



# MORTAL KOMBAT

Rodrigo "Lamazuus" Linn

# MORTAL KOMBAT

By Rodrigo "Lamazuus" Linn

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

Rayden, deus do trovão e protetor da Terra

Mortal Kombat © Midway Games Inc. All rights reserved.

Midway, Mortal Kombat, the dragon design and all character names are trademarks of Midway Games Inc

MORTAL KOMBAT é uma adaptação baseada nas histórias dos games Mortal Kombat, Mortal Kombat II, Mortal Kombat Trilogy e Mortal Kombat 4, do seriado Mortal Kombat Conquest e dos filmes Mortal Kombat e Mortal Kombat Annihilation para o Sistema Daemon, sem fins lucrativos, com distribuição gratuita na internet através do site <http://www.daemon.com.br>

Agradecimentos:

- A Fagner e Eric, webmaster da Shotokan RPG Web Page, de onde saíram várias informações aqui contidas e serviram de apoio para elucidação de muitas outras.
- A Ed Boon e John Tobias, os grandes criadores deste magnífico jogo.
- A Rogério Saladino, responsável pela adaptação de MK 4 para 3D&T, cujo conteúdo também inspirou inúmeras vezes este net-book.

Não prendam-se apenas ao conteúdo visto nas páginas a seguir. Existem centenas de revistas e sites a respeito de Mortal Kombat que podem satisfazer ainda mais sua curiosidade. Além disso, nos próprios games você pode encontrar muita informação a respeito do cenário fantástico e os competidores que tornam o Mortal Kombat um torneio tão especial.

# A HISTÓRIA

*“Mortal Kombat é um torneio que ocorre a cada geração e que define o destino da Terra. As forças do Outworld têm de vencer 10 vezes consecutivas para triunfarem... elas já venceram nove.”*

*Rayden*

## O Começo

Eras atrás, a existência da Terra foi reconhecida pelos Deuses Ancestrais. Estes Deuses regeram vários reinos que compõem o universo instável que todos os mundos têm que ocupar. O equilíbrio delicado da existência de um reino descansa em suas fúrias - forças negativas e positivas que impedem o mundo de se desmoronar sobre si mesmo. Cada reino, em si mesmo, é então muito poderoso e contém uma porção da energia que compõe o universo. Nosso reino, Terra, porém, é especial. Como um portal ou encruzilhada para outros reinos, o mundo jovem é considerado um dos mais poderosos de todos... fazendo isto atraente para outras forças escuras no universo - forças como as de Shao Kahn.

Por milhares de anos, Shao Kahn tem roubado reinos, inclusive o reino uma vez bonito conhecido como Edenia. Ele o conquistou e o destruiu, forçando-o a se tornar parte do Reino Escuro de Outworld, sua coleção sempre expansível de reinos derrotados, do qual é Imperador. Ele assassinou o rei de Edenia, fez da Rainha Sindel sua noiva, adotou a Princesa Kitana como sua filha e transformou Edenia em um reino desolado. Khan procura por outros mundos para conquistar e quer o reino de Terra desesperadamente, não somente como um colecionador, mas por ser a Terra especial. Ele tentou invadir o reino de Terra e roubar o mundo dos “inferiores” ocupantes humanos, mas seus planos foram contrariados por um grupo de homens sábios do Leste Distante, que milhares de anos atrás sentia um enfraquecimento das próprias fúrias da Terra.

Sabendo que a iminente invasão de Outworld provaria muito para a Terra, os homens sábios atraíram os Deuses Ancestrais. Eles acreditaram que Outworld teve uma vantagem injusta em cima da Terra, e pensaram haver um modo mais honrado e tradicional para batalhar pelos reinos. Os homens sábios sentiam que um torneio seria a solução nobre. Foi por isso que os Deuses Ancestrais criaram o torneio chamado Mortal Kombat.

Mortal Kombat permitiria à Terra lutar por si mesmo, escolhendo os melhores guerreiros de ambos os reinos uns contra os outros em combate honrado. As regras do torneio eram simples - o primeiro reino a ganhar 10 sucessivos torneios ganha a competição. Se a Terra ganhar, eles defenderam o seu reino prosperamente de uma invasão de Outworld. Se Outworld ganhar, então as fúrias da Terra seriam debilitadas e Shao Kahn poderia ultrapassar o portão dimensional que separa os dois reinos. O Mortal Kombat acontece em um local neutro entre os dois reinos, a ilha de Shang Tsung, feiticeiro do demônio de Shao Khan e vencedor do torneio ocorrido há quase dez séculos.

Originalmente da Terra, Shang Tsung tem a habilidade de ultrapassar os planos dimensionais e viajar entre a Terra e Outworld. Também tem o poder profano de roubar as almas dos oponentes derrotados por ele, que o permite tomar a forma ou “morfar” no corpo dos guerreiros mortos. Este consumo de alma

também é o combustível que o mantém jovem e forte. Ele é um lutador cuja única submissão parece ser o Reino de Outworld, regido pelo Imperador, Shao Kahn. Embora seja um feiticeiro poderoso, ele não é igual a Kahn; entretanto se ele pudesse, assumiria a posição do Imperador, indo contra ele em um nanosegundo se estivesse certo de que poderia o depor ou enganá-lo. Shang quer o poder de Kahn e está planejando tomá-lo em última instância.

Mas o reinado de Shang Tsung como campeão do Mortal Kombat foi subitamente interrompido quando ele foi derrotado durante o torneio por um nobre guerreiro do Templo da Ordem da Luz na China chamado Kung Lao.

