, não foram os Lobos Solitários, mas o time do Japão que veio a ser o vencedor. Este time teve dois lutadores jovens e um guerreiro experiente. Um dos jovens

era Kyo Kusanagi, o mais recente descendente do clã Kusanagi, famoso por suas chamas. O outro era Benimaru Nikaido, um lutador atrevido e arrogante, perito em shooting karate (uma variação de kickboxing e Muay thay) e também tendo o poder do raio. O experiente era Goro Daimon, o campeão de Judô. Com sua força impressionante fez a própria terra tremer. Todos os três foram definidos por um campeonato de artes marciais nacional que aconteceu no Japão. Kyo foi o ganhador, vencendo Benimaru nas finais, Daimon foi o terceiro depois de ser vencido por Kyo nas semi-finais.

Mature, a secretária pessoal de Rugal, convidou o Time do Japão para levá-los de helicóptero ao Blacknoah. A batalha final ia começar. Rugal saudou o time quando entraram no Blacknoah, acariciando sua pantera e com uma taça de vinho nas mãos. Ele riu e honestamente pensou que eles não iam durar muito tempo. Chocados com esta declaração, os três lutadores foram paralisados com a visão ao redor deles. Grupos e grupos de estátuas de lutadores estendendo-se em todos os lugares. Com outra risada má, admite Rugal que todos esses lutadores uma vez estiveram vivos e que ele tinha derrotado a todos. Ele colocou seus corpos num banho de aço de forma que eles foram imortalizados e o Time do Japão era o próximo na sua tímida coleção.

Rugal lutou com os três lutadores. Benimaru e Daimon lutaram bem, mas só conseguiram dar mais raiva a Rugal, lhe obrigando a usar suas melhores técnicas. Ele confessa que nunca teve que chegar tão longe, mas as circunstâncias o levaram a isso. Usando o seu poder máximo, Rugal melhorou técnicas iguais as de Geese e Krauser, anfitriões passados do torneio! Depois de derrotar Benimaru e Daimon, Kyo foi o último a ficar de pé. Mesmo com Kyo tendo lutado com todas as forças, Rugal se mostrou um lutador cruel, e começou a fazer Kyo sentir o calor da batalha. Quase de joelhos, Kyo com olhos doloridos, viu um corpo no canto do quarto. Com descrença, viu que se tratava de seu pai, Saisyu Kusanagi. Ele tinha se mostrado para enfrentar Rugal antes do torneio, mas tinha sido derrotado, talvez até mesmo morto. Kyo não pôde aguentar mais isso. Ele explodiu em raiva e enfureceu-se completamente. Rugal é atacado por um tornado vermelho. Incapaz de evitar a raiva de Kusanagi, Rugal desabou em derrota. Com a voz pausada pela dor, Rugal condena o Time do Japão silenciosamente para uma morte rápida. Louco de vingança, Rugal pegou um dispositivo estranho, e apertou o botão. O Blacknoah ia agora se auto destruir! Kyo, Benimaru e Daimon saíram vivos por pouco. O Blacknoah foi tomado pelas chamas e afundou no oceano. Assim, o The King of Fighters chega novamente ao fim, e da mesma forma que nos últimos dois anos, ninguém foi visto para dar continuidade ao torneio.

The King Of Fighters 95

Um ano se passou. Em 1995 todos os lutadores do torneio passado se lembram da competição com recordações aficcionadas, mas agora sabem que Rugal está morto e o torneio morreria com ele. Isso era o que eles pensavam, até que sete dos oito times começaram a receber convites uma vez mais.

Nesta ocasião, os envelopes foram assinados com um "R". Quem ele era e o que ele queria? Ninguém soube, e muitos não tiveram nem mesmo o cuidado. Os lutadores iriam aquele lugar novamente em 1995!

Todos os times estavam juntos novamente, exceto um, o time dos E.U.A, que não foi encontrado em parte alguma. Porém, outro time apareceu no lugar deles e, para alguns dos lutadores, não era um time grandioso. O time era formado por Billy Kane, ex-campeão do torneio, um grunge contra os Lobos Solitários. Eiji Kizaragi, um ninja cruel com um negócio inacabado com o família Sakazaki. E o capitão do time. Um só, mas ainda assim incredivelmente forte e usa técnicas semelhantes as de Kyo, mas com a diferença que suas chamas são purpuras. O jovem misterioso era conhecido como nenhum outro. Iori Yagami. Um descendente dos Yagami, eternos rivais da família Kusanagi.

Agora, o torneio estava cheio de interesses pessoais. Com esta união de ódio, emoção e excitação começou mais uma vez a batalha. Guerreiros, agora com um ano de experiência e algumas técnicas novas, uma vez mais fazendo as batalhas mais intrigantes e excitantes. Foram decididos os resultados da batalha, algumas vezes, no último lutador de cada time e o vencedor não era definido em nenhuma parte da luta. Nem mesmo os atuais campeões, o Time do Japão, tiveram um caminho fácil. Guerreiros revitalizados, combinados com o sangue novo, fizeram deste torneio muito mais emotivo e hábil que o último.

Como o Time do Japão estava a ponto de entrar em uma das últimas batalhas, eles se concentraram em uma sala fechada. Porém, de repente, uma fumaça verde começou a os cercar. O trio notou que eles estavam perdendo os sentidos, e tudo ficou preto. Gás do sono. Kyo acordou em um lugar escuro. Ele apenas podia ver seus companheiros desfalecidos próximos a ele. Foi recebido com um certo riso familiar. Era Rugal! Kyo, Benimaru e Daimon estavam cépticos, mas realmente era ele! Ele estava diferente. Além do braço cibernético, ele estava com muito mais poder que antes! Como isto poderia ser? Rugal estava com uma sede terrível de vingança! Ele acenou para o Time do Japão, mas tinha um novo aliado. Sua outra secretária, Vice, o apresentou. Benimaru e Daimon ficaram surpresos, mas Kyo estava mudo. Era Saisyu Kusanagi, seu próprio pai! Kyo estava cheio de alegria e felicidade, mas ficou paralisado quando seu pai o desafiou para uma luta. Os olhos dele indicavam que ele não era o mesmo. Rugal tinha feito uma lavagem cerebral, e ordenou que ele matasse o próprio filho! Kyo

ficou confuso lutando com seu próprio pai, mas Benimaru e Daimon lutaram essa batalha por ele. Saisyu era um oponente formidável, sendo o pai e mestre de Kyo, mas ele não pôde lutar com todo o seu potencial, devido à resistência dele à lavagem cerebral. Ele foi derrotado finalmente, mas Benimaru e Daimon estavam exaustos e não podiam lutar mais. Saisyu recuperou os sentidos e chamou Kyo. Ele pediu a seu filho para derrotar Rugal, e vingá-lo. Então, Saisyu perde a consciência. Kyo se levanta lentamente, e enfrenta Rugal uma vez mais. Porém, enfrentando a raiva de Kyo, estava o ódio de Rugal! Ele começou a emitir, de repente, uma aura previamente indetectável e seu poder começou a subir a níveis inesperados! O aparecimento dessa força o levou a uma forma diferente, agora com um olhar demoníaco! Era a fúria de Omega Rugal!

A última batalha começou na plataforma de mísseis de Rugal, escondida numa base subterrânea. Embora Kyo lutasse com o mesmo entusiasmo do ano passado, o novo poder adquirido por Rugal estava muito além do que Kyo podia suportar. Seu poder e velocidade estavam dobrados e, junto com o sentimento de ódio e vingança, as coisas começaram a ficar difíceis para Kyo. Porém ele foi ajudado por seus amigos Terry, Ryo, Athena, entre outros. Todos eles lhe deram forças para ir em frente. Kyo se levantou uma vez mais. Nesse instante a maré começou virar a favor de Kyo. Rugal estava começando a perder o controle de seu próprio corpo. Kyo forçou Rugal a dar tudo de si, mas isso levou a sua própria queda. O poder em seu corpo começou a ficar descontrolado. Seu corpo começou a se contrair e a explodir. Durante o sofrimento dele, uma voz profunda poderia ser ouvida em um lugar distante: "Você se engana! Só os da linhagem do sangue podem controlar tal poder! Não tem nenhuma chance!" Rugal jurou vingança e um pilar de luz o consumiu. Kyo ofuscou-se. Quando se virou, Rugal e Iori tinham desaparecido. Levando Benimaru e Daimon com ele, Kyo escapa da base. Agora, embora Rugal estivesse sem dúvida destruído, ninguém poderia dizer se o torneio estava morto ou não e ninguém poderia contar que horror estava por trás do poder que Rugal obteve.



The King Of Fighters 96

Um ano passou desde que o último torneio terminou. É o ano de 1996 e, uma vez mais, a maioria dos times do torneio passado foram convidados. Desta vez, o anfitrião era desconhecido, mas certamente não era Rugal, não só pelo fato de se saber que o anfitrião era uma famosa mulher, mas também porque o torneio quebrou o próprio selo solene de silêncio, se transformando em um evento comercial conhecido mundialmente. As lutas eram radiodifundidas por TV internacional e muitos patrocinadores estariam assistindo o torneio. Logo, o torneio The King of Fighters conquistou tanta atenção quanto as Olimpíadas ou a Copa do Mundo de futebol.

Como mencionado antes, foram convidados os mesmos times do ano passado, mas a maioria deles apresentava algumas mudanças interessantes. Alguns dos lutadores mais veteranos, tais como Heidern e Takuma, aposentaram-se do cenário da luta e deixaram seus lugares para uma geração mais jovem. Takuma enviou sua filha Yuri em seu lugar no Time Kyokugenryu. O Time das mulheres deu as boas vindas a Kasumi Todo como a nova integrante. Heidern deu o seu lugar a sua estudante Leona, uma mulher jovem com poderes misteriosos. Iori, depois de bater severamente em seus velhos companheiros, fez uma tímida união com ambas as secretárias de Rugal, Mature e Vice. Mas um time adquiriu a maior atenção. Era o Boss Team, liderado por Geese Howard e Wolfgang Krauser. Ambos mostraram que estavam vivos e prontos para reivindicar direitos do torneio. Ao lado deles estava um dos lacaios de Geese, Mr. Big, que tinha um grande rancor contra os Kyokugenryu. Parece que este ano seria cheio de paixão e honra!

Antes do evento principal começar, Kyo, o guerreiro que derrotou Rugal duas vezes no passado, foi desafiado por um homem misterioso. Respondendo ao convite, Kyo ficou em frente a este homem que ofereceu a Kyo uma luta. Porém, até mesmo antes da batalha começar, Kyo sentia um poder terrível atrás daquele homem. O mesmo poder que Rugal possuiu, e que o destruiu no final. Kyo estava até mesmo mais angustiado pelo fato de o homem ser incrivelmente forte. Ele fez um trabalho rápido em Kyo para servir de exemplo. Kyo foi sem fôlego para o hospital, forçado a melhorar suas técnicas.

Quando as lutas aconteceram, tudo parecia ir perfeitamente no lado de fora. As batalhas aconteceram com um senso mais dramático. Os lutadores colocavam suas próprias vidas em risco com o objetivo de vencer. Assim as lutas para decidir o vencedor eram muito mais intensas. Vinganças pessoais, como as rivalidades de Kyo e Iori, e Terry e Geese, tiveram grande destaque no torneio. Porém, uma presença perversa cercava o torneio. A sombra de Rugal não tinha sido totalmente extinta do torneio e algo muito pior estava por vir. Iori e o novo membro do Time Ikari, Leona, começaram a mostrar poderes além da compreensão dos demais lutadores e a entrada de Geese também estava causando preocupação. O que era todo este sentimento? Como as batalhas de

vida ou morte se enfureceram, o poder do mau cresceu cada vez mais na mente dos lutadores.

Como as finais estavam mais próximas, a anfitriã se revelou finalmente. Era nada menos que Chizuru Kagura, a mais recente descendente do Clã Yata, um grupo encarregado de cuidar do selo que foi imposto ao poder do mau. Chizuru revelou aos competidores que o selo deste perigoso poder foi quebrado a dez anos atrás e que agora está fora de controle. Ela precisa da ajuda do time mais forte para selar mais uma vez esse poder. Pediu ao Time Heróis, campeão dos dois torneios anteriores. O Time Heróis foi convidado para um estádio muito grande, propriedade da família de Kagura. As muitas pessoas do estádio ficaram impressionadas. Chizuru apareceu na frente do Time Heróis lhes propondo: se eles eram merecedores, então deveriam ter uma batalha com ela. Porém Chizuru prestou mais atenção em Kyo.

O Time Heróis ganhou a batalha emotiva contra Chizuru, mas ela se levantou e falou para Kyo e seus dois amigos que o poder que no final das contas derrotou Rugal era o poder de Orochi. Benimaru e Daimon não entenderam, mas esse nome parecia trazer alguma lembrança a Kyo. Seu pai havia lhe contado que o Clã Kusanagi foi destinado a lutar contra Orochi uma vez mais, como eles fizeram à 1800 anos atrás para selar o poder. Porém, no dia presente, o poder de Orochi foi libertado pelo mensageiro de Orochi. Rugal, com pressa para obter o controle deste poder, foi derrotado e seu olho direito foi levado. No entanto ele recebeu o poder de Orochi mesmo assim. O mensageiro sabia que esse poder o mataria cedo ou tarde.

Um vento forte começou a soprar no estádio e, de repente, uma rajada enorme de vento leva a todos. O Time Heróis se levantou. O fundo festivo e feliz tinha se transformado em morte e destruição. O estádio foi destruído pouco a pouco e um poder muito grande começou a aparecer. Chizuru permanecia parada, ferida pela rajada anterior. Ela pede a Kyo que se una a Iori. E com uma última ordem, pede que o poder de Orochi seja selado. Kyo não podia acreditar que teria que se aliar ao seu velho inimigo para selar o poder de Orochi. Porém, uma voz estranha emergiu no meio do vento. Benimaru e Daimon não souberam dizer que voz era, mas Kyo soube sem dúvida. Se tratava do homem que o havia derrotado antes do torneio. A superfície se materializou. O homem se apresentou como Goenitz e ele era a pessoa que libertaria o poder de Orochi completamente. Kyo estava na frente dele. Disse a Goenitz que o pararia de qualquer forma. Goenitz riu e advertiu Kyo do resultado da primeira batalha. Kyo sorri e conta a Goenitz que ele não é o mesmo homem que ele havia derrotado. Kyo pede para Benimaru e Daimon que se afastem, pois eles acabariam sendo mortos por Goenitz. Logo depois, Kyo e Goenitz começam a luta. Ela decidiria o destino de toda a raça humana.