Kung Lao foi criado ao lado de outras crianças do templo e foi treinado desde que nasceu para lutar no torneio de Mortal Kombat. Tendo crescido neste ambiente, Mortal Kombat é marcado profundamente em seu caráter e crença. Ele é um guerreiro surpreendente que está qualificado em quase todas as formas de artes marciais. Sendo o melhor dos aprendizes, Kung Lao ganhou a honra de defender nosso reino legalmente, e agora é o campeão regente do Mortal Kombat. A Terra se aqueceu na glória de suas vitórias sobre o Reino Escuro e Kung Lao provou ser um guerreiro talentoso. Como o campeão do Mortal Kombat não envelhece até o torneio seguinte, Kung Lao retornaria para defender seu título de grande campeão.

Mas para Kung Lao, o torneio havia terminado, ele tinha ganho. Era agora hora de seguir com a vida dele, deixar o treinamento, e viver uma vida muito mais fácil e mais calma com seu amor, Jen. Porém, com novo poder encontrado vem responsabilidade. Kung Lao é infestado por visões de sua própria morte, tenta ignorar estas visões e criar uma vida com Jen, mas isso resulta na morte dela para a qual Kung Lao nunca se perdoará. Por causa disso ele fi-



cou introspectivo, confuso e montado de culpabilidade. Kung Lao nem mais acredita completamente nele. Conduzindo o dever do Mortal Kombat, Kung Lao leva um grande fardo agora, porque ele é infestado de visões de que, um dia, ele perderá no Mortal Kombat. Foi quando ele percebeu que não poderia defender seu reino para sempre. A responsabilidade sobre o destino da Terra combinado com a sensação opressiva de um fracasso iminente o motiva, contudo tormenta sua alma. Rayden, o Deus de Trovão e protetor do Reino de Terra, contou a Kung Lao o seu destino e que ele, então, tem que passar o período entre torneios vagando pela Terra à procura de outros guerreiros que sejam merecedores o bastante para treinar nas tradições do Mortal Kombat e que o ajudem a equilibrar um futuro que ele não pode controlar. Nesta missão, Kung Lao está, de certo modo, perdido. Ele sabe que um verdadeiro campeão vem do ego interior e o trabalho dele de identificar e alistar estes guerreiros ele não entende totalmente, nem sabe como fazer.

## **Mortal Kombat na Era Medieval**

Mas Kung Lao não começa sua jornada como campeão do Mortal Kombat sozinho. Ele pode continuar contando com aquele que o acompanhou durante todo o torneio: Rayden.

Rayden é o Deus de trovão e protetor do reino de Terra. Embora ele não seja o mais poderoso dos Deuses, ele é o guardião da Terra e guia os guerreiros do Mortal Kombat na briga deles contra as forças malignas do Outworld. Proibido pelos Deuses Ancestrais de participar no torneio, ele é forçado a ficar apenas no papel de conselheiro. Mas ele não é o conselheiro perfeito; ele trata nossos heróis com uma forte dose de sarcasmo e até mesmo dá o conselho errado em certas ocasiões. Misterioso e danoso, Rayden é um dos indivíduos mais importantes que lutam para manter a Terra livre. Siro é um sujeito bom e bonito, com um forte senso de dever, disciplina e honra, e um lutador surpreendente. Ele vem de uma longa linha de protetores e conduzia o seu trabalho de proteger Jen bastante seriamente, até ser exilado pelo pai dela ao traí-lo quando a deixou seguir com Kung Lao. Alguns o chamaram de escrupuloso, mas Siro se autodenomina um digno guerreiro.



Taja é encantadora e irreverente. Ela é uma ladra profissional sensual e proficiente, vigarista e projetista. Até mesmo quando capturada, Taja sorri corajosamente, confessa seu crime e de alguma maneira consegue o roubo. Ela nasceu em uma agradável, mas não rica, família europeia. Quando criança, ela e sua menos que tradicional família viajaram para o Leste Distante. Lá os pais dela proveram uma maravilhosa e fascinante, entretanto não opulenta, vida para ela. Aos 12 anos de idade, os pais de Taja desapareceram misteriosamente e foram dados como mortos. Deixada só, Taja aprendeu a sobreviver pelo seu corajoso charme e astúcia rápida.

Como decretado pelos ancestrais, só há um lugar para Kung Lao e seus companheiros irem, um lugar que contém tudo aquilo que procuram. É a cidade de Zhu Zin. E embora seja conhecida como a encruzilhada para os continentes, é o lugar mais escuro e traiçoeiro que poderia haver. É uma cidade onde nada é como parece. Ruas podem parecer ir a lugar nenhum eternamente. Entradas podem o transportar para outros reinos. E a cada esquina, em todo beco, algo ou alguém o espera.

O destino de Shang Tsung é bem diferente. Tendo perdido o Mortal Kombat para Kung Lao, Shao Khan, o condenou a ficar confinado nas minas de cobalto de Shokan, um reino dominado por Outworld que serve de prisão para aqueles que recebem castigos de seu Imperador, pelo fato de o cobalto sugar todas as forças daqueles que ali estão, fazendo com que estes não sejam problema para Outworld. Mas isso não acontece com Shang Tsung, já que seus poderes vêm das almas que ele toma como suas daqueles que ele elimina. E isso é algo que ele faz com o maior prazer.

Prazer esse que só será completo quando ele conseguir se vingar de Kung Lao. Mas o problema é que ele não pode deixar sua prisão, sob pena de ter de se entender diretamente com o Imperador. Assim, ele usa uma outra prisioneira que possa fazer isso por ele. Uma prisioneira chamada Vorpax.

Vorpax é muito perigosa e sensual, uma conspiradora em que nunca se deve confiar. Nas minas de cobalto, ela se associa com Shang Tsung impressionada pelo fato de que o cobalto não tem nenhum efeito sobre os poderes mágicos dele. Embora seja uma sub-serva de Shang Tsung, Vorpax não se curva a ninguém. Ela é um tipo escorregadio, frio, que parece misteriosamente conhecer as entradas e saídas das minas de cobalto melhor do que qualquer pessoa. Ela é a mais perigosa criatura viva, a sedutora definitiva que se conforma em fazer qualquer papel que seja preciso para ter o que ela quer, seja ele sensual, de sub-servo, ou feroz.

A ameaça para Kung Lao e seus companheiros de batalha, Siro e Taja, é enorme, não só porque Outworld está planejando sua posse da Terra, mas outros mundos também estão. O maior perigo vem de um reino chamado Netherealm, onde o feiticeiro Quan Chi, sedento por poder, é quem representa a maior ameaça para outros reinos. Mas a grande surpresa foi o povo ao qual pertence Vorpax, um reino constituído só por mulheres que se reproduzem como abelhas, formando um exército implacável dominador de outros reinos. Vorpax, filha da rainha Kreeya, matou sua própria mãe para tornar-se a chefe suprema de seu povo. Estes e outros reinos percebem que se Kung Lao e os guerreiros dele forem destruídos, eles poderão entrar no torneio e ganhar. Generais de outros reinos não pararão por nada para matar Kung Lao e seus guerreiros.

Além disso, ainda há grupos e organizações da própria Terra que podem vir a colocar tudo a perder ao tentarem destruir os guerreiros selecionados para o Mortal Kombat, como o clã de ninjas assassinos Lin Kuei e a organização criminosa Black Dragon. Percebendo que há frequentemente força em números, Shao Kahn e

Shang Tsung frequentemente forma submissões com estes guerreiros de outros mundos, grupos ou organizações para os ajudar com o plano deles para a destruição de Kung Lao.

Agora, a tarefa de Kung Lao, Siro e Taja fica mais traiçoeira já que eles têm que decidir quem é amigo e quem é inimigo neste mundo onde ninguém é o que parece. A ameaça potencial de ser apunhalado pelas costas por um novo “aliado” encontrado é somada à pressão terrível que Kung Lao já está enfrentando. Não confiando em ninguém, eles têm que encontrar guerreiros merecedores de uma responsabilidade tão grande quanto defender o reino de Terra. O Deus de Trovão, Rayden, guiará os guerreiros da melhor forma que ele puder. Mas, a humanidade e seu destino ficam para os humanos. Só confiando em si próprios e usando a única força que Outworld não pode derrotar - o espírito humano - os nossos humanos podem ganhar.

## ***Mortal Kombat I***

Dez anos antes de acontecer o Mortal Kombat 1 (cuja história conhecemos no primeiro jogo), aconteceram alguns fatos relevantes aos acontecimentos do torneio. Um corajoso homem chamado Sub Zero queria achar o amuleto de Shinnok. Ele fazia parte do clã Lin Kuei (todos os ninjas fazem parte dele). Sub-Zero tem um passado muito sagrado. Oito anos antes do Mortal Kombat ele matou um homem casado e pai de uma menina, o qual voltou do Inferno (em troca, todas as lembranças de sua família foram apagadas). Este é Scorpion, ou guerreiro que também fora um ninja do clã Lin Kuei, mas treinado nas artes das chamas. Ainda doze anos antes do MK I, Sub-Zero é contratado para matar Shang Tsung e acaba derrotado pelo feiticeiro.

O Reino de Outworld, sob a liderança do campeão Goro (que derrotou o lendário Kung Lao) já venceu 9 Mortal Kombats e, se vencer este, acumulará sua décima vitória, podendo invadir a Terra.

Para defender a Terra e evitar esta tragédia, os guerreiros Liu Kang (um monge Shaolin que pertence a Sociedade Secreta do Lótus Branco, vai para o torneio decidido a enfrentar e matar Tsung, esperando vingar a morte de Kai), Johnny Cage (seu nome verdadeiro é John Carlton, é ator e entra no torneio para provar que é o melhor lutador do mundo), Sonya Blade (líder de uma tropa de elite que persegue a máfia, ela queria apenas capturar Kano, o chefe de uma organização criminosa, ele estava no navio de Shang Tsung e ela acabou entrando junto) são recrutados por Rayden (o próprio deus do trovão transforma-se em humano temporariamente para liderar os lutadores durante o torneio) para partirem até a Ilha de Shang-Tsung (um local místico, onde um existe um grande portal entre os dois mundos). Para garantir a vitória do Outworld, Shang-Tsung lidera seus guerreiros: Kano (Agente da máfia Dragão Negro procurado por Sonya), Reptile (uma criatura de uma

raça extinta de répteis em OutWorld que trabalha para Tsung), Goro (príncipe dos reinos subterrâneo, com mais de 2 metros de altura e 4 braços), os ninjas Sub-Zero e Scorpion.

## ***Mortal Kombat II***

Scorpion consegue derrotar e matar Sub-Zero, para vingar a sua própria morte. Liu Kang sagra-se campeão e impede que a Terra seja dominada pelo OutWorld. Shang Tsung retorna a seu imperador, Shao Kahn, implorando uma nova chance. Kahn decide que Shang Tsung terá sua segunda chance, mas num novo torneio comandado pelo próprio Kahn: o Mortal Kombat II. Mesmo enfurecido com a derrota do grupo de Shang Tsung, o Imperador do Outworld envia um exército de assassinos matarem todos os irmãos, amigos, conhecidos, vizinhos, parentes em geral e povo de Liu Kang. Ou seja, quando Liu volta para casa, simplesmente encontra todos no Templo da Luz mortos. Esse exército letal era comandado por uma criatura pertencente a uma raça nômade do OutWorld, chamada Baraka.