Kyo lutou com toda a força de seu corpo, fazendo muito mais esforço que na luta em que ele perdeu. Porém não era o bastante comparado ao poder de Goenitz que,

diferente de Rugal, sabia controlar o seu poder e usava isto de um modo devastador. Mesmo assim o plano de Goenitz teve dificuldades subjugando o valente Kusanagi. Goenitz estava satisfeito, pois Kyo tinha melhorado. Os estouros enormes de poder provocaram um tremor no estádio destruído e ambas as auras foram ampliadas a alturas inimagináveis.

Uma ventania leva Kyo, que voa para longe. Goenitz estava pronto para acabar com ele de uma vez por todas no momento em que foi pego desprevinido por um homem misterioso. Kyo se recuperou e pode ver que seu salvador era ninguém menos que Iori Yagami! Kyo estava surpreso com a ajuda de Iori, mas Goenitz olhou mais satisfeito ainda. Ele ri e conta para Kyo que esse era o seu fim, sendo que o próprio Iori possui o Poder de Orochi. Não só Iori, mas também a jovem mulher do Time Ikari, Leona, que possuía Sangue de Orochi em suas veias. Kyo estava chocado. Essa era a razão pela qual Iori era capaz de lançar chamas roxas? Iori, que há pouco estava lá imóvel, ri sadicamente. Ele diz para Goenitz que só ele pode matar Kyo. Goenitz assume ambos os inimigos para um combate mortal. Assim, dois inimigos eternos esqueceram a rivalidade entre si durante algum tempo, e lutaram lado a lado contra um inimigo comum.

Nesse momento, Goenitz pagou caro por sua autoconfiança. Enfrentar um Kusanagi e um Yagami foi um erro terrível. Ele notou até mesmo que Iori estava começando a lançar chamas vermelhas!

A luta acabou com Goenitz debilitado e Kyo e Iori sem fôlego para um último sopro. Uma explosão enorme de ambos os guerreiros era mais que suficiente para acabar com Goenitz. Goenitz ofegou. Ele estava vivendo seus momentos finais. De repente, Chizuru surgiu atrás dele. Kagura lhe fala que Kusanagi e Yagami eram aliados antes da guerra e que ambos tinham ajudado a selar o Poder de Orochi à 1800 anos atrás. Chizuru também exige uma volta. Desde que Goenitz matou sua irmã para soltar o Poder de Orochi. Goenitz sorri. Ele diz a Chizuru que a guerra está longe de acabar. Em meio a uma rajada de vento, Goenitz desaparece repentinamente.

O vento retrocede. Chizuru conta para Kyo e Iori que eles deveriam se tornar aliados uma vez mais para enfrentar o perigo iminente que se desdobraria frente a eles. Iori murmura, dizendo que tem seus próprios planos. Ele diz ter muitas viagens pela frente. Então algo de estranho começa a lhe acontecer. Iori começa a apertar o tórax. Ele lança então um grito e muito sangue pela boca. Chizuru fica surpresa e diz que Iori está atravessando a “Fúria do Sangue”, processo no qual o Sangue de Orochi dentro dele começa a despertar. Iori começa a se apavorar terrivelmente, enquanto vai se tornando mais monstro que humano. Suas companheiras, Mature e Vice, tentam pará-lo, mas acabam pagando caro pela interferência. Ambas são rasgadas fora a fora pelo insano Iori.

Kyo agora estava só. Com o perigo de Orochi ainda fresco em sua mente e sua alma.

The King Of Fighters 97

Um ano se passou voando. Embora o último torneio tenha tido um fim trágico, os patrocinadores estavam satisfeitos pelo sucesso do torneio, juntando milhões de espectadores ao redor do mundo. Assim, muitos dos homens mais ricos do mundo começaram a patrocinar o que seria o quarto torneio, que aconteceria em 1997. Desta vez, entretanto, haveriam partidas preliminares antes das partidas definitivas. A excitação existia até mesmo antes do torneio começar e mais pessoas veriam as batalhas mundialmente.

Nesse ano, a maioria dos times que participaram dos últimos torneios ganharam o direito de competir novamente. Chizuru, a anfitriã do torneio passado, se aliou a Mai e King, que não encontraram Kasumi. Iori e o discípulo de Kyo, Shingo Yabuki, entraram sem times no torneio. No entanto, dois times novos foram introduzidos. Um deles era um time enviado por Geese Howard, que teve de sair do torneio assim como Krauser e Mr.Big. Nele estavam Billy Kane, o guarda-costas de Geese, com ordens diretas de observar Iori e investigar o Poder de Orochi, apesar do ódio de Billy por Iori. Ao lado dele estava Ryuji Yamazaki, um louco que mataria a própria mãe por alguns centavos. Yamazaki tinha a promessa de que ganharia o dobro do prêmio do torneio se ele o ganhasse. O terceiro membro era Blue Mary, uma agente que estava investigando secretamente Yamazaki e Billy.

O outro time era desconhecido. Eles entraram na competição no último minuto. Os três membros deste time foram convidados para tocar uma faixa de uma música, mas de repente surgiram como o mais novo time do The King of Fighters. O time era formado por Yashiro Nanakase, Shermie, e um pequeno garoto chamado Chris. Os três pareciam ser lutadores inocentes, mas letais.

Assim, começou o torneio uma vez mais. Agora as partidas finais aconteceriam em seis países diferentes ao redor do globo, sempre recebendo uma enorme propaganda, principalmente televisiva. As partidas eram mais intensas que nunca, mas o perigo de Orochi estava rondando a competição como uma tímida sombra. O que aconteceria com Iori e Leona? O Time New faces realmente alcançaria o seu objetivo? Ninguém ousou fazer essas perguntas, sendo que talvez, as respostas fossem catastróficas. As lutas ainda assim continuaram e as pessoas estavam satisfeitas com a enorme competitividade. Principalmente porque todos os lutadores voltaram com suas técnicas melhoradas. Era impossível prever quem venceria e os lutadores deram tudo de si. Isso até os últimos dias do torneio.

Durante os dias finais, foi informado que Iori e Leona desapareceram. Uma frenética procura pelos dois possuidores do Sangue Orochi começou. O Time New faces começou a agir de modo muito mais estranho nesses últimos dias. Era como se eles soubessem de algo.

Finalmente foram encontrados Iori e Leona. Porém, eles não eram mais os mesmos. A “Revolta do Sangue” tinha

ganho controle total de suas mentes, e eles não podiam controlar o poder. Se tornaram quase como monstros sanguinários, procurando matar tantas pessoas quanto pudessem. Kyo e o resto de seus amigos tiveram dificuldades para parar Iori e Leona enfurecidos. Ralf e Clark, os dois aliados de Leona, prometeram que parariam a agitação de Leona e pediram para Kyo fazer o mesmo com Iori. Assim, a luta começou novamente. Mas, se eles estavam frenéticos, era sinal de que Orochi estava próximo? Eles tentaram esquecer esse fato, mas como eles se encontravam lutando contra os enlouquecidos Iori e Leona, isso ficou mais evidente. Kyo e seus amigos conseguiram parar Iori aproveitando-se dos erros dele e Ralf e Clark terminaram sua missão, parando Leona.

Isto era apenas o começo. Três figuras estavam atrás deles. As figuras eram mais que familiares. Era o Time New Faces! Eles tinham mudado certamente. Suas roupas tinham cores diferentes, mas a maior mudança estava em suas auras. Elas estavam repletas do poder maligno de Orochi. Isso só poderia significar que o Time New Faces também possuía o Sangue de Orochi! Yashiro dá um passo a frente. Ele diz que eles são três dos Quatro Reis Divinos de Orochi. O quarto ser era Goenitz. Yashiro também fala aos competidores surpresos que eles estão prestes a terminar a Missão de Goenitz. Embora derrotado, Goenitz teve êxito, conseguindo energia suficiente dos lutadores e, dessa vez, mais energia foi obtida e Orochi estava perto de ser ressuscitado! Foi revelado que até mesmo Yamazaki tinha Sangue de Orochi!

Kyo e seus aliados juraram ao Time Orochi New Faces que eles os parariam antes que conseguissem realizar sua ambição. Yashiro sorri e aperta o punho dele, provocando-o arrogantemente: “Você não precisa rezar... até mesmo se você vencer, o inferno estará esperando por você!”

Kyo, Benimaru, Terry, Ryo, Daimon, Athena, Kim e demais fizeram o seu melhor, lutando contra o imensamente poderoso Time Orochi New Faces. Os poderes deles eram soberbos e ultrapassavam em muito os poderes de Goenitz. Suas técnicas, no entanto, eram muito semelhantes as do Time Heróis. Eles haviam copiado as técnicas que foram usadas no torneio passado! No entanto a face do mau não triunfou. Com muito sacrifício, numa batalha entre todos, a velha guerra entre o bem e o mau acontece uma vez mais. Todos os lutadores se esforçaram ao máximo para parar os Três Reis Divinos, embora a maioria deles não tivesse poder suficiente, mas o espírito humano e a necessidade de defender seu mundo prevaleceram. O bem sempre triunfará sobre o mal. Assim, o Time Orochi New Faces foi finalmente derrotado depois de uma batalha longa e difícil. Poucos lutadores estavam de pé, mas todos estavam contentes por poder proteger seu mundo.

A pior parte da batalha estava por vir. Yashiro e Shermie riem e felicitam os lutadores. Kyo exigiu uma explicação. Ele queria saber o que eles realmente pretendiam. Eles só haviam lutado para juntar energia e despertar Orochi!

Nesse instante, Chris, o garoto inocente, começou a flutuar entre os outros dois reis de Orochi. De repente, Yashiro e Shermie se matam bem em frente aos olhos de Chris! Os lutadores estavam confusos. Chris começou a juntar uma enorme quantidade de energia. Ele abre os olhos e começa a falar com uma voz onipotente. Diz que toda a humanidade morrerá em suas mãos e que agora terminaria o que começou a 1800 anos atrás. Chris então se transforma de uma criança inocente para um jovem sério com enorme sentimento divino. O cabelo dele era branco, o tórax tatuado e os olhos vislumbrados com o cheiro da morte. É chegado o momento! Chega a hora de lutar contra Orochi!

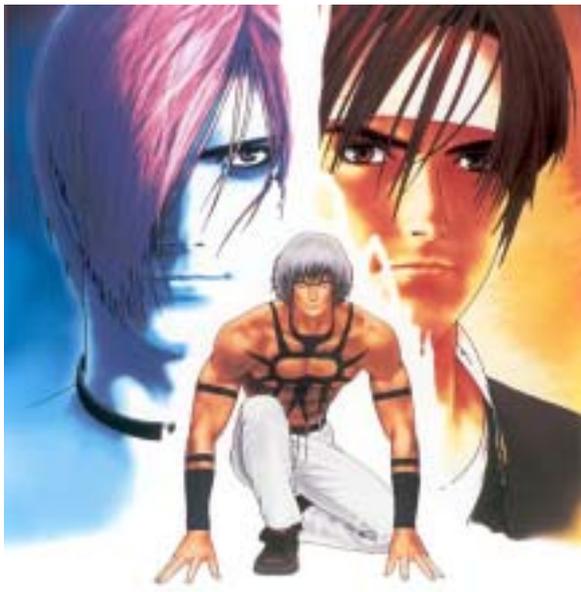
Não levou muito tempo para Orochi mostrar seu verdadeiro poder. Sem esforço, ele derrubou os lutadores restantes. Este era o verdadeiro Poder de Orochi! Até mesmo Kyo caiu ao chão derrotado. Ele começou a perder a consciência, e tudo ficou preto ao seu redor. Entre a escuridão, Kyo podia ouvir vozes. Vozes mortas, semelhantes a espíritos. Elas contaram para Kyo que eram os espíritos dos Yagami, antepassados mortos de Iori. Os Yagami pediram a Kyo para acabar com a maldição que lhes foi imposta desde o pacto de sangue com Orochi, à 660 anos atrás. Parece que o poder de Orochi era a causa da vida curta para os Yagami! Kyo então ouve as vozes dos amigos e da sua namorada Yuki. Yuki era uma das oito meninas de Kushinada, destinadas a ser sacrificadas para despertar Orochi. Yuki diz que se ela fosse a única Kushinada não seria sacrificada. Ela vai ajudá-lo. Kyo se levanta lentamente. Ele vê Iori que se levanta próximo a ele. Ele parecia ter voltado ao normal e sorriu a Kyo. “Parece que nós morreremos juntos, não é Kusanagi? Como é irônico. Você não morrerá nas minhas mãos”. Kyo sorri e conta a Iori que eles têm um último trabalho a fazer. Chizuru chama ambos e lhes fala que ela levará Orochi mais uma vez aos cuidados do selo mas para isso ele deve ser derrotado.

Kyo e Iori voltam à batalha. Uma batalha mortal que ninguém presenciaria. Alguém iria morrer naquele dia e o sobrevivente levaria o mundo. Kyo e Iori lutaram com as últimas quantias de poder que haviam dentro de seus corpos cansados, mas conseguiram derrotar Orochi. Eles lutaram sem pesares ou preocupações. Eles morreriam de qualquer maneira, assim era melhor fazer o que devia ser feito! Até mesmo Chizuru colaborou um pouco na luta contra Orochi. A batalha de 1800 anos atrás se repetia. Kusanagi e Yagami lutando juntos e Kagura cuidando do selo.

Ao término da batalha, Orochi se cansou e usou todo seu poder para liberar a “Fúria do Sangue” uma vez mais em Iori. Iori começou a ficar insano novamente, mas Kyo se empenhou para que ele recuperasse os sentidos. Já era tarde demais. Iori tinha se tornado frenético novamente. Orochi ordenou que Iori atacasse Kyo e Chizuru, matando ambos. Porém, Orochi que foi atacado por Iori! Iori agarra Orochi pelo pescoço e Chizuru pede a Kyo que de um fim à batalha. Kyo se nega, dizendo que acabaria matando Iori também. Chizuru diz que ele não tem mais tempo.

Iori não seguraria Orochi por muito tempo, sendo que este estava tirando o poder que havia dado a Iori. Kyo junta todas as forças dadas por Yuki e os amigos dele e libera tudo em um único golpe. Orochi é finalmente derrotado.

As nuvens que cobriam o céu desapareceram. O sol brilha novamente. O mundo está seguro mais uma vez. Todo o mundo ainda se lembra das ações heróicas dos lutadores do torneio. Orochi dorme uma vez mais, mas ainda não foi definido quem seria o Rei dos Lutadores. Logo...