Sonya e Kano são pegos por Kahn e aprisionados. Shang-Tsung altera sua aparência para uma figura mais jovem. O novo torneio, dessa vez, ocorrerá em Outworld. Os defensores da Terra contam com o reforço de Kung Lao (não o original, mas sim um de seus descendentes), Jax (antigo parceiro de Sonya) e o misterioso Sub-Zero (irmão mais novo do Sub-Zero original) para enfrentarem os novos campeões do Outworld: Baraka, Kitana (forçada a lutar por seu padrastrô, Shao Khan), Millena (temeroso que Kitana o traía, Khan ordena que Shang Tsu crie um clone grotesco dela), Jade (companheira de treinamento de Kitana), Kintaro (irmão do Príncipe Goro, também uma criatura do reino de Shokan) e o próprio Shao Khan.

Além disso, Sub-Zero decide vingar seu irmão homônimo e, para isso, conta com o apoio de Smoke (um ninja do Clã Lin Kuei, voltado ao controle da fumaça e melhor amigo do Sub-Zero falecido). Durante o torneio, Kitana mata seu horrendo clone e é acusada de traição, Scorpion, ávido por matar novamente Sub Zero, percebe que este novo ninja não é o mesmo que odiava, pois ele concedeu misericórdia a um oponente. Jax liberta sua amiga Sonya e Kano, mas Kano foge. Johnny Cage é morto.

## ***Mortal Kombat III: Ultimate***

Kahn mais uma vez falhou em dominar o planeta e agora não pode colocar a culpa em seu feiticeiro-mor, Shang Tsung, pois ele próprio fora derrotado pelo jovem ninja Sub-Zero. Então, o Imperador resolve invadir a Terra de uma vez, quebrando as regras do Mortal Kombat.

Graças à Rainha Sindel, que havia ressuscitado na Terra, ele conseguiu começar um processo que uniria o Reino da Terra e



Outworld, permitindo que seus exércitos cruzassem a barreira entre os planos. Dessa vez haviam mais competidores. Simplesmente por que não vai se tratar de um torneio, mas sim de uma guerra.

Antes de começar a guerra Sub-Zero e Smoke voltam para o clã Lin Kuei após o torneio anterior e percebem que os ninjas remanescentes do clã estão todos sendo transformados em robôs. Os primeiros robôs cibernéticos são Cyrax e Sektor. Sub Zero e Smoke se recusam a serem transformados e fogem. Só que Smoke infelizmente é capturado e transformado em robô (Smoke robô e Smoke humano são a mesma pessoa). Shao Kahn conhece Motaro, um ser da raça centauro de OutWorld e dá a ele o título de general do exército (pois Kintaro foi morto durante o MK II).

No dia 1º de Abril de 1995 um imenso portal se abre nos céus dos Estados Unidos e provoca pânico nas ruas. OutWorld está a caminho. Os Deuses Anciões descem do céu e escolhem a dedo os lutadores que irão participar da batalha para defender a Terra. Eles são: Liu Kang, Sonya Blade, Jax, Curtis Stryker (um oficial da polícia metropolitana), Sub-Zero (o irmão mais novo, mas agora ele luta sem a máscara, como era marca comum do Clã Lin Kuei), Kitana, Kabal (Motaro e seu exército arrancaram seus pulmões, por isso ele só pode viver com a máscara de oxigênio), Nightwolf (um índio líder de tribos americanas históricas), Ermac (um outro ninja do clã Lin Kuei que escapou da transformação em robô e que luta em defesa da Terra) e Kung Lao.

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

Para conquistar a vitória, Shao Khan lidera seus exércitos, cujos campeões são: Shang-Tsung, Reptile (novamente como guarda-costas do feiticeiro), Millena (o clone aterrorizante de Kitana é refeito), Kano, Jade, Noob Saibot (desta vez, infiltrado entre as legiões de Shao Khan tentando ganhar a confiança do Imperador, mas ainda a serviço de Shinnok), Rainha Sindel (ressuscitada e serva do poder de Shao Khan), Sheeva (outra da raça Shokan que também trabalha para Khan), Rain (filho corrupto do primeiro general de Edênia que foi morto a milhares de anos atrás por Kahn), Scorpion (dessa vez ele descobre que Sub-Zero retornou realmente á vida e clama a Kahn que o ressucite para que possa enfretar seu inimigo).

Os ninjas também estão lutando individualmente neste torneio. Sub-Zero (o clássico) retornou quando o portal se abriu e a alma dele pôde encontrar o corpo adequado para que revivesse. Está na hora de ajustar contas com Scorpion. Smoke, infelizmente, não conseguiu escapar da transformação em robô. Agora, robotizado, não tem mais alma, memória nem nada lembra de sua vida humana. Cyrax e Sektor, dois ninjas também robotizados querem salvar o mundo, mas também assassinar o jovem Sub-Zero por ter fugido do clã.

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

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

Na Terra, Rayden – que não tinha poderes para impedir a invasão de Kahn – percebe que está perdendo o controle da situação. Ele decide tomar a forma humana de novo e entra na batalha contra o OutWorld, sem o apoio dos outros deuses Anciões. A alma de Johnny Cage, que vagava no além, penetra na Terra pela janela aberta sobre os Estados Unidos. Cage recu-

pera seu corpo e entra na luta. Noon Saibot, um ninja misterioso também entra no torneio, lutando sozinho por seus próprios propósitos. Ele é membro do Clã das Sombras e está secretamente a serviço de Shinnok como espião.

Depois de tanta confusão, os fatos acontecem nessa ordem: Sub Zero (o clássico) faz Smoke se lembrar dele e se aliam-se de novo. Jade recebe a ordem de matar Motaro e é vencido. Kung Lao é gravemente ferido e é dado como morto. A maioria dos vilões são vencidos. Kano aparentemente morreu.