The King of Fighters 99

Dois anos tinham passado desde a batalha fatal contra o Clã Orochi. Durante este período, os ventos de paz sopraram novamente ao longo de um mundo que tinha sofrido as conseqüências da ambição do poder de Orochi. Tendo sido uma fase de lutas de vida ou morte entre Kusanagi e Yagami contra Orochi, as pessoas do mundo viveram mais uma vez com alegria e satisfação. Os lutadores dos torneios passados poderiam finalmente descansar depois de tantos anos de batalha, e decidiram melhorar suas habilidades em torneios locais para se manterem em forma. Graças a estes guerreiros, a raça humana poderia viver para ver o amanhecer de outro dia.

Porém, desconhecido era o destino dos dois lutadores principais que lutaram corajosamente contra a ameaça do poder de Orochi: Kyo Kusanagi e Iori Yagami, os dois mais recentes descendentes dos clãs lendários, depois da batalha final, tinham desaparecido e ninguém tinha ouvido falar qualquer coisa sobre eles. Nem mesmo Chizuru Kagura, a descendente do Clã Yata, protetores do selo de Orochi, soube qual era o destino dos dois jovens guerreiros. Apesar disso, todos os lutadores decidiram descansar. Sabendo que agora a ameaça de Orochi se foi, o mundo repousou, já que ninguém poderia reviver o poder de Orochi em 100 anos. Mas o destino não respeita pensamentos pessoais.

De repente, e de lugar nenhum, convites foram enviados

mais uma vez para os lutadores mais poderosos do mundo para participarem do quinto torneio The King of Fighters. Dessa vez o torneio foi devolvido às sombras de segredo de onde surgiu, longe da fascinação do público, atenção e transmissão dos grandes meios de comunicação. As batalhas vão ter mais uma vez a honra e a glória que marcaram os torneios anteriores. Não havia mais qualquer lucro empresarial nas batalhas, causando rixas entres os empresários. Porém, essa era a modificação menos importante para o torneio. Pela primeira vez em 5 anos as regras básicas do torneio foram modificadas. Dessa vez os lutadores poderiam compor um time de até 4 membros, três deles agiriam como lutadores principais da partida, o guerreiro restante só podia participar por um curto período, executando qualquer ataque que preferisse. Suas entradas estavam restritas a um certo número. Esta modificação tornou as batalhas muito mais dramáticas do que antes, tendo até quatro lutadores duelando ao mesmo tempo!

Os times principais dos quatro torneios passados seriam convidados novamente. Alguns deles retomam suas origens, convocando lutadores que não mais participavam do torneio. Outros optaram por novos competidores, sendo para esses uma experiência nova e chocante. Os Lobos Solitários aceitaram finalmente a ninja Mai Shiranui em seu time (claro que ela lutava para estar ao lado de seu verdadeiro amor, Andy Bogard). Os estudantes do Karatê Kyokugenryu uniram-se mais uma vez a seu mestre, Takuma Sakazaki, para mostrar ao mundo o poder do Karatê Kyokugen ! Os Guerreiros de Ikari recrutaram um novo mercenário. Era um soldado feminino e jovem cujo nome refletia a própria arma: Whip (Chicote). O time de Athena Asamiya apresentou um menino com incríveis poderes chamado Bao. Porém, estavam enfrentando um grande enigma. Sie Kensou começava a perder os seus poderes psíquicos. Kim Kaphwan une forças com seu velho amigo Jhun Hoon, grande lutador de Tae Kwon Do, para mostrar qual modo de justiça era mais adequado (para o desânimo de Chang Koehan e Choi Bounge!). King junta-se a Blue Mary, Kasumi Todoh e uma nova lutadora, Li Xiangfei, para formar o mais bonito e letal Time Feminino! Porém, novos lutadores estavam criando uma atmosfera misteriosa no torneio. Benimaru Nikaido, decidido a levar a marca de Kyo como lutador número um, e Shingo Yabuki, com a intenção de honrar a memória de seu mestre, formaram um time junto a dois guerreiros enigmáticos. Ambos eram calados, mas tinham olhares furiosos, mostrando não ter nenhum rastro de sentimento. Suas auras escuras, somadas a suas técnicas violentas, despertaram sentimentos ruins dos demais participantes. Seus nomes, tão misteriosos quanto suas vidas, eram K' e Maxima. Ninguém soube o real propósito deles, mas muitos, obviamente, tinham suas suspeitas.

O mais incrível foi a entrada de dois participantes isolados. Tratavam-se de dois Kusanagi! Era notável como os dois se assemelhavam ao mais poderoso dos lutadores, Kyo Kusanagi. Ambos eram clones e usavam as técnicas de Kusanagi que fizeram de Kyo a lenda que

ele é. Como eles poderiam estar ali? Será que eles sabiam alguma coisa sobre o paradeiro de Kyo? Antes que qualquer pergunta pudesse ser feita, o torneio já estava em desenvolvimento.

Apesar de terem estado fora de atividade durante dois longos anos, os lutadores puderam desenvolver técnicas novas e devastadoras que iam iluminando o campo de batalha de um modo mais brilhante do que nunca! Era a batalha que indicava o começo de um novo milênio! A regra do quarto membro fez as brigas ficarem muito mais estratégicas e a formação de um novo campeão impulsionou os guerreiros a fazerem o seu melhor. Dessa vez mais do que nunca. Com a lembrança de Kyo em suas mentes e a sombra do Poder de Orochi parecendo apenas um sonho ruim, os concorrentes poderiam soltar o verdadeiro poder sem receios ou pesares. O senso de vingança e contagem regressiva foi substituído pela glória e excitação por estar em frente a um oponente merecedor de lutar com todo o seu poder, se tornando um lutador mais completo e habilidoso!

Levados pelas mãos de K' e Maxima, Benimaru e Shingo alcançaram o sonho de chegar à partida final, se tornando as novas figuras do King of Fighters.

A última luta aconteceu em um lugar muito diferente: os esgotos. Enquanto o novo Time Heróis estava esperando a chegada do outro time, o fluxo de esgoto secou, ao mesmo que corria alguns cabos por debaixo deles. De repente se encontravam de pé em uma superfície de metal. Como se não bastasse, o chão começou a se mover e enviou os quatro guerreiros abaixo! Era uma plataforma de elevador enorme que estava enviando os lutadores ao subterrâneo, em um local desconhecido.

Enquanto isso, os Guerreiros de Ikari, comandados pelo chefe da esquadra mercenária, Heidern, estava monitorando várias partes do mundo e descobriram um padrão notavelmente estranho. Várias ondas de rádio estavam sendo emitidas de muitos países. Heidern ordenou que investigassem as origens de tais sinais e, para sua surpresa, todos os sinais vinham de réplicas exatas de Kyo Kusanagi! Havia clones de Kyo no mundo inteiro: em meio aos cidadãos das grandes cidades, escondidos nas florestas mais isoladas, no meio dos oceanos, no ar, enfim, em todos os lugares!

Heidern poderia pressentir algo de ruim no interior do torneio, e o sinal então veio da fonte mais poderosa. Setor 70599.

O elevador que estava levando Benimaru, Shingo, K' e Maxima finalmente parou em frente a uma porta metálica enorme, com a inscrição "70599". Benimaru e Shingo estavam confusos com a situação, mas K' e Maxima não pareciam muito alterados. Antes que Benimaru e Shingo pudessem perceber onde estavam, a porta enorme se abriu. Era muito inesperado. De repente, luzes vermelhas flamejaram em todos os lugares e várias telas de computador apareceram.

No meio do espetáculo, uma voz profunda e ousada convidou o time a entrar em seu domínio. As finais começariam o mais cedo possível. Benimaru e Shingo exigiram uma explicação do homem. Ele saiu e era mais que intimidante. Era bastante alto, não muito bem constituído, mas seus olhos expressavam raiva e sede de sangue. Usava uma roupa muito grossa, não revelando nada de seu corpo. O mais estranho é que os lutadores não puderam sentir nenhuma aura nele, mas a sua força mostrava o contrário. Benimaru estava tenso: "O que significa isto?". K' sorri dizendo: "eu não sei, mas é um desafio que eu estou seguro de que nós não podemos recusar"!

A última partida começa. A luta sangrenta se enfurece e o homem misterioso executa movimentos devastadores sem mostrar nenhum esforço. O Time Heróis suspeitou que o guerreiro não estava usando todo o seu poder. Apenas estava brincando com eles. Sentindo algo estranho, eles decidiram parar de lutar para ver a sua reação. Porém, apesar de não usar seu poder máximo, ele estava lutando com superioridade, conseguindo subjugar-los com um poder sobrenatural lançado da sua mão direita. A luta não estava levando a parte alguma, ficando terrivelmente longa. De repente, em uma explosão furiosa, Benimaru ataca o homem com seu poder total. K' tenta impedir, mas por incrível que pareça, Benimaru derruba o homem com bastante facilidade. Este poderia ser o fim da partida? O homem misterioso se levanta lentamente e começa a rir. De súbito, todos os computadores escondidos ao redor do quarto escuro se iluminam, exibindo um grupo de dados. A câmara inteira é iluminada, mostrando uma imensa base e exibindo uma tecnologia de ponta. Benimaru e Shingo ficam impressionados com o tamanho da base. O homem começa a rir como um maníaco e diz em voz baixa: "Você sabia, não é K'?". Benimaru e Shingo olham para K' procurando uma resposta, mas só encontram um olhar frio de um guerreiro misterioso.

Shingo queria saber quem era ele e o que ele queria. O homem se apresenta como Krizalid e diz te-los trazido ali para realizar o último de seus propósitos. Shingo afirma que faria qualquer coisa para ser o Rei dos Lutadores. Krizalid sorri e diz a ele que usou o nome do torneio para chamar os lutadores mais fortes, assim ele poderia trazê-los com mais facilidade e realizar sua meta.

De repente, todas as telas exibem a mesma imagem: cenas das réplicas de Kyo Kusanagi ao redor do mundo. Krizalid revela que havia levado o corpo inconsciente do Kyo Kusanagi original depois do esforço feito por este na última batalha contra o Clã Orochi e coletou uma amostra de seu DNA, fazendo vários clones. Dois deles entraram no King of Fighters. Contudo, o verdadeiro Kyo Kusanagi escapou no meio do processo e seu paradeiro é desconhecido. Krizalid introduziria os dados que ele tinha coletado dos lutadores na última batalha para ativar os clones e lideraria um ataque maciço que levaria todos os governos do mundo a rendição. Benimaru e Shingo ficam aterrorizados. Aos Guerreiros de Ikari do quarto

comando, Heidern ordena que abandonem suas unidades para parar a invasão dos Kyos e diz que ele logo os seguiria. Porém, antes da operação começar, um dos rádios consegue captar o diálogo na base subterrânea. Nisto, Benimaru pergunta como Krizalid pôde capturar os dados dos lutadores. Krizalid informa que os dados foram enviados por seu corpo e transportados pelos computadores. De fato, Krizalid revela que se fundiu com o poder de Kusanagi e que K' não passava de seu clone. No entanto, K' não tinha controle sobre seu poder como Krizalid. Ele era forçado a usar uma luva especial para reter o imenso poder dentro de si. K' se recusa a acreditar nas palavras de Krizalid, mas quando este lhe pergunta sobre seus pais e sua infância, K' fica mudo. Como ele podia não se lembrar disto?. Krizalid revela o último dado a ser coletado: o instinto assassino! E ele faria isso matando a todos!

De repente, Krizalid queima suas roupas e fica usando restos do terno antigo. A verdadeira batalha estava a ponto de começar! Com as mudanças, a vantagem do inimigo era visível. Os poderes desumanos de Krizalid pouco a pouco acabaram com Benimaru e Shingo. Usando o poder de Kusanagi, Krizalid se tornou ainda mais violento e não havia ninguém que pudesse resistir a tamanho poder. Sua velocidade e força eram realmente fenomenais. Maxima e K' estavam sós lutando contra ele. Apesar de lutarem, o poder superior de Krizalid quase lhes obriga a se porem de joelhos. Krizalid ri, mas fica impressionado com a resistência dos guerreiros. Ele estava pronto para por um fim nos dois quando Maxima o agarra por trás, deixando Krizalid imóvel. Máxima grita para que K' use seu total poder e libere tudo numa explosão de chamas em Krizalid. A explosão consome Krizalid que desaparece em meio as chamas. Máxima e K' caem exaustos, mas seguros da vitória. Contudo, quando ambos estavam ajudando Benimaru e Shingo a se levantarem, Krizalid reaparece atrás deles. Maxima e K' ficam confusos e já não lhes restavam mais forças. Krizalid estava furioso e, mais uma vez, prestes a eliminar a dupla. De repente uma explosão de chamas rasga Krizalid, iluminando todo o local. Krizalid cai e outra figura misteriosa vem se aproximando. K' sente uma presença familiar. Benimaru e Shingo não podiam acreditar no que viam, mas era realmente ele. Kyo Kusanagi, o real Kyo! Isso era evidente devido a incrível aura que saía de seu corpo.

Kyo sorri e cumprimenta seus amigos. Krizalid se levanta lentamente a seus pés. Ele não podia acreditar no que havia acontecido. Tinha perdido mesmo com seu imenso poder. Nesse instante, um brilho de luz muito intenso cerca a todos. Todos ficam muito confusos em meio a esse brilho. Uma voz onipotente grita: "Você falhou". Agora medroso e inseguro, o uma vez furioso Krizalid implora pela própria vida. Ele ainda podia ativar os clones com os dados que ele coletou. No entanto, os clones já haviam sido desativados e os dados seriam guardados para outra ocasião. Todos os agentes deste projeto devem ser eliminados. Krizalid fica paralisado pelo medo, mas ele não tem que pensar nisto agora. Uma pedra enorme cai em cima dele, enterrando Krizalid ao chão. Kyo,

enfurecido, exige saber as verdadeiras intenções daquele ser. A voz onipotente fala novamente: "Nós somos o cartel Nests, a nova ordem mundial e planejamos retomar o plano durante os próximos 10 anos, mas você deve ser eliminado"! Kyo ri, e diz arrogantemente: "Não se meta comigo, camarada"! De repente, a base começa a tremer e pedaços dela começam a cair. A base está começando a desmoronar!

K' queria lutar com o Kyo original: "Eu tenho esperado para lutar com um oponente poderoso. Alguém como você, Kyo Kusanagi"! Porém, uma porta se fecha entre ele e Kyo. Benimaru e Shingo também ficaram fora da sala. Shingo queria ajudar Kyo a sair, mas Benimaru adverte que suas próprias vidas estão em perigo, e o persuade a escapar da base. Enquanto isso, K' e Maxima são emboscados pela unidade dos Guerreiros de Ikari e o líder da unidade se aproxima o corpo inerte de Krizalid. Era uma figura feminina.