Kahn praticamente passa a dominar OutWorld e a Terra, como um reino único. Ele agora confia em Noob Saibot e este finalmente consegue reencontrar o amuleto que Sub-Zero (o mais velho) havia roubado nas montanhas gélida, mas não entregue a tempo para o feiticeiro Quan Chi.

Antes que o ninja das sombras regresse ao Reino do Nada, entretanto, um último atraso o prende mais algum tempo na Terra. O Imperador e seus exércitos são derrotados e o próprio Shao Khan é morto de uma vez por todas pelo ninja robô Sektor. Ele salvou o mundo.

## ***Mortal Kombat Gold***

Um certo tempo se passa, os grandes vilões estão mortos e a Terra voltou a ser como era antes. Mas Shinnok resolve acabar com esta tranqüilidade aparente, após milhões de anos em seu exílio no Reino do Vazio.

A fuga de Shinnok não é percebida pelos Deuses Ancestrais graças ao amuleto que o Sub-Zero original roubou do Templo dos Quatro Elementos, a serviço do feiticeiro Quan-Chi. Invocando o poder contido no artefato, Shinnok assume uma forma física na Terra, onde seu espião, o ninja Noob Saibot, conta-lhe tudo o que aconteceu em todos os torneios do Mortal Kombat.

Agora, enfim, Shinnok poderá batalhar contra os deuses e dominar a Terra. Para isso, ele prepara o torneio e chama os melhores lutadores dos últimos tempos. São eles: Fujin (o deus do vento se junta a Rayden para vencer as forças da escuridão), Goro (Está servindo Shinnok e quer se vingar de Liu Kang pela sua derrota no MK I), Jarek (membro da Black Dragon onde Kano era o manda chuva, está sendo caçado por Sonya mas se junta as forças da Terra), Jax (procura Jarek para acabar com sua organização criminosa), Johnny Cage (devido ao portal aberto nos céus dos EUA, assim como o antigo Sub-Zerom ele também conseguiu voltar á vida), Kai (um velho amigo de Liu Kang que também pertence a Lotus Branco), Liu Kang: (quer salvar mais uma vez o mundo das garras de um deus maligno), Meat (um estranho ser que imita os outros lutadores, dada se sabe sobre ele até aqui), Noob Saibot (está servindo Shinnok e liderando as forças das trevas), Quan Chi (um poderoso feiticeiro que serve Shinnok), Rayden (o Deus do trovão está liderando mais uma vez as forças do bem), Reiko (outro general das forças das trevas que trabalha para Shinnok), Reptile (quer conseguir a confiança de Shinnok e obter mais poder), Scorpion (uniuse ao exército das trevas), Sonya (procura Jarek para acabar de vez com sua organização criminosa), Sub-Zero (o irmão caçula veste de novo sua roupa normal e vai para a briga contra Shinnok), Tanya (trabalha para Shinnok, é a filha de um dos antigos guardiões de Edênia), Kung Lao (entra para reforçar o time de Rayden), Kitana (a filha do antigo imperador de Edênia se acostumou tanto com os humanos que resolveu ajudar na bayalha), Millena (o bestial e defeituoso clone de Kitana está ainda vivo mas agora trabalha para Shinnok), Sektor (continua querendo salvar a Terra do mal), Baraka (alia-se a Shinnok) e o próprio poderoso vilão Shinnok.

# OS MUNDOS

O Mortal Kombat é um torneio criado para dominar a terra. Mas a história mesmo começa a milhares de anos atrás, antes de existirem humanos na Terra. Então é bom lembrar que no jogo MK I na história já é mais ou menos o 10º torneio.

Há milhares de anos, os deuses anciões governavam o universo. Shinnok era um Deus Ancião. Os Deuses Anciões são os verdadeiros governantes de todos os reinos. Eles assistem os mundos sendo criados e destruídos, governando com sabedoria. Cada planeta criado era guardado por um deus menor, e quando a Terra foi criada o deus guardião foi o Rayden.

Shinnok caiu nas tentações do poder, quando um novo reino estava sendo criado, o reino da Terra. Se ele conseguisse o reino da Terra, seu poder seria aumentado. Para dominar a Terra, Shinnok criou um amuleto místico de incomensurável poder, através de um ritual que previra que tal artefato só poderia ser criado uma vez e que jamais poderia ser destruído.

Quando invadiu o Reino da Terra, deparou-se com Rayden, o jovem deus do trovão. A batalha entre ambos foi incrível, e durou muito tempo. No final, a Terra estava quase destruída, e mesmo o deus do Trovão tendo vencido, o reino cai em séculos de trevas.

Rayden leva Shinnok até o Netherrealm com a ajuda dos Deuses Anciões e esconde o amuleto em um templo na China, onde 4 guerreiros imortais foram criados para manter vigília sobre o artefato. Como a única coisa que pode libertar Shinnok de seu exílio é o amuleto, o deus derrotado começa a elaborar um plano para fugir. Com o passar dos anos, um feiticeiro chamado Quan Chi chega em Netherrealm através da Magia Negra e faz um acordo com Shinnok, livrando o prisioneiro dos demônios que foram colocados junto dele em seu cativeiro para que causassem-lhe sofrimento eterno e prometendo entregar o amuleto. O Clã ninja chamado Irmãos das Sombras também passa a fazer negócios com Shinnok (Noob Saibot faz parte deste clã) e um grande plano é arquitetado para livrar Shinnok.