Enquanto isso, dentro da base, Kyo Kusanagi estava em meio ao caos. Ele parecia confiante, como sempre. Ele sorri, fecha os olhos, e diz: "Você ainda está aí?". Uma voz misteriosa chega a Kyo: "Você sabia que eu voltaria para te pegar..." Kyo acena e afirma: "Bem, aquele sujeito que brinque como quiser. Só os da linhagem de sangue podem controlar tal poder! Ele não tinha nenhuma chance!" A figura vem para a luz e aparece sorrindo. Era Iori Yagami que também havia voltado. Ele sorri e diz: "Você tem boa memória seu... nós realmente fizemos esse grande feito?". Kyo há pouco encolhe os ombros e diz: "Realmente precisava perguntar?".

Os dois lutadores lendários se ocupam mais uma vez da batalha. Já não há mais ódio em seus olhos. Apenas o sentimento de lutar com um oponente merecedor e a excitação de batalha.



The King of Fighters 2000

O último torneio The King of Fighters significou o aparecimento de um novo inimigo que ameaçou quebrar a paz que reinava no mundo: o cartel Nests. Era mais que claro, Krizalid era um mero peão em um jogo de vida ou morte e os participantes do torneio The King of Fighters eram nada além de atores em um estágio planejado. Porém, ainda havia muitas dúvidas sobre o poderoso cartel Nests. Qual foi o real propósito deles? O que realmente pretendem fazer com a energia dos lutadores? Tantas perguntas, mas pouco tempo para obter as respostas, pois a cruzada de um novo ano estava por vir e o amanhecer de um novo milênio se aproximava no horizonte.

Apesar de ser um novo ano, o torneio The King of Fighters estava ameaçado. Agora todos sabiam sobre as más intenções do cartel Nests, a dúvida estava em quem ousaria participar novamente e colaborar com queda do mundo. Porém, contanto que o cartel Nests continuava impune, a ameaça de dominação mundial nunca era uma coisa distante de acontecer. A situação alcançou um nível crítico, até um dia.

Sentados no escritório dos Guerreiros Ikari, quartel general da esquadra mercenária, Heidern recebe uma notificação de Ling. Ling era chefe de uma agência mercenária da mesma categoria, unida aos Guerreiros Ikari. Ling e Heidern também tinham sido amigos por um longo tempo. Ling informou Heidern sobre um plano para atrair o cartel Nests e expô-los a uma armadilha. O plano seguia dessa forma: O torneio The King of Fighters aconteceria mais uma vez no ano 2000! Neste período Ling e seu agentes controlariam tudo o que aconteceria no torneio, e localizariam qualquer pessoa suspeita. O objetivo principal do torneio era atrair antigos agentes do Nests, K' e Maxima que tinham escapado dos Guerreiros Ikari um ano atrás. Eles seguramente saberiam sobre o paradeiro do cartel Nests. Heidern concordou com o plano e faria um papel importante mais uma vez nas linhas secundárias.

E assim começa novamente. Convites são enviados uma vez mais para os lutadores mais poderosos do mundo para que eles formassem seus times de quatro lutadores cada. A luta estava de volta, cheia das batalhas emotivas e apaixonantes! Foi dito, é claro, que dessa vez Nests estaria fora de qualquer envolvimento com o torneio. Isto relaxou as preocupações de todos os guerreiros que claramente temiam que suas forças fossem usadas para as intenções erradas de Nests.

Esta fase será marcada por outras batalhas de proporções épicas envolvendo muitos estilos de luta diferentes, histórias diferentes, mas acima de tudo, muitas vidas diferentes que buscam uma única meta: se tornar o melhor que há, se tornar o Rei dos Lutadores!

Como as mesmas regras do torneio passado se aplicavam agora, muitos times permaneceram inalterados: claro que os Guerreiros Ikari não podiam ficar de fora pois tinham ordens para encontrar os agentes de Nests. O time de Athena Asamiya tinham certeza que neste ano nenhum tipo de interferência viria do poderoso cartel Nests! Kim Kaphwan e Jhun Hoon organizaram suas metas de justiça mais uma vez, usando os condenados Chang Koehan e Choi Bounge. Alguns times sofreram variações leves, principalmente mudanças de parceiro: Yuri Sakazaki desejava pagar uma dívida a Mai Shiranui formando um time como nos velhos tempos. Elas convidam uma velha amiga, Kasumi Todoh, e também encontraram uma nova amiga vinda da escola de garotas japonesas, Hinako Shidou, praticante de Sumo. Agora é hora de Terry Bogard juntar forças com seu antigo amor, Blue Mary, que decidiu se unir aos Lobos Solitários na esperança de pegar Nests em flagrante. Devido à ausência de Yuri, o patriarca da

escola de Karatê Kyokugenryu, Takuma Sakazaki, decide recrutar a mulher amada de seu filho Ryo, King, uma antiga inimiga que tornou-se uma aliada. Porém, dois times novos são as atrações principais da competição deste ano, devido principalmente a estranha união desses indivíduos.

Como previsto, K' e Maxima estão de volta com a intenção de quebrar suas antigas ligações com o cartel Nests. Dessa vez, Benimaru Nikaido e Shingo Yabuki não são mais seus parceiros: uma mulher sensual, porém mortal, conhecida como Vanessa e um lutador mexicano vaidoso chamado Ramon serão seus parceiros neste ano. Enquanto isso, Benimaru e Shingo têm seus próprios planos, não permitir que os incidentes do último ano aconteçam novamente. Porém os novos parceiros deles não são precisamente as pessoas mais quentes do mundo: um homem forte e elegante conhecido como Seth e um ninja tímido e estranho chamado Lin. A vivência desses dois é complementemente marcada pela frieza e amargura. As lendas imortais Kyo Kusanagi e Iori Yagami, que agora deixaram de ficar em segredo, decidiram participar em uma partida isolada totalmente nova, sem apoio!

Uma vez mais, as batalhas acontecem em um clima de dúvida e perigo. A influência sórdida do cartel Nests poderia ter desaparecido, mas ainda a ameaça do surgimento de um novo mal no mundo era mais que iminente. Porém, durante as batalhas no torneio, esta preocupação sumiu com a maior facilidade. O sentimento de batalha e teste da própria habilidade contra um oponente forte foi mais forte do que qualquer outro sentimento negativo! Afinal de contas, lá não havia nenhuma necessidade de se preocupar com problemas externos. O que realmente importava, para maioria deles, era o aumento do próprio poder de luta, concentrando-se completamente na batalha, e podendo não só soltar suas habilidades surpreendentes mas também entregar suas almas por inteiro em causa da luta! Afinal de contas, a filosofia do verdadeiro lutador é não permitir perturbações através de ameaças, mas lutar e realizar suas metas.

De repente, as lutas conduziram para um lugar final onde coisas estranhas aconteciam. O fato que surpreendeu a maioria era que o lugar era a cidade onde o torneio The King of Fighters surgiu, Southtown, onde lutar era a circulação sanguínea que deu vida a cidade. Com o fim de Geese Howard, Southtown tinha ficado nas mãos dos que só vivem para lutar, um buraco sem lei. A cidade estava muito longe do reconhecimento. Em resumo, a cidade inteira se tornou a maior arena de luta do mundo, e o torneio The King of Fighters a devolveu às origens mais uma vez.

Durante a chegada dos lutadores, K', Maxima, Vanessa, e Ramon estavam vagando pelas docas, se escondendo dos mercenários Guerreiros Ikari. Parecia provável que o cartel Nests pudesse estar operando em Southtown. K' e Maxima estavam profundamente preocupados com isto, mas para Vanessa tudo isso não passava de um divertimento, e Ramon ignorou tudo aquilo que se referia

ao cartel. De repente, uma fria brisa começou a soprar. K' sentia que algo estava terrivelmente errado, e manda que Maxima e os outros amigos saiam. Maxima quer saber por que K' está tão nervoso, mas K' não entende a razão. Atento a preocupação de K', Maxima pega Vanessa e Ramon pelas cabeças e foge diretamente para a zona das fábricas de Southtown, em busca de uma cobertura.

Enquanto isso, K' estava no meio de uma grande tempestade de neve. A água das docas congelou imediatamente, e os navios ficaram presos. K' zomba, e cumprimenta seu próximo oponente: uma mulher jovem com longos cabelos azuis, e olhos perdidos. Ela usava uma roupa similar a de K' e se apresentou como Kula. K' encolhe os ombros, e assim começa a eterna briga entre os elementos rivais: fogo e gelo.

Enquanto isso, Maxima, Vanessa e Ramon conseguiram encontrar um abrigo dentro de uma fábrica abandonada localizada perto do centro de Southtown. Maxima deseja saber sobre o destino de seu amigo e pensa no envolvimento de Nests em tudo isso. De repente, um barulho é ouvido atrás deles. Quando uma batalha parecia inevitável, veio uma surpresa que era ninguém mais que Benimaru e Shingo, com Lin e Seth ao lado deles!

A reunião é cortada, já que os mercenários de Ling cercaram a construção. Sem outro lugar para correr, Benimaru sugere que eles se escondam em uma enorme sala ali perto. Ramon acha que todos são loucos, e Shingo protesta baseado no fato que eles seriam apanhados lá. Benimaru responde “É melhor do que sermos mortos fora daqui”. Assim, os 7 lutadores vão em direção ao quarto escuro.

Ao mesmo tempo, na sala de comando dos Guerreiros Ikari, Heidern tenta entrar em contato com o seu melhor Tenente, Ralf Jones. Ralf está situado longe do local designado, o que perturba Heidern já que os soldados já estavam lá, e todos eles poderiam estar precisando de ajuda (afinal de contas, K' e Maxima destruíram uma unidade inteira de mercenários no ano passado). Ling interrompe e diz: “Isso não será problema por muito mais tempo”. Heidern exige uma explicação, e Ling sugere que os soldados localizados na fábrica deveriam virar no elevador, e então ativar o gerador subterrâneo. Heidern fica com mais dúvidas, e Ling continua: “deste modo, nós poderemos ativar o Canhão Zero”.

Heidern se recorda do nome, um satélite que tinha sido lançado para descobrir e destruir bases escondidas do cartel Nests, feito por Ling para a missão. Heidern lembra Ling que o único propósito deles é capturar K' e Maxima, e investigar o paradeiro do cartel Nests. “Sim, oficialmente”, diz Ling com um sorriso sinistro. Quando Heidern estava a ponto de reclamar, é preso imediatamente pelos soldados de Ling sob a mira de suas armas! “Que tipo de idéias você tem em mente?”, fala Heidern. “Você não tem que saber de coisa alguma”, Ling sorri. “Você não passa de um mero espectador, e eu... Eu sou o executor!”.

Enquanto isso, na fábrica abandonada, Maxima fica surpreso pelos soldados terem deixado de procurá-los. Quando o nível de tensão se eleva, o telhado começa a abrir e eles vêem que estão debaixo da terra! O chão os leva ao nível fundamental onde eles se acham dentro de um templo antigo e, para a surpresa dos guerreiros, Ling está no comando! Os lutadores vêem com descrença como Heidern e seus agentes estão presos sob a mira das armas dos soldados de Ling. De repente, de parte alguma, uma figura grandiosa surge no meio da sala. Seth e Vanessa ficam muito surpresos. Faíscas chamam a atenção dos times. A sombra misteriosa dá boas vindas aos lutadores. Vanessa grita: “Comandante! O que significa tudo isso?”. A pessoa misteriosa caminha para a luz. É Ling, mas vestido com uma roupa extravagante. Olhando novamente, ele se parece muito com Ling mas, simplesmente, não era Ling! Heidern exige que o falso Ling diga seu verdadeiro nome, e o falso Ling lhe dá a resposta, seu nome é Zero.

Como não poderia deixar de ser, Zero era um membro do cartel Nests que tinha tomado o lugar de Ling, o eliminando e usando habilidades de clonagem para assumir sua identidade. Zero também foi o homem responsável pela eliminação de Krizalid no ano passado e era dele a voz misteriosa atrás da luz. Conseqüentemente, é revelado que Seth e Vanessa também são agentes de Nests sob as ordens de Zero. Porém, eles foram enganados em trazer os lutadores mais fortes do último torneio The King of Fighters depois da separação. Seth e Vanessa contrariaram Zero por ter usado seus poderes. Mas eles e o próprio Zero tinham uma grande ligação. Foi dito que eles receberam o poder de Zero incluído em seus DNA's. Não restavam dúvidas, ele tinha um poder verdadeiramente espantoso. Sua tímida aura poderia ser sentida ao redor do templo, fazendo todas as paredes tremerem.

Não contente em enganar os lutadores para suas próprias ambições pessoais, Zero pensou em algo para os ousados lutadores. Ele pretende lutar agora e assim extrair energia suficiente para carregar o Canhão Zero. Isto é alcançado pelo gerador subterrâneo que retira a energia liberada na câmara principal do templo como um sifão. O gerador então transmitirá os dados para o Canhão Zero localizado no espaço e Zero pode usá-lo para destruir qualquer ponto designado na face da terra! “Então este deve ser o último plano de Nests, huh?”, murmura Lin. “Nests? Isso não passa de um esquema”!, fala Zero. “O futuro deste mundo não é o Nests, sou eu!”. Seth gesticula, e diz: “Dessa vez, você não escapará com seus planos lamentáveis, você é sujo!”.

Mais fácil do que foi dito, Zero logo prova aos convidados a sua crença. Ramon e Shingo são os dois primeiros lutadores a cair. Eles ficaram de pé corajosamente em frente a Zero, mas devido aos movimentos rápidos dele, eles provaram não ser páreo para este louco chefe. Outro fato triste era que toda a energia da luta seria usada para o Canhão Zero, assim os valentes guerreiros estavam um pouco mais que relutantes em exhibir todos os seus poderes.

Eles seriam os responsáveis pela queda da sociedade como nós conhecemos? Todos tinham esta dúvida em mente, assim como Ramon e Shingo que foram derrotados pelos movimentos rápidos de Zero.

Benimaru e Maxima estavam agora em frente ao confiante Zero. Eles perceberam que esta batalha não poderia ser ganha não importando a escolha que fizessem. Era matar ou morrer. Benimaru e Maxima começam a atacar Zero com tudo que tinham mas Zero tinha mais truques em sua manga. Ele agora usa a arte das sombras escuras para se mover furtivamente entre os heróis. Este truque paga seu preço. Logo Benimaru e Maxima começam a ser golpeados por figuras invisíveis que seguiam em direção a Zero. A batalha estava ficando horrível, até que veio uma ajuda inesperada.