Quan Chi não podia entrar no templo feito por Rayden, então ele foi pedir ajuda a Shang Tsung. Estamos 10 anos antes do Mortal Kombat onde Liu Kang venceria Tsung. Ele sugeriu que Quan Chi ganhasse a Terra pelo Mortal Kombat, e que pedisse ajuda ao clã ninja Lin Kuei para roubar o amuleto. O clã enviou seu guerreiro mais poderoso, Sub-Zero. Apenas ele era capaz de roubar o amuleto. E ele conseguiu.

## EDÊNIA

Após o exílio de Shinnok, o universo está mais uma vez em sua normalidade. Nesta época, surge um plano de existência chamado Edênia, governado pelo Rei Jerrod, a rainha Sindel e a linda princesa Kitana. Esse reino era muito bom, era praticamente um paraíso. O rei Jerrod protegia essa terra dos invasores fazendo um torneio (ainda não é o Mortal Kombat). Tudo ia bem todos eram alegres, e um lindo dia Edênia foi invadida pelas forças negras e malignas comandadas por Shao Kahn. Ele matou o rei Jerrod e o primeiro general, para neutralizar o exército de Edênia. Uma coisa muito importante de se lembrar é que o primeiro general era pai de um jovem chamado Rain. Khan usurpou o trono, declarando-se o novo rei de Edênia e tomando Sindel como sua rainha (á força). Ele também fez uma coisa muito interessante, anexou Edênia ao território de Outworld, seu Reino natal, assim como já fizera com muitos mundo anteriores.

## NETHEREALMS

Também conhecido como Reino do Nada. Trata-se de uma dimensão neutra que está imersa nos vales umbrais. Todas as entidades que aqui encontram-se estão confinadas a inação, ou seja, incapazes de realizarem qualquer contato com os mundos exteriores. Alguns sábios estudam a possibilidade de Netherrealms ser, na verdade, algum tipo de cativeiro criado em Tenebras, onde os Deuses Antigos aprisionaram Shinnok à espera que o plano fosse destruído completamente e Shinnok assim também desaparecesse. Entretanto, alguns misteriosos guerreiros que estudam as artes das Trevas comunicaram-se com o prisioneiro e passaram a servi-lo em segredo, sob a liderança de seu general das sombras: Noob Saibot.

## TERRA

Nosso mundo é mais um de muitos reinos paralelos. Como um portal ou encruzilhada para outros reinos, o mundo jovem é considerado um dos mais poderosos de todos, fazendo dele um atrativo para outras forças sombrias e más do universo - forças como as de Shao Kahn.

## OUTWORLD

O mundo de Shao Khan, um reino de uma dimensão longínqua. Um dia ele foi igual à Terra e Edênia. Porém, a destruição provocada por seus governantes com as inúmeras guerras e criaturas de Ark-a-nun que passavam a chegar até aquele mundo levaram-no a decadência.

Atualmente, sua civilização encontra-se em ruínas. Apenas poucas cidades fortificadas entre vales de cadáveres e piras funerárias que jamais se cansam de queimar sobre os corpos mutilados dos aldeões mortos persistem existindo. A população acudida tenta conduzir sua vida rotineira com tranquilidade, porém os demônios que vivem além das muralhas são uma ameaça constante à paz. Algumas tribos de criaturas monstruosas, como a do Rei Baraka, vivem de modo bárbaro e primitivo. Atacam caravanas, saqueiam cidades, sacrificam pessoas em altares ritualísticos e cometem canibalismo. Uma raça em extinção de homens-serpente treinam as artes ninjas, já esquecidas pela maioria da população, usando para exterminar criaturas que oponham-se ao domínio do clã. Eles vagam pelo Outworld espreitando-se nas sombras e agindo como assassinos.

## SHOKAN

Um antigo reino subterrâneo, onde galerias cruzavam as cavernas e milhares de almas vivam uma vida primitiva e atrasada. Também foi invadido por Shao Khan e tornou-se uma província de Outworld. Após derrotar os grandes guerreiros e subjugar a população (homens e mulheres de dois metros de altura e com quatro braços), Shao Khan propôs a Goro, o descendente da família real, que permanecesse com o título de Príncipe e governasse aquele mundo, mas em troca uma série de tributos deveriam ser pagos para o Império de Outworld, e o próprio Goro deveria cumprir o pedido de Khan para participar das conquistas de outros reinos.

# TIPO DE CAMPANHA

Mortal Kombat é um cenário incrível, porque podemos utilizar muitas regras diferentes de uma só vez. A seguir, vocês verão algumas regras novas, que especificamente atendem a esta adaptação. Para conduzir uma Campanha de Mortal Kombat aconselhamos o Mestre para que adote um estilo de jogo cinematográfico, isso é, baseado em fantasia e heroísmo, onde os personagens envolverão muito mais com situações de aventura e ação em vez de circunstância realistas. Porém, nada impede que o Mestre prefira adotar característica mais dramáticas em sua Campanha. Neste caso, seria interessante avaliar algumas sugestões aqui apresentadas e decidir se elas deverão ou não serem levadas em conta.

Os Personagens estão aptos a enfrentarem perigos maiores e sobreviverem aos desafios que surgirão a cada combate. Para tal, começam o jogo com 111 pontos de Atributos (entre 8 e 24), 6 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 750 pontos de Perícias. Também possuem um inimigo inicial, pelo menos.

Também é importante que você tenha o livro ARKANUN ou TREVAS consigo (ou então use as regras básicas do Sistema Daemon que está no site da editora: <http://www.daemon.com.br>). Além disto, seria interessante consultar também o net-book DANO LOCALIZADO, pois seu conteúdo pode ser utilizado com grande eficiência aqui e advertimos que Pontos Heróicos, Poderes Psíquicos e Poderes Mágicos também podem (e são) empregados em Mortal Kombat.





# NOVOS APRIMORAMENTOS

## ATAQUES MÚLTIPLOS

O personagem é capaz de desferir uma seqüência rápida de golpes, seja com as mãos, seja com os pés. Não se tratam de ataques extras, mas sim de um conjunto de golpes menores, feitos com incrível rapidez. Para acertar cada ataque, o personagem ainda precisa ser bem sucedido em um Teste de Perícia correspondente (Briga, Artes Marciais, Disparo de Energia, etc). O dano, porém, é menor que o habitual: role o valor normal do dano e depois reduza-o pela metade.

**1 Ponto:** O personagem é capaz de aplicar uma seqüência de até 3 golpes rápidos.

**2 Pontos:** O personagem está sendo iniciado em algum tipo de técnica de combate, sendo capaz de desferir até 5 golpes.

**3 Pontos:** O personagem possui uma experiência maior em lutas ou já possui uma graduação mais alta em algum estilo de luta, sendo capaz de desferir até 7 golpes sequenciais.

**4 Pontos:** Agora o personagem já é um versado lutador, de movimentos rápidos e impressionantes, conseguindo aplicar até 10 ataques rápidos.

## DEFESAS MÚLTIPLAS

Assim como Ataques Múltiplos, o personagem está apto a controlar uma conjunto de ações menores, mas que não chegam a constituírem ações extras. Neste caso, ele torna-se capaz de aparar, proteger-se ou esquivar-se de uma seqüência de golpes rápidos. Observe, entretanto, que este Aprimoramento é útil apenas contra Ataques Múltiplos, sendo proibido seu uso em um combate onde o oponente apenas luta com golpes normais (não significa que o personagem não consegue evitar os golpes de uma maneira rápida também, mas uma vez que o adversário utilizar apenas uma, talvez no máximo dois, ataques por rodada, essas defesas são impraticáveis porque elas absorvem apenas golpes mais fracos - como é o caso dos ataques múltiplos - e não são seguras o bastante contra um golpe mais forte).

Para realizar cada defesa, o personagem precisa ser bem sucedido em um Teste de Perícia adequado (Briga, Artes Marciais, Escudo, Esquiva, algum arma, etc). O dano é totalmente prevenido (não sofrendo nem mesmo o Dano por Impacto costumeiro).

**1 Ponto:** O personagem é capaz de defender-se com perfeição de até 3 ataques rápidos.

**2 Pontos:** O personagem consegue defender-se de até 5 ataques rápidos.

**3 Pontos:** O personagem consegue defender-se de até 7 ataques rápidos.

**4 Pontos:** O Personagem consegue defender-se de até 10 ataques rápidos.

**5 Pontos:** O Personagem consegue defender-se de até 12 ataques rápidos.

## DISPARO DE ENERGIA

Em Mortal Kombat, alguns kombatentes desenvolveram um controle severo entre seu estado mental e espiritual, permitindo-lhes controlarem sua energia interior (também chamada Ki) e projetá-la como o plano físico. Para utilizar esta técnica, um Personagem precisa possuir a Perícia homônima, que lhe possibilita realizar os ataques (antes que alguém me pergunte: sim, é possível fazer ataques múltiplos com Disparo de Energia). O alcance de cada disparo é igual a WILL metros de distância.

**1 Ponto:** 1d3 pontos de dano.

**2 Pontos:** 1d6 pontos de dano.

**3 Pontos:** 1d10 pontos de dano.

**4 Pontos:** 2d6 pontos de dano.

**5 Pontos:** 2d10 pontos de dano.

## MEMBROS EXTRAS

(exclusivo para os habitantes de Shokan)

**1 Ponto cada:** o Personagem possui um braço, perna ou cauda adicional. Ele confere um bônus de +3 em FR e pode ser usado para atacar, mediante a perícia adequada. O personagem também poderá efetuar um Ataque Extra quando fizer ataques normais (isso é, não realizar Ataques Múltiplos ou Defesas Múltiplas). Este ataque adicional, entretanto, sempre exigirá um Teste Difícil para que acerte o oponente. A aparência pode variar conforme o jogador preferir, mas isto não influencia no restante das características do Personagem.



# NOVAS PERÍCIAS

## DISPARO DE ENERGIA

É a habilidade para direcionar os projéteis energéticos disparados por um combatente. Um sucesso no Teste desta Perícia indica que o disparo atingiu o alvo visado. Assim como uma Arma de Fogo, esta perícia exige que o valor de ataque seja pago em dobro, uma vez que também não possui valor de defesa (será SEMPRE igual a zero) Assim, cada dois pontos de Perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor do ataque.

## MANOBRAS DE COMBATE

Esta categoria de Perícias é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras especuauus de combate. Ela não são utilizadas como Perícias normais, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realizá-la.

As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícias, listados entre parênteses. Não há valor inicial nem limitante.

Em Mortal Kombat, os Personagem costumam possuir diferentes movimentos especiais, que lhes permitem efetuar ataques ou defesas incríveis. Estas manobras são técnicas especiais, que proporcionam maior convenções entre seus ataques e/ou defesas. As manobras descritas a seguir estão entre as mais comuns delas (se o Mestre desejar, as Manobras de Combate vistas nos livros ARKANUN ou TREVAS podem perfeitamente serem utilizadas também, sem quaisquer alterações).

**Movimentação (30):** O Personagem é capaz de mover-se com maior rapidez durante seu turno, percorre uma distância maior antes de efetuar o seu ataque ou sem precisar abdicar da defesa. Ao invés de andar somente AGI/2 metros como os demais, o seu Personagem desloca-se uma quantidade de metros igual a sua AGI.