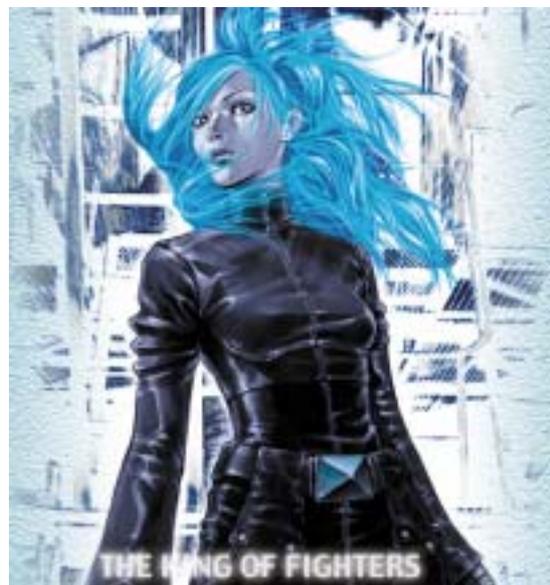
Pegando Zero de surpresa, Seth e Vanessa saltam em seu anterior chefe. Zero começa a sentir uma pressão incrível em lutar com seus inimigos e antigos aliados. Os nobres lutadores começam a infligir danos a Zero, mas este tenta um último truque desesperado. Cercando-se com energia magnética, Zero se torna um enorme campo nulo, retirando energia de todos os que estavam na sala e, juntando isto a sua própria aura, Zero faz com que os finalistas voem pelo ar. Depois de alguns segundos, todos caem ao chão e Zero comemora a sua vitória.

De repente, Lin salta por detrás dele, e o apunhala pelas costas com sua mão. Zero rapidamente acaba com Lin, mas Lin já se regozija sobre sua vitória. Zero não entende o que ele quer dizer, mas logo percebe outro fato estranho, alguém entrou há pouco na sala. Outro desafiante? Sim, é K', porém está fraco de sua batalha contra Kula. Zero estoura em risadas, e insulta K': "Como você pode esperar me derrotar em tal estado? Você não pode nem mesmo me servir com sua própria alma!". Mas, quando Zero se aproxima para eliminar K', sente o corpo inteiro enfraquecer. O que poderia ser isso? Era o resultado do ataque de Lin, sua punhalada na parte de trás envenenou Zero e começou a fazer com que ele sentisse muito calor. Com sua energia restante, K' emana suas últimas forças e as concentra em sua mão. As pressas ele da um golpe direto em Zero. O impacto iminente faz o templo inteiro estremecer.

K' começa a ajudar seus companheiros e seus antigos amigos. Ele parece ter derrotado Zero... ou assim ele pensava. Em sua forma sombria, Zero confundiu a todos e caminha até sua máquina de destruição. Ele segura um gatilho com um sorriso sórdido em sua face.

"Você está condenado!", Zero sorri. "Até mesmo se você me derrotar, nada pode parar o Canhão Zero agora! Desapareça na luz de um mundo novo!". As coisas pioram quando os líderes mundiais recebem a notificação de captura de Zero... por Ling. O chamado diz que isso será feito através de uma surpresa. Zero aperta o botão do gatilho para fritar os guerreiros feridos com o Canhão Zero, mas nada acontece.

O gerador fecha de repente e Zero fica mais que confuso. Ele é imobilizado por uma força estranha ao seu redor. Imediatamente, duas mulheres aparecem ao seu lado. As duas mulheres fatais chegam a Zero. Elas são bonitas, no entanto são mortais. As duas silenciosamente falam a Zero que seu destino está selado. Os traidores para Nests merecem nada menos que a morte. Tentando destruir seus superiores com o Canhão Zero, Zero assinou sua própria sentença de morte. Uma das mulheres é chamada por alguém através de um transmissor de rádio. É Kula que está situada sobre o Canhão Zero no espaço! Kula tinha reprogramado o Canhão Zero para não responder ao controle principal (na posse de Zero), ao invés disso ela o ativa manualmente. Kula aponta o Canhão Zero diretamente para a posição onde está Zero. Zero se consome em medo e agonia. Os lutadores sobreviventes são levados a escapar do impacto iminente.



Na fuga, entretanto, os heróis encontram duas figuras misteriosas, no entanto familiares de um modo estranho. Olhando com mais atenção percebem que é Kyo Kusanagi e Iori Yagami! K' sente o sangue ferver de ansiedade, mas ele sabe que não pode enfrentar Kyo em tais condições. Kyo então sorri confiante e diz: "Nós cuidaremos do Nests... concentrem-se em escapar". "Hmph... fale por você mesmo, Kusanagi", murmura Iori. "Não seja tão preocupado, Yagami", diz Kyo passando a mão no cabelo. "Eu sei que você está a ponto de desfrutar. Vamos!". Correndo, Kyo luta com os agentes restantes de Nests. Iori lentamente segue atrás: "Ora... os deuses não se aborrecem a jogar com as formigas."

Os céus de Southtown emitem uma luz ofuscante e, de repente, há uma explosão enorme. O efeito do choque arrasta tudo no caminho. O barulho é insuportável. Metal, madeira, copos e as pessoas ao redor voam como se fossem levadas por uma força incrível. Minutos depois, nada mais podia ser ouvido.

Como K' e seus amigos estavam submersos entre os pedregulhos, suas visões estavam distorcidas, mas seus olhos não poderiam ter visto maior devastação. Nada

restou além de uma enorme pilha de ruínas e destruição. E com a destruição vem a morte. Corpos do exército cobrem as ruas do que um dia foi chamado de Southtown. Depois de ser controlada tantos anos pelo Cartel Nests, a cidade de Southtown sofre o seu inevitável destino. Após ter sido construída com uma história de lutas, crimes e matança, a cidade dos pecados, Southtown, finalmente se reduz a nada. Uma cidade que uma vez surgiu da luta, morre agora por isso.

A pergunta sobre quantas pessoas inocentes morreram é irrelevante. O ponto agora é que esta tragédia nunca deverá se repetir. E um nome permanece impune:

NESTS!!!

The King of Fighters 2001



A destruição de Southtown e as investigações que começaram contra a organização criminosa NESTS, que era o principal suspeito da catástrofe em massa, eram os principais eventos que balançavam o mundo, bajulados em sua própria hierarquia de corrupção e insegurança. O exemplo de Southtown era um aviso para muitos países pelo mundo, que a NESTS não pararia por nada para concluir suas ambições maldosas, e nenhum país estaria salvo enquanto eles mantivessem uma forte presença no mundo do crime.

Estranhamente, NESTS mantiveram seu perfil em baixa desde quando destruição de Southtown foi confirmada. Tendo escondido as pistas, NESTS retirou-se para exclusão, mesmo com os mercenários Ikari querendo fazer uma intensa investigação nas instalações da NESTS.

Por outro lado, aqueles que abandonaram cargos da NESTS também estavam promovendo suas próprias investigações. Esses agentes formados pela NESTS, liderados pelo misterioso K', também estavam tentando ficar nos rastros da NESTS, mas tanto os Guerreiros Ikari, quanto a gangue do K' não conseguiam encontrar nenhum rastro das atividades da NESTS. O que estava acontecendo? A NESTS sabia que eles estavam sendo seguidos? A situação parecia desanimadora, até que um dia, convites para o maior torneio de lutas de todos os tempos mais uma vez chegou nas mãos daqueles que eram válidos o bastante para ir ao combate, e para fazerem batalhas contra os maiores lutadores que o mundo já viu...O torneio King of Fighters entra em cena mais uma vez...a primeira competição do século XXI!

Mas algo estranho estava acontecendo. Os convites estavam assinados pela própria NESTS! Era obvio que a NESTS iria patrocinar o torneio diretamente, e parecia não se importar que vários governos estavam pelo mundo a sua procura. Algo parecia terrivelmente errado, mas todos lutadores sabiam que a NESTS estava pronta para encenar como de costume. A NESTS tentaria coletar dados de lutas para outro projeto maldoso? Por que eles apareceram em público, patrocinando um evento tão importante como torneio King of Fighters, depois de ter destruído uma cidade inteira? Mas dessa vez, todos sabiam que a NESTS não se safaria disso. Com o desastre de Southtown ainda fresca em suas mentes, os lutadores se juntaram para encontrar o melhor dos melhores, alguém que poderia confrontar a NESTS e destruir todos de uma vez por todas!

De um lado, os protagonistas pisaram no palco. K', sua irmã perdida Whip, e seu amigo andróide Maxima, todos ex-agentes da NESTS, planejavam fazer com que a NESTS pagasse pelos seus crimes, e principalmente os danos que a NESTS fizeram nas suas próprias vidas. Dessa vez, eles iriam se juntar ao enigmático ninja Hizoku Lin, que também estava atrás da NESTS por motivos particulares. O Hero Team se reuniu mais uma vez, e dessa vez, Shingo Yabuki consegue realizar seu sonho de lutar do lado de seu mestre o lendário Kyo Kusanagi, no torneio King of Fighters. Iori Yagami também finalmente faz um time para lutar mais uma vez, e dessa vez com a ajuda dos prejudicados agentes da NESTS Seth e Vanessa, junto com o pateta lutador Mexicano Ramon. Terry Borgard e o resto dos "Lonely Wolves" não planejam ficar a toa e deixar a destruição de Southtown passar como um nada! A família Sakazaki agora tem que ajudar seu velho amigo Robert Garcia, que agora caiu em uma crise financeira devido a enorme queda que a economia mundial tem enfrentado. Os guerreiros Ikari têm muito mais que intenções em concluir sua investigação na NESTS, e dessa vez, Heidern finalmente deixa a reserva e se junta para lutar mais uma vez! O Psycho Soldiers continuam como no ano passado, em que Sie Kensou e Bao dividem os mesmos poderes psíquicos. Mas uma vez, o Gorgeius Team tem uma quase completa marca, e nesse ano, Jhun Hoon foi forçado a deixar o torneio devido a um acidente, e em seu lugar é tomado por uma jovem e entusiasmada garota chamada May Lee, um membro da honorável escola de Lutadores Justiceiros de Tae Kwon Do!

Mas um time assiste todo o desenvolvimento do evento nas sombras. Suas intenções eram desconhecidas. Mas liderando o time não é mais ninguém que Kula Diamond, a arma biológica anti-k', que a NESTS tinha ordenado para dar um fim no traidor Zero. Ela é seguida por sua superior e amiga próxima, a espadachim Foxy. Mas atrás deles, há um casal de novos rostos que certamente irá provocar um novo caos no torneio. Eles são novos agentes da NESTS especialmente para esse torneio. Um deles é uma esbelta, porém mortal, lutadora feminina, que sua aparência está no mesmo nível que seus ataques. Seu nome é Angel, a agente de alto espírito e letal. E atrás

dela esta a imagem de um frágil jovem. Sua aparência física parece estar quase toda deteriorada e incrivelmente frágil. Mas dentro dele queima o fogo e o poder de um demônio. Ele é a nova arma biológica que a NESTS planeja usar contra os traidores. Seu nome...K9999. E agora seu alvo é K' e seus companheiros!

Então pode se ouvir o grito de luta mais uma vez! Agora, os times podem decidir suas próprias posições de luta. Irá um lutador preferir lutar sozinho, usando seus três companheiros como ajuda, ou os quatro lutadores irão entrar em combate, sem ninguém para ajudar eles na luta? A variedade de estratégias e os novos lutadores fazem esse torneio mas que uma simples amostra de poder e habilidades, mas também a necessidade de saber usar um poder da mente, a inteligência, para chegarem a vitória. Nas sombras da NESTS observa os competidores, e todos dão o melhor, colocando muita vontade nas batalhas, para enfim encontrarem que seria digno o bastante para lutar contra aqueles que causam muita dor. No meio dessa luta por vingança e justiça, às vezes os medos pessoais são deixados de lado, mas mesmo as chamas que correm no sangue daqueles que são guiados pelo ódio não podem ser facilmente abalados.

Com isso em mente, K', Kyo, Iori, e K9999 lutam suas próprias batalhas particulares por recentimentos e sentimentos insensíveis.

Quando as lutas finais se aproximam, as batalhas estão sendo monitoradas para uma base de alta tecnologia. Três misteriosas figuras assistem a tela enquanto as lutas acontecem com entusiasmo e o máximo grau de paixão nunca vistos num torneio de luta. Pelo mundo, as lutas estão cheias de glória e honra que estão sendo supervisionadas por um velho homem, vestido com roupas elegantes, sentado em um trono majestoso. Ele é o líder do quartel NESTS, que assiste ao torneio como se fosse seu próprio show feito por ele mesmo, e como se os lutadores fossem seus brinquedos. Na sua direita, um homem com longos cabelos loiros e coberto por uma roupa preta. Na sua esquerda, uma linda mulher com cabelos loiros, a secretária do líder, que mais se parecia com uma estrela de Hollywood. O malvado líder da NESTS agiu enquanto sua peça toma rumo. Mas seus planos devem ser envolvidos, então ele convoca o melhor homem para o trabalho. Atendendo o chamado de seu líder, é um homem que inspira um certo ar de familiaridade. Suas roupas definitivamente são semelhantes as quais foram usadas por Zero...mas seu rosto é muito diferente. O homem que o líder da NESTS confia aceita as ordens dadas a ele, e sai para cumprir os planos malignos de seu chefe.

Enquanto isso, o time de K' é mais uma vez declarado vencedor do torneio King of Fighters 2001! Mas enquanto milhões de fãs seguem o torneio com as várias notícias dadas, K' e seu time permanecem calmos.

Eles sabem que a luta esta longe de começar. Acaba sendo que, eles foram convidados pelos oficiais do torneio para

uma cerimônia de comemoração num lugar diferente e único: dentro de um dirigível! K' tenta esconder suas suspeitas enquanto o dirigível sobe para o ar. Máxima diz que K' se preocupa demais com o time, mais K' diz que vai descobrir tudo o que acontece. O time chega a um enorme salão, com uma ponte que o cruza em cima da sala das máquinas. Uma impressionante estrutura de Madeira e uma avançada tecnologia cobriam o salão. Mas assim que chegaram lá, o dirigível começou a balançar violentamente! O motor começa a funcionar na sua capacidade máxima, enquanto o dirigível se divide! Foi revelado que metade do dirigível escondia um foguete, que saiu pelo céu em uma velocidade incrível. Whip fica chocada um com os eventos inesperados, mas K' concentra sua atenção ao outro lado da ponte. Um homem de cabelos brancos e de roupa familiar estava de pé na porta fim da ponte. Um leão feroz esta do seu lado, rosnando e secando o time com um olhar de mostro em seus olhos vermelhos. Era o homem que foi convocado pelo líder da NESTS para dar um jeito no time vencedor!

Todos sabem que era esse homem...Ele era muito familiar a Zero, o lunático executivo da NESTS que tentou usar o Canhão Zero contra seus próprios superiores! É sim, ele admite que é Zero, mas o Zero que eles conheciam (e seu clone Ling) que tentou usar o Zero Cannon eram na verdade seus clones!

Ele admite o erro de seus planos, e diz que foi porque os clones desenvolveram consciência própria. Mas ele sabia de outros clones que poderiam estar a sua disposição, e aponta para K'. Ele diz que recebeu ordens expressas para acabar com K' e sua gangue de traidores. Mas dessa vez, as coisas seriam mais justas para eles. Zero chama dois de seus mais fieis ajudantes para uma verdadeira luta de quatro a quatro!

Outra revelação chocante é quando aparece Krizalid, o clone avançado de K' que todos pensavam ter morrido a 2 anos, apareceu atrás de Zero. Zero diz que tirou as informações restantes de Krizalid para criar um outro clone do agente da NESTS. A outra figura era uma pessoa familiar a Lin. Era Ron, que traiu a Hizoku para poder se juntar a NESTS, e foi usado pela NESTS para testar nele uma diabólica tecnologia genética para virar um lutador temido por todos! Enquanto o Leão de estimação de Zero também entra para batalha, Zero chama o quarto lutador para a batalha começar!

A batalha foi muito cruel e definiria quem iria viver e quem iria morrer nesse combate sem piedade. Lin imediatamente foi atrás de Ron, numa luta entre dois membros do clã Hizoku. Maxima e Whip ficaram com Krizalid e o Leão de estimação de Zero, enquanto K' foi lutar com Zero cara-a-cara. A intensa ação fez a nave balançar por causa do poder que era demonstrado de cada lado, mas Zero era o que mais demonstrava uma enorme quantidade de poder, uma incrível força que criava uma enorme aura em sua volta. Mas todos eram familiarizados com o estilo de luta que os agentes da NESTS mostravam.

Lin conhecia bem Ron por que os dois vieram da mesma vila, então tinham vários golpes em comum. Krizalid não tinha segredos, pois lutaram como ele a 2 anos atrás, e Zero havia cometido um grande erro pondo vários de seus golpes em seus clones. Era verdade que eles estavam mais fortes que o time que estavam acostumados, mais suas estratégias era óbvias, mas mesmo assim o time não poderia abaixar sua guarda até que os tivessem destruídos.

Finalmente K' conseguiu derrubar Zero depois de uma batalha muito difícil, assim como seus assistentes. Porém, Lin não conseguiu capturar Ron, que escapou da batalha rapidamente. Entretanto, dessa vez, Zero não se importou muito com sua derrota. Zero admite que ele foi derrotado por K' e sua gangue. Enquanto ele diz isso, K' e os outros sentem a nave balançar mais uma vez. Zero diz ao grupo que eles acabaram de chegar a base principal da NESTS, e que eles deveriam se apressar para descobrirem a verdade em seus passados. Tendo dito isso, a nave inteira começa a cair aos pedaços! Madeira e metal batem um nos outros, enquanto a nave sofre uma série de explosões. Zero aponta a saída para os lutadores, mas antes de sair da nave, K' olha para Zero que deu as costas para ele e seus companheiros no meio do caos em que a nave havia se tornado. K' sorri, e continua seu caminho para dentro da base da NESTS.

K' e os outros agora estavam dentro da base. A impressionante quantidade de tecnologia era juntada com os detalhes que só podiam ser encontrados em castelos da Europa. Tapetes estavam por todo o chão, e vários quadros estavam presos nas paredes. Enquanto o grupo olhava envolta para a impressionante cena, Maxima chama a atenção e K'. Maxima fica abismado com o que ele viu fora da janela. Os outros vão para onde Maxima esta, e a visão que eles tem os deixa imóvel. O planeta terra inteiro podia ser visto da janela! A nave os levou para o Espaço!! Mas outros assuntos eram mais importantes que isso, enquanto Lin aponta para uma enorme porta no fim do corredor.

Enquanto o grupo entra, eles se encontram com três figuras de pé na escuridão. Mais uma vez, o líder da NESTS e seus assistentes aparecem para todos! K' e Whip sabem que eles devem ser os mais altos executivos da NESTS, enquanto se preparam para qualquer tipo de surpresa desagradável. O homem velho fica parado, em quando uma alta voz foi na direção dos lutadores. O voz se introduz como Igniz, um dos superiores da NESTS. Igniz dá os parabéns a K' e seus companheiros por terem chegado tão longe, e por terem derrotado Zero. Mas ele duvida que alguns produtos da NESTS como eles poderiam arruinar o quartel! K' ri, e diz que a NESTS que esta preocupada sobre seu destino, por eles terem vindo acabar com eles de uma vez por todas!

Enquanto isso, de volta a terra, Foxy e Kula olham para o céu cheio de estrelas durante a noite. O céu da noite estava tão lindo, mas ela estavam ocupadas seguindo as ordens dadas a NESTS, que nem perceberam. Elas observavam os restos da nave de Zero, enquanto ele descia

a terra, entre as chamas e caindo no mar. Kula que havia passado por varias experiências de sentimento humano durante os últimos 2 anos, sorri. Talvez seja hora para ela e Foxy começarem uma nova vida. Mas quando ela vira a Foxy, sua amiga e superior foi esfaqueada pelas costas! Foxy cai no chão, morta. Kula fica chocada, em quando o assassino de Foxy mostra a cara. Era K9999, que transformou sua luva em forma de blade volta a forma normal. Angel sorri, e diz que ha muitos assassinos capacitados na NESTS e que eles não precisavam mais agentes que virariam as costas pra eles como K' fez. As lagrimas de Kula caem de seu rosto, mas congelam antes mesmo de caírem no chão. Kula grita dizendo que nunca os perdoaria por terem matado Foxy. Mas K9999 diz que ela é somente um defeito biológico, e ele e Angel se preparam para destruir Kula antes que ela possa desenvolver vontade própria.

Devolta a base no espaço, Igniz continua a revelar coisas a K' e os outros. O processo de clonagem que eles experimentaram em Kyo Kusanagi, depois da batalha contra Orochi, deu origem a 4 produtos? K', Krizalid, Kula Diamond e K9999. Agora que a experiência foi comprovada como sucesso, suas experiências de batalhas já foram coletadas nos computadores da NESTS, então eles tinham todos os dados necessários, dados coletados desde dois anos atrás. Eles tinham apagado a memória de K' porque clones não precisavam de memórias para poder lutar a potência máxima. Mas assim que Igniz acaba de fazer seu discurso, o homem loiro do lado esquerdo do homem velho pega o líder pela cabeça! Parecia que Igniz era o assistente do líder da NESTS e não o homem velho! Derrepente o homem velho vira pó sob os poderes de Igniz. Igniz dá um passo a frente e diz que ira acabar com todos que aparecerem em sua frente. É por isso que a NESTS organizou torneio King of Fighters: para encontrar quem era o lutador mais forte do mundo, e então eliminá-lo para acabar com todas as ameaças contra sua conquista do mundo! Então, depois de fazer isso, ele viraria um deus da nova era...a era NESTS! Igniz remove seu casaco, e vai ao time atacá-lo!

Mas Igniz definitivamente não tinha um ar comum. Tendo coletado todos os dados de lutas estocadas na NESTS dos 3 últimos torneios, ele o colocou em seu próprio corpo, e todos os dados de lutas, todos os potenciais fizeram uma mistura dentro do seu organismo! Seu incrível e incomum poder era muito superior, podendo até derrubar um exercito sozinho! Igniz tinha todos os ataques de Máxima, Whip, Lin...e até K'. Eram como um mero brinquedo para Igniz. Seus ataques nem conseguiam chegar a ele. Igniz era muito rápido, muito poderoso, sua energia pode virar fortes explosões que faziam a base inteira tremer com seus poderes. O time se sentia como bonecos de papel e K', apesar de corajoso e insistente, logo se sentiu assim também. Igniz ria do time, não impressionado com seus poderes. Mas antes que K' pudesse fechar seus olhos e perder a consciência, enquanto Igniz se aproximava com suas mão brilhando, pronto para dar o ultimo golpe nele, uma enorme explosão de fogo bate em Igniz e move sua mão para o lado.

Agora Kyo Kusanagi entra em cena! Mas não só ele...Terry, Athena, Ryo, Kim e até Iori, todos rodearam Igniz! Kyo limpa sua boca e diz a Igniz que a NESTS tem os beneficiado demais graças a ele. Agora, depois de 2 anos os procurando, Kyo finalmente teria vingança daqueles que conseguiram arruinar sua vida! Os outros lutadores acusaram Igniz pela suas “divinas” ambições que custaram a vida de muitos inocentes e até mesmo do pessoal da NESTS! Igniz ri, e explica que era tudo mesmo para acabar...e que seria a destruição de todos que se opuserem a ele! Agora, a luta contra Igniz começa mais uma vez...Dessa vez ninguém iria permitir suas ambições!

Todos os lutadores deram seu melhor, foram corajosos e puseram todas suas energias e suas almas na batalha. Igniz ainda era muito poderoso, é muita coisa para todos agüentarem, mas um iria sobreviver e continuar a lutar por todos os outros lutadores e continuar até morrer. Igniz não conseguia entender porque eles preferiam perder a vida do que aceitar uma nova ordem no mundo! K’ foi inspirado pela bravura dos outros lutadores, então se levantou para lutar mais uma vez! K’ fica em pé do lado de Kyo e diz a ele que nunca tinha imaginado que iriam lutar juntos um dia. Kyo se vira para Iori, sorri e diz a K’ que sua cota era bem familiar.

Com a força das três chamas combinadas, Igniz não conseguia ser mais forte que eles. Era o que suas dados eram...Eram somente números e estatísticas. Kyo e Iori sabiam que o fornecedor desses números era K’, que era o resultado de uma experiência Biológica, que também acabou percebendo isso. Igniz começava a cair, desde quando Iori e Kyo deram seus ataques, então K’ deu o último golpe, uma enorme explosão de fogo, que queimou todas as máquinas na sala!

Com só um pouco de força restante, Igniz levando seu corpo todo machucado para alguns pilares que estavam localizados nos pontos mais altos do salão, sobre algumas escadas. Igniz estava surpreso e enfurecido porque os humanos não respeitavam a existência de um Deus entre eles. Então, se os humanos não queriam um Deus, então ele seria um demônio! Com essas palavras, Igniz põe suas mãos nos pilares e seu corpo todo fica rodeado por uma luz. Não muito depois, a base inteira começa a balançar violentamente. K’ percebe que a Terra estava cada vez maior na janela. A base espacial estava indo bater na Terra! Os bravos heróis restantes tentaram impedir Igniz de tentar um ataque suicida, mas uma enorme porta fechou o caminho de onde Igniz estava. A base inteira virou um cometa incandescente, quando entrou na atmosfera, e ia em direção a Terra para a última destruição.

Enquanto isso, na Terra, Kula estava dando seu melhor para lutar contra K9999 e Angel. Ela lutou bravamente, usando seus poderes de congelar em máxima capacidade. Mas dois assassinos da NESTS contra uma pequena e confusa garota era demais. E o comportamento violento de K9999 também a assustava, não dando nenhuma

chance a ela. Quando Kula começou a se sentir fraca por causa de seu esforço, ela notou uma forte luz vinda do céu da manhã. K9999 e Angel também perceberam e ficaram lá, de pé, olhando para a enorme esfera de fogo. A base caiu no meio do oceano, esfriando na água por todos os lados, enquanto se misturava com o fogo. Angel começa a duvidar se essa era a base da NESTS e se fosse, o que teria acontecido com seu líder? Mas K9999 estava determinado a terminar seu trabalho a qualquer custo. A mera existência de Kula o perturbava, então K9999 se lançou contra ela para terminar com ela de uma vez por todas. Enquanto a mão de K9999 se transformava numa lâmina afiadíssima, uma rajada de fogo veio em sua direção e empurrou sua mão mutante para o lado. O homem que interferiu era K’! Ele estava em péssima forma, mais ainda podia ficar de pé, e ficou cara a cara com seu clone avançado. Agora K’ e Kula estavam juntos, como parceiros pela primeira vez na vida, esquecendo suas diferenças e o lado que estavam. K9999 estava ficando cada vez mais furioso, enquanto seus cabelos balançavam com o vento, mudavam de azul para branco. Mas Angel o fez perceber que havia um helicóptero se aproximando. Podiam ser as tropas da NESTS restantes, procurando por eles! K9999 decide que não é hora para ficar brincando e que devem se reunir com o que sobrou da NESTS e pensar em um novo plano. Angel e K9999 desaparecem, mas não antes de K9999 dar o último golpe em K’ e Kula.

Diana e outros executivos da NESTS, se encontram com K’ e os outros, tentando entender a situação. Diana está desapontada que a NESTS tenha ido desse jeito, mais Whip a consola dizendo que tudo estava bem agora que os mais altos executivos da NESTS já eram, mais Whip sabe que seu passado ainda está longe de ser revelado. Maxima e Lin observam os últimos lutadores restantes desse torneio enquanto andam para seu lugar de origem. Outro ano se foi, mais dessa vez, o clima de paz e tranquilidade podia ser sentido no ar. Maxima está aliviado que o pesadelo que uma vez foi a NESTS finalmente tinha terminado, enquanto observam a base afundar, que era cinzas agora. Mas Lin sabe bem...Ron ainda está lá fora, e talvez planejando alguma coisa nova. E era mesmo pois, num morro não muito longe de onde os lutadores do destino estavam reunidos, Ron e a misteriosa secretária da NESTS assistem a cena de felicidade e triunfo dos lutadores. Mas Ron sabe bem que as coisas não vão ficar assim e que a alegria deles não durará muito tempo. Todos que ousarem interferir teriam que se preparar porque Ron já fazia planos...

Pelas costas, duas figuras semelhantes andam juntos na areia úmida, enquanto as ondas batem contra seus pés. O sol já tinha se posto bem no meio do céu, iluminando o paraíso... Como uma alma só. Kula é uma das figuras, e anda de uma maneira alegre, chutando toda água que vinha. Ela vira para K’, que esteve andando do seu lado o tempo todo. Mesmo não esquecendo a batalha que tinha acabado de acontecer, K’ tinha uma certa expressão de alívio em seu rosto. Kula fica perto de K’, se vira à ele e pergunta o que seria deles agora que a NESTS tinha

terminado. K' fica sem resposta de primeira, mais depois de alguma insistência, ele vira e sorri para Kula. Ele sabe agora que uma nova vida, livre da escravidão e de tormentos pessoais, viria para eles...como o sol da manhã.



Novos Aprimoramentos

Movimentos Especiais

Permite ao lutador canalizar sua energia ou ki, invocando poderes dos elementos, da natureza, talvez até do inferno, para realizar movimentos especiais durante um combate. O personagem ganha o adicional de 1 ponto de movimentos especiais e um ponto de energia (PE) a cada nível.

- 1 Ponto:** 1 Ponto de Movimentos Especiais, 3 PEs
- 2 Pontos:** 3 Ponto de Movimentos Especiais, 5 PEs
- 3 Pontos:** 5 Ponto de Movimentos Especiais, 7 PEs
- 4 Pontos:** 7 Ponto de Movimentos Especiais, 9 PEs
- 5 Pontos:** 9 Ponto de Movimentos Especiais, 11 PEs

Múltiplos Ataques

- 2 Pontos:** 2 Ataques por rodada
- 4 Pontos:** 3 Ataques por rodada

Obs.: Alguns movimentos especiais ocupam uma rodada inteira, estes serão marcado com um asterisco.

Desespero

- 1 Ponto:** Quando o personagem se encontra em uma situação onde uma pessoa com quem ele mantém laços muito fortes está em grave perigo de vida, ou quando chega a 1/5 dos seus pontos de vida (arredondados para cima), o personagem recebe um bônus de 5% para ataque e defesa e +1 no dano. Seus movimentos especiais sobem 1 nível, sem custo adicional de PEs.
- 2 Pontos:** O mesmo do anterior, mas o bônus é de 10% para ataque e defesa, +2 no dano e 1d6 PVs extras. Seus movimentos especiais sobem 2 níveis, com o custo adicional de 1 PE.



Sangue de Orochi

-2 Pontos: Por alguma razão, que deve ser devidamente explicada no background, o personagem foi amaldiçoado com o sangue do deus Orochi, e em determinadas situações, essas definidas pelo mestre, o poder de Orochi desperta no personagem, aumentando em +6 todos os seus atributos físicos e recuperando todos os PVs, porém, perde o controle total do personagem, que só voltará ao normal após matar todas as pessoas que ver pela frente e destruir tudo em seu caminho, ou chegar a 0 PVs.



Novos Kits

Lutador do KoF

Esta pessoa treinou a vida toda para participar do maior torneio de lutadores do mundo, desenvolvendo habilidades surpreendentes e sobrehumanas.

Custo: 4 pts. de aprimoramento, 115 pts. de perícia.
Perícias: Escolha um estilo de luta 40 / 40, esquiva 45%, estilos de luta 25%, oculto 20%.

Aprimoramentos: Movimentos Especiais 3, Pontos Heróicos 4.

Membro da NESTS

Um lutador da organização maligna NESTS. Em sua maioria, os membros da NESTS, são clones ou andróides, armas biológicas.

Custo: 5 pts. de aprimoramento, 120 pts. de perícia.
Perícias: Escolha um estilo de luta 40 / 40, esquiva 40%, estilos de luta 30%, conhecimento sobre a NESTS 30%.
Aprimoramentos: Movimentos Especiais 3, Pontos Heróicos 2, Cibernéticos 3.



Movimentos Especiais

Movimentos especiais são as técnicas que os lutadores do Kof usam em combate. Aqui você pode comprá-las com pontos de movimentos especiais, sendo que eles estão dispostos em níveis. Ex.: Um lutador quer comprar disparo de energia. O que vai determinar o nível do seu disparo de energia é a quantidade de pontos que você gastar, se quiser ter disparo de energia no nível 3, deve gastar 3 pontos de movimentos especiais. Os pontos de energia (PEs) representam a energia espiritual do lutador, seu Ki. PEs são gastos sempre que você quiser realizar um movimento especial.



Aceleração

Este movimento deixa o lutador com uma velocidade fora do normal podendo se mover sem que o oponente veja. O lutador pode se mover 3m sem que o oponente perceba no primeiro nível e dobrando essa distância para cada nível acima. Qualquer ataque após a aceleração reduz a defesa do oponente pela metade. Consome 1 PE por nível

Ataque Kamikaze

O lutador utiliza sua energia não apenas para aumentar seu poder, mas para impulsionar todo o seu corpo contra o do oponente, causando um dano considerável em um movimento arriscado. O dano causado por esse ataque é de 1d10 por nível, ao custo de 1 PE a cada nível. O único problema é que após o ataque, o lutador fica apenas com metade da sua perícia para defender ou se esquivar de qualquer golpe. Se usado como primeiro ataque, o lutador perde o direito de utilizar outros ataques após esse.

Ataques Múltiplos*

Com este movimento, o lutador pode realizar uma sequência de golpes em uma só rodada, desde que sejam apenas golpes normais, como socos e chutes, sem nenhum outro movimento especial envolvido. Nesse caso, utilizamos a regra para rajada, que utiliza apenas a dezena do valor de ataque e faz todos os testes que tiver direito, rolando o dano somado. A cada nível, o lutador realiza mais 3 ataques além dos que já tinha direito, ao custo de 2 PEs por nível. O lutador pode finalizar a sequência com um disparo ou concentração de energia, que nesta situação irá consumir 3 PEs a mais que o normal. Ex.: Um lutador com ataques múltiplos 3 e que realiza um ataque por turno, tem direito a uma sequência de 10 golpes que causam 1d3 de dano cada. Com seu valor de ataque em 70%, ele tirou em 1d10, 1,3,3,4,5,6,6,7,8,9, acertando apenas 8 ataques, dos 10 que tinha direito, realizando 4d6 de dano. O lutador decide finalizar a sequência com um disparo de energia no nível 3, causando mais 3d6 de dano. O custo foi de 6 PEs dos ataques múltiplos, 2 PEs do disparo de energia, e mais 3 PEs adicionais pelo disparo nesse movimento, totalizando 11 PEs.



Ataque Paralisante

Uma poderosa técnica, que é capaz de paralisar o adversário, deixando-o totalmente indefeso. A paralisia é considerada um ataque normal, caso o lutador acerte o ataque, que pode ser um golpe corporal, concentrando sua energia no oponente, ou um disparo de energia, ele não causa dano mas obriga o oponente a realizar um teste de CON vs o nível da WILL do lutador mais o do ataque paralisante, que é de 1d6 por nível. Em caso de falha do adversário, o oponente fica paralisado e indefeso durante 3 rodadas, sem poder fazer nada nesse período, mas basta qualquer dano para que ele volte ao normal. Este ataque consome 3 PEs por nível.

Aumento de Atributos

Concentrando sua energia, o lutador consegue ultrapassar os limites humanos por um curto período de tempo. Aumenta um atributo em 1d6 durante uma cena ou 2d6 durante 3 rodadas, aumentando em 1d6 para cada nível. Consome 2 PEs por nível.

Aumento de Dano

Permite ao lutador aumentar o dano de seu combate corporal utilizando sua própria energia. Aumenta em 1d6 o dano do combate corporal do usuário por nível e dura 3 ataques, ao custo de 1 PE por nível.

Aura de Energia

O lutador emana sua energia em volta do corpo, aumentando o dano do seu combate corporal em 1d6 e infligindo 1d6 de dano para qualquer um que tocar ou chegar muito perto do lutador. A aura dura 3 rodadas e consome 2 PEs por nível.

Concentração de Energia

O lutador consegue concentrar sua energia em um ataque poderoso, parecido com o disparo de energia, mas a energia é concentrada em um ponto fixo perto do lutador. Utilizando a perícia de luta do personagem, ele faz um ataque de 1d6 pontos de dano por nível ao custo de 1 PE a cada 2 níveis.

Contra-ataque

O lutador consegue não apenas defender os golpes, mas realizar um poderoso contra-ataque, neutralizando o dano recebido e realizando um ataque especial. O lutador realiza sua defesa normalmente, com um acerto, ele causa 1d6 pontos de dano por nível no atacante, ao custo de 2 PEs por nível.

Cura Espiritual

O lutador concentra sua energia espiritual nos seus ferimentos para curar até 1d6 PVs por nível. Consome 2 PEs por nível, para curar outras pessoas consome 1 PE a mais. Esse tipo de cura funciona em qualquer ser vivo.

Disparo de Energia

O lutador consegue disparar de suas mãos ou outra parte do corpo, uma forma de energia qualquer, causando 1d6 pontos de dano para cada nível gasto. Consome 1 PE a cada dois níveis. Disparos de energia podem ser contra-atacados com outros disparos, nesse caso, o disparo que conseguir maior dano subtrai esse dano do outro disparo, causando-o na vítima. Ao fazer isso, o defensor perde direito à sua esquiva. Para realizar um disparo de energia, é necessário gastar pontos em uma nova perícia: Disparo de Energia (Dex), com valor somente para ataque.

Escudo Psíquico

O lutador abdica-se de sua defesa para criar um escudo de energia, que defende automaticamente qualquer ataque que não ultrapasse seu IP. O escudo possui IP 3 no 1º nível e ganha +3 para cada nível acima. Quando usado contra um disparo de energia, o escudo devolve o ataque, caso tenha absorvido todo o dano. Quando usado contra combate corporal, o atacante recebe 1d3 de dano por nível se tocar no escudo. Consome 1 PE por nível.

Golpe da Misericórdia*

O lutador tem sua porcentagem de ataque dividida pela metade para causar um ataque de 3d6 de dano mais 1d6 por nível. Em caso de falha, o lutador não pode se defender nem esquivar após o ataque. Consome 2 PEs por nível.

Lâminas

Liberando energia, o lutador consegue produzir deslocamentos de ar com seus golpes, que causam 1d6 de dano por nível, fazendo com que o lutador não precise chegar muito perto do oponente para atacá-lo. O efeito dura 3 ataques e custa 1 PE a cada nível.

Membros Elásticos

Anos de treino em uma técnica nada comum, permitiram ao lutador esticar seus braços e pernas além do limite humano, podendo até mudar sua forma. A cada nível, os membros do lutador se deslocam mais um metro e assumem formas cada vez mais agressivas, causando 1d6 de dano por nível. Cada utilização consome 1 PE por nível. Ao custo de 2 PEs a mais por utilização, os membros do lutador penetram no chão e emergem em baixo do oponente (respeitando ainda a distância permitida pelo nível), causando uma redução de metade da sua defesa.

Roubo de Vida

Permite ao lutador roubar PVs de seu oponente. O lutador faz um ataque normal, se acertar, não rola o dano, mas absorve 1d6 PVs do oponente por nível. Consome 2 PEs por nível.



Saltos

Utilizando sua energia, o lutador consegue realizar saltos incríveis com grande facilidade. Para calcular o impulso do salto, multiplique o nível do poder por 3m para a altura e 5m para a distância, por exemplo: um lutador com saltos no nível 5 consegue saltar 15m de altura e 25 de distância. Se o lutador tiver direito à outra ação depois do salto, pode realizar um ataque ou movimento especial, com um bônus de +1 no dano por nível, desde que envolva combate corporal. Ao contrário dos outros movimentos especiais, este só consome PEs a partir do 3º nível, ao custo de 1 PE por nível.

Telecinese

Este poder utiliza a energia do lutador combinada à força de sua mente, podendo mover objetos e pessoas apenas se concentrando. No primeiro nível, a telecinese tem força 1D, podendo mover objetos de até 25kg e atirando-os contra o oponente, causando 1d6 de dano, no segundo nível, afeta até 50kg, fazendo 2d6 de dano. A partir do terceiro nível, o lutador consegue controlar até 100kg, podendo mover a maioria dos lutadores com facilidade, batendo com eles no chão ou nas paredes, para causar 3d6 de dano. A cada nível a telecinese do lutador aumenta em 1D de força, começa afetando objetos de 25kg, obrando esse valor para cada nível acima, e causa 1d6 de dano para cada nível. No caso do personagem arremessar algum objeto contra o oponente, ele tem direito a um teste de esquiva para receber metade do dano, e se estiver arremessando o próprio oponente, ele tem direito a um teste de CON, também para receber metade do dano. Consome 2 PEs por nível.

Teletransporte

Funciona como aceleração, com a diferença que o lutador libera sua energia no tempo-espaço, teletransportando seu corpo a uma distância de 3m no 1º nível e dobrando para cada nível. Consome 1 PE por nível. Caso o lutador tenha direito a fazer um ataque após o teletransporte, considere como um ataque pelas costas (reduz metade da defesa do oponente).

Veneno

O lutador consegue liberar um veneno mortal do seu corpo. Pode ser um gás ou um líquido, sair pela boca ou pelas mãos, etc. Isso fica à escolha do jogador. O veneno causa 1d6 pontos de dano por nível, e continua causando 1 ponto de dano a cada dois níveis durante 1 rodada por nível, consumindo 2 PEs por nível. Ex.: um lutador com veneno no nível 4 faz dano imediato de 4d6 e continua fazendo 2 pontos de dano durante 4 rodadas, consumindo 8 PEs do lutador. O lutador precisa ser bem sucedido em um ataque para que este poder tenha efeito.

Personagens

Kyo

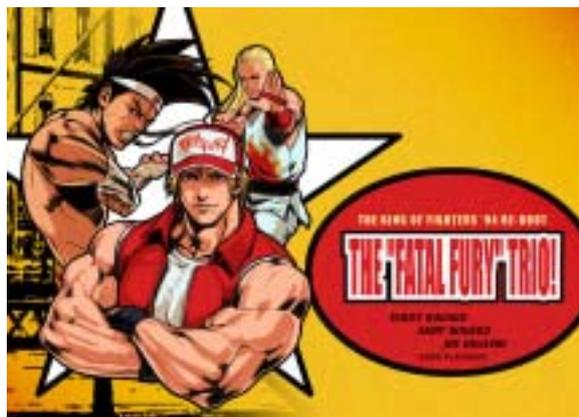


Nome: Kyo Kusanagi
Local de Nascimento: Japão
Data de Nascimento: 12 de dezembro de 1976
Altura: 1,81m (5'9")
Peso: 75 kgs (163 lbs)
Tipo Sanguíneo: B (RH-)
Passatempo: Escrever poesia
Comida Favorita: Peixe grelhado
Esporte Favorito: Hóquei no gelo
O Que Mais Valoriza: Sua motocicleta e sua namorada (Yuki)
O Que Mais Odeia: Trabalho Duro
Estilo De Luta: Estilo Kusanagi de artes marciais antigas

CON 15, FR 15, DEX 13, AGI 15, INT 12, WILL 15,
PER 12, CAR 13
Pontos de Vida: 25 + 40
Pontos de Energia: 18
Ataques [3]: Artes Marciais 120 / 120, Esquiva 110%
Aprimoramentos: Movimentos Especiais 4, Pontos Heróicos 4, Ataques Múltiplos 4, Desespero 2, Código dos Heróis -1, Inimigo -2 (Iori, organizações malignas)
Movimentos Especiais: Aumento de Atributos 1, Aumento de Dano 1, Aura de Energia 4, Contra Ataque 1, Disparo de Energia 4, Concentração de Energia 3, Saltos 2.

Kyo é um homem muito orgulhoso e arrogante, e é frio muitas vezes com aqueles que ele julga ser incômodos. Entretanto, as pessoas que conhecem bem Kyo, sabem que ele é um homem calmo e que se importa com todos que estão a sua volta e por quem ele tem afeto. Importa-se muito com Yuki, sua namorada, e ele também é muito romântico, gosta de escrever poemas. Discute muito com seu amigo Benimaru, e vê em Daimon como um "Pai". Kyo respeita todos os lutadores do torneio, e sobre Iori, realmente não quer matá-lo, mas também não parece ter outra escolha.

Fatal Fury Team



Terry Bogard

Nome: Terry Bogard
Local de Nascimento: EUA
Data de Nascimento: 15 de março de 1973
Altura: 1,82m (5'10")
Peso: 83 kgs (180 lbs)
Tipo Sanguíneo: O
Passatempo: Jogar Videogame
Comida Favorita: Fast Food
Esporte Favorito: Basquete
O Que Mais Valoriza: Luvas de Jeff Bogard e jeans
O Que Mais Odeia: Lesmas
Estilo De Luta: Artes marciais

CON 16, FR 17, DEX 12, AGI 14, INT 12, WILL 14,
PER 13, CAR 12
Pontos de Vida: 27 + 40
Pontos de Energia: 18
Ataques [3]: Artes Marciais 120 / 120, Esquiva 110%
Aprimoramentos: Movimentos Especiais 4, Pontos Heróicos 4, Ataques Múltiplos 4, Desespero 2, Código dos Heróis -1, Inimigo -2 (Geese, Krauser)
Movimentos Especiais: Aumento de Atributos 1, Ataque Kamikaze 3, Disparo de Energia 4, Concentração de Energia 4, Aceleração 2, Saltos 2.

Terry e seu apelido "Lone Wolf", diz que ele é muito solitário, mas é um cara muito legal. Ele parece estar sempre calmo, mas nas lutas, ele ataca com garra e determinação. Ele tem muitos amigos, muitos dos quais ele conheceu nas batalhas. Ele também gosta de brincar com crianças, e de se encontrar com seu irmão Andy, para lembrarem os velhos tempos. Terry e Blue Mary, parecem estar atraídos um pelo outro, mais Terry sempre esquece do telefone dela! Quando Terry luta, nem sempre pensa em vencer, mais sim, em tirar algo de bom das lutas.

Andy Bogard

Nome: Andy Bogard
Local de Nascimento: EUA
Data de Nascimento: 16 de agosto de 1974
Altura: 1,72 (5'6")
Peso: 69 kgs (145 lbs)
Tipo Sanguíneo: A
Passatempo: Praticar artes marciais
Comida Favorita: Espaguete natto
Esporte Favorito: Cooper
O Que Mais Valoriza: Quadro dele com Hanzo Shiranui
O Que Mais Odeia: Cachorros
Estilo De Luta: Kopo-ken e Shiranui Ninjitsu

CON 14, FR 14, DEX 13, AGI 17, INT 13, WILL 12, PER 13, CAR 12
Pontos de Vida: 22 + 32
Pontos de Energia: 16
Ataques [3]: Artes Marciais 110 / 110, Esquiva 100%
Aprimoramentos: Movimentos Especiais 4, Pontos Heróicos 4, Ataques Múltiplos 4, Desespero 1, Código dos Heróis, Mal Entendidos (Mai Shiranui) -1
Movimentos Especiais: Aumento de Atributos 1, Ataque Kamikaze 4, Disparo de Energia 2, Concentração de Energia 2, Aceleração 3, Saltos 2

Andy se esforça muito contra seus oponentes, e cada vez mais ganha reconhecimento. Seus esforços valeram um prêmio: a destruição da NESTS. Porém, mesmo com a queda, Andy ainda tem que se esforçar para acalmar a fúria de Mai! Como dito antes, Andy, sendo um cara sentimental, tem vários casos de depressão, quando ele luta para se vingar. Quando a única coisa que tem na cabeça é ódio ele se distrai facilmente da luta. Mas Andy, quando não está sendo perturbado, é um cara muito legal e sereno, um cara de bom coração. Ele também parece ser muito sério perto do seu amigo piadista Joe! Desde a luta contra Geese, Andy decidiu esconder seus sentimentos para não atrapalhar nas lutas, incluindo o amor que sente por Mai, mas de vez enquanto ele deixa escapar o quanto gosta dela, porém ele não quer deixar evidente!

Joe Higashi

Nome: Joe Higashi
Local de Nascimento: Japão
Data de Nascimento: 29 de março de 1974
Altura: 1,80m (5'9")
Peso: 71 kgs (153 lbs)
Tipo Sanguíneo: AB
Passatempo: Lutar
Comida Favorita: Pedacos de carne de jacaré frita
Esporte Favorito: Todas as artes marciais
O Que Mais Valoriza: Hachimaki (faixa em sua cabeça)
O Que Mais Odeia: Escola
Estilo De Luta: Muay Thai

CON 16, FR 16, DEX 13, AGI 15, INT 11, WILL 13, PER 12, CAR 12
Pontos de Vida: 24 + 32
Pontos de Energia: 16
Ataques [3]: Artes Marciais 110 / 110, Esquiva 100%
Aprimoramentos: Movimentos Especiais 4, Pontos Heróicos 4, Ataques Múltiplos 4, Desespero 1, Código dos Heróis -1, Fanfarronice -1.
Movimentos Especiais: Aumento de Atributos 2, Ataque Kamikaze 3, Ataques Múltiplos 4, Disparo de Energia 3, Golpe da Misericórdia 2.

Joe sempre fala demais. Ele faz péssimas piadas nas horas erradas, e mesmo estando na maioria do tempo, atormentando seus amigos, eles o vêem como uma motivação por causa de seu bom humor. Porém, Joe gosta de se venerar e é muito arrogante e chato às vezes! Mesmo assim, Joe é um bom amigo, um homem que sempre podem contar. Agora ele está namorando Lilly, a irmã mais nova de Billy Kane, mesmo sem a aprovação dele.

Iori



Nome: Iori Yagami
Local de Nascimento: Japão
Data de Nascimento: 25 de março de 1976
Altura: 1,82 (6")
Peso: 76 kgs (165 lbs)
Tipo Sanguíneo: O
Passatempo: Tocar na banda
Comida Favorita: Carne
Esporte Favorito: Todos
O Que Mais Valoriza: Nada
O Que Mais Odeia: Violência
Estilo De Luta: Estilo Yagami de artes marciais antigas e instinto.

CON 14, FR15, DEX 14, AGI 16, INT 13, WILL 15, PER 13, CAR 10
Pontos de Vida: 25 + 40
Pontos de Energia: 18
Aprimoramentos: Movimentos Especiais 4, Pontos Heróicos 4, Ataques Múltiplos 4, Sangue de Orochi -2, Inimigo -1 (Kyo)

Movimentos Especiais: Aumento de Atributos 1, Ataques Múltiplos 4, Ataque Paralisante 2, Disparo de Energia 3, Concentração de Energia 4, Aceleração 2

Iori é uma pessoa simples e egocêntrica que não se preocupa com ninguém a não ser ele mesmo. Ele considera todas as outras pessoas como nada mais do que “incômodas”. Ele odeia ser controlado por Orochi, já que não gosta de destruir tudo em sua volta! O único objetivo em sua vida parece ser matar Kyo, e ele não desistirá até que consiga. Ele também toca guitarra na banda em suas horas vagas, e também consegue silenciar um grande número de pessoas...

K'



Nome: K'
Local de Nascimento: Desconhecido
Data de Nascimento: Desconhecida
Altura: 1,83m (6")
Peso: 65kgs (141 lbs)
Tipo Sanguíneo: Desconhecido
Passatempo: Nenhum
Comida Favorita: Bife fatiado
Esporte Favorito: Nenhum
O Que Mais Valoriza: Nada
O Que Mais Odeia: O torneio The King of Fighters
Estilo De Luta: Violência

CON 15, FR 15, DEX 13, AGI 15, INT 13, WILL 14, PER 14, CAR 11
Pontos de Vida: 25 + 40
Pontos de Energia: 18
Ataques [3]: Artes Marciais 120 / 120, Esquiva 100%
Aprimoramentos: Movimentos Especiais 4, Pontos Heróicos 4, Cibernéticos (especial), Ataques Múltiplos 4, Desespero 2, Amnésia -2, Obsessão (destruir Kyo) -1
Movimentos Especiais: Aceleração 3, Ataque Kamikaze 2, Ataques Múltiplos 4, Aumento de Dano 3, Disparo de Energia 2, Saltos 2

K' não se lembra de sua infância ou juventude porque ele praticamente não teve nenhuma. K' é um clone de Kyo feito pela Nests. Apesar de ter herdado seus poderes, não consegue controlá-los. Para isso, a Nests implantou uma mão cibernética e uma luva, para que ele pudesse controlar o elemento do fogo como Kyo. Mesmo sabendo da verdade, K' culpa Kyo por tudo o que aconteceu com ele.

K9999



Nome: K999
Local de Nascimento: Desconhecido
Data de Nascimento: Desconhecida
Altura: 1,68m (5'5")
Peso: 65 kgs (128 lbs)
Tipo Sanguíneo: B+
Passatempo: Trabalhar em motos
Comida Favorita: Amendoins
Esporte Favorito: Nenhum
O Que Mais Valoriza: Sua moto
O Que Mais Odeia: Ordens e quem as dão
Estilo de Luta: Sua própria força e poder

CON 16, FR 17, DEX 14, AGI 16, INT 12, WILL 13, PER 13, CAR 9
Pontos de Vida: 27 + 40
Pontos de Energia: 20
Ataques [3]: Artes Marciais 130 / 130, Esquiva 120%
Aprimoramentos: Movimentos Especiais 5, Pontos Heróicos 4, Ataques Múltiplos 4, Desespero 1, Sanguinário -1, Inimigo -1 (K'), Megalomaniaco -1
Movimentos Especiais: Aumento de Atributos 4, Aumento de Dano 4, Aura de Energia 5, Disparo de Energia 5

Um homem que não é de se brincar, K9999 tem pouco paciência e facilmente leva tudo a violência. Ele ataca com grande ferocidade e força que as vezes ele nem se importa de ser golpeado, desde que seu oponente caia no chão. Sua única amiga é a Angel, mas na maioria das vezes, K9999 despreza todos a sua volta, inclusive seus superiores. Um verdadeiro psicopata, K9999 continua o caminho para sua própria destruição.

Kula



Nome: Kula Diamond
Local de Nascimento: Desconhecido
Data de Nascimento: 29 de Maio de 1986
Altura: 1,69m (5'5")
Peso: 48 kgs (105 lbs)
Tipo Sanguíneo: Desconhecido
Passatempo: Fazer desenhos em spray na Candy
Comida Favorita: Doces
Esporte Favorito: Patinação no gelo
O Que Mais Valoriza: Candy
O Que Mais Odeia: Fogo
Estilo De Luta: Anti-K'

CON 13, FR 14, DEX 13, AGI 15, INT 12, WILL 15,
PER 14, CAR 14
Pontos de Vida: 24 + 40
Pontos de Energia: 18
Ataques [3]: Artes Marciais 120 / 120, Esquiva 100%
Aprimoramentos: Movimentos Especiais 4, Pontos
Heróicos 4, Ataques Múltiplos 4, Desespero 1, Inocência
1, Família Desonrada (Nests) -1, Pacifista -1, Inimigo
(K9999) -1
Movimentos Especiais: Aumento de Atributos 2, Aumento
de Dano 4, Concentração de Energia 4, Disparo de Energia
4, Saltos 2

Kula pode ter o rotulo de uma impiedosa assassina criada pela NESTS para eliminar todos os traidores que a NESTS teve, e apesar de suas técnicas violentas, Kula tem um coração puro e não deseja machucar as pessoas. Ela apenas segue ordens, e secretamente deseja uma vida normal, longe das pressões de ser uma assassina. Cheia de esperança, Kula representa o lado bom de algo malévolo.

Rugal Bernstein



Nome: Ruagl Bernstein
Local de Nascimento: Desconhecido
Data de Nascimento: 10 de fevereiro de 19??
Altura: 1,97m (6'4")
Peso: 103 kgs (224 lbs)
Tipo Sanguíneo: Desconhecido
Passatempo: Ressureição
Comida Favorita: Come qualquer coisa
Esporte Favorito: Nenhum em particular, é bom em qualquer coisa
O Que Mais Valoriza: Seu coração cheio de maldade
O Que Mais Odeia: Justiça e pessoas que fazem o mal com egoísmo
Estilo De Luta: Composição de vários estilos de luta

CON 25, FR 20, DEX 16, AGI 20, INT 18, WILL 18,
PER 16, CAR 14
Pontos de Vida: 40 + 50
Pontos de Energia: 40
Ataques [4]: Artes Marciais 150 / 150, Esquiva 150%
Movimentos Especiais: Aceleração 3, Ataques Múltiplos
6, Aumento de Atributos 3, Aumento de Dano 4, Aura de
Energia 3, Disparo de Energia 5, Escudo Psíquico 5, Roubo
de Vida 3

Rugal tem sido admirado e temido pelo mundo, por líderes do crime e políticos, por sua influência e poder em seus negócios ilegais. Ele controla todas as suas operações do seu porta-aviões particular, o Blacknoah, com sua pantera de estimação ao seu lado. Entretanto, ele não era apenas temido nos altos níveis sociais, ele também é uma personalidade no mundo da luta, conhecido como o homem que não deixa os derrotados por ele vivos. Ninguém que enfrentou ele sobreviveu. Não apenas isso, Rugal pega seus oponentes derrotados, cobre com metal liquido e os têm como troféus. Ele até já derrotou uma unidade de mercenários inteira, comandada por Heidern, e quando ele estava prestes a ser morto, a família de

Heidern, o qual Rugal havia capturado para manter Heidern longe dos seus planos, protegeu Heidern e acabaram mortos. Entretanto, a queda de reputação de Rugal fez parte de suas ambições, assim como todos que desejam ter poder absoluto.