**Velocidade (50):** Todos os testes das perícias Esquiva, Saltos e Corrida do personagem tornam-se mais fáceis, em virtude do árduo treinamento que o Personagem praticou com movimentos corporais. Um Teste Difícil torna-se Normal. Um Teste Normal torna-se Fácil. Um Teste Fácil torna-se um sucesso automático.

**Deslocamento (50):** O Personagem é capaz de mover-se tão rápido que escapa aos olhos destreinados, permitindo que ele reapareça secretamente em qualquer local (até AGI metros de distância) sem ser notado. Um adversário pode tentar encontrá-lo mediante um Teste Difícil de PER. Caso o oponente não seja bem sucedido, seu Personagem poderá realizar um Ataque Surpresa.

**Rasteira (30):** O Personagem sabe aplicar corretamente uma rasteira, sendo capaz de derrubar um oponente. Quando é derubado, o personagem perde a iniciativa do combate (caso fosse ele o primeiro a atacar). Um bom lutador pode realizar um Teste de AGI ou de Acrobacia para evitar a queda (ele pode chegar a cair, mas move-se de maneira a levantar-se tão rápido que não perde a iniciativa).

**Prontidão (30):** O Personagem está sempre preparado para um combate. Ele possui uma notável consciência das ameaças à sua volta, recebendo um bônus de +5 para a sua jogada de Iniciativa.

**Soco (vide custos a seguir):** Uma das técnicas básicas que um lutador aprende é golpear com as mãos. Com esta Manobra de Combate, o Personagem é capaz de desferir socos mais potentes, sejam eles feitos com os punhos cerrados, laterais com a mão esticada ou mesmo tapas com a mão aberta. Também incluem os golpes com os cotovelos e antebraços.

20 Pontos: +1 ponto de dano.

40 Pontos: +2 pontos de dano.

60 Pontos: +3 pontos de dano.

80 Pontos: +4 pontos de dano.

100 Pontos: +5 pontos de dano.

**Chute (vide custos a seguir):** São os movimentos feitos com as pernas e os pés. Uma outra Manobra de Combate que possui variantes conforme o estilo de luta de cada guerreiro. Indo desde ajoelhadas até voadoras.

20 Pontos: +1 ponto de dano.

40 Pontos: +2 pontos de dano.

60 Pontos: +3 pontos de dano.

80 Pontos: +4 pontos de dano.

100 Pontos: +5 pontos de dano.

**Bloqueio (vide custos a seguir):** Esta é uma Manobra de Combate diferente. Ao invés de causar dano, o Personagem sabe deter golpes com tamanha habilidade que é capaz de defender-se, inclusive, de ataques lançados com projéteis do aprimoramento Disparo de Energia. Em outras palavras, permite que o Personagem tenha chance de tentar reduzir o efeito deste ataques. Para verificar se o personagem conseguiu aparar o ataque, ele faz um Teste da Perícia Briga ou outra correspondente.

**20 Pontos:** -1 ponto de dano.

**40 Pontos:** -2 pontos de dano.

**60 Pontos:** -3 pontos de dano.

**80 Pontos:** -4 pontos de dano.

**100 Pontos:** -5 pontos de dano.

# NOVOS KITS

## KOMBATENTE

Este é o Kit mais comum que os lutadores do Mortal Kombat utilizam. Ele representam a alma guerreira de cada kombatente e seus poderes incríveis, para não dizer sobre-humanos. Todo e qualquer Kombatente luta por um objetivo – seja proteger a Terra ou destruí-la, aperfeiçoar suas técnicas ou suas próprias ambições egoístas – e somente no grande torneio ele poderá tentar realizá-lo com sucesso.

### *Kombatente*

**Custo:** 2 pt. de Aprimoramento, 190 pts de Perícia

**Perícias:** Algum um estilo de luta 40/40, , Esportes (Acrobacia 30%, Arremesso 30%, Salto 30%), Escolha uma Manobra de Combate (60).

**Aprimoramentos:** Pontos Heróicos 4, Ataques Múltiplos/Defesas Múltiplas1 (escolha um dos dois).

**Pontos de Fé:** 0.

**Pontos de Magia:** 0.

**Pontos Heróicos:** 4 por nível.

## NINJA LIN-KUEI

Os assassinos mortais. São matadores orientais treinados nas artes da morte rápida e sem vestígios. Um ninja é temido e trabalha por contrato. Possuem códigos de honra muito fortes, tão traiçoeiros quanto suas lâminas afiadas. O clã Lin Kuei é formado várias seitas diferentes, cada qual destinada a estudar algum tipo de arte diferente. Sub-Zero, por exemplo, é conhecido por seu controle do gelo e das baixas temperaturas, enquanto seu inimigo Scorpion aprendera o domínio das chamas e do fogo.

### *Ninja*

**Custo:** 3 pt. de Aprimoramento, 230 pts de Perícia

**Perícias:** Algum um estilo de luta 40/40, Camuflagem 20%, Furtividade 30%, Subterfúgio 20%, Esportes (Acrobacia 30%, Arremesso 30%, Salto 30%), Escolha uma Manobra de Combate (60).

**Aprimoramentos:** Pontos Heróicos 4, Poderes Mágicos 1, Ataques Múltiplos/Defesas Múltiplas1 (escolha um dos dois).

**Pontos de Fé:** 0.

**Pontos de Magia:** 1+1 por nível.

**Pontos Heróicos:** 4 por nível.



# NOVAS REGRAS

## ATORDOAMENTO

Em certos momentos de uma luta, um combatente pode provocar uma contusão tão grave no seu adversário que este sofra os efeitos do Atordoamento. A regra de Atordoação é aplicada sempre que um lutador sofrer mais do que 3 pontos de dano, ele precisa fazer um Teste de CON. Caso seja bem sucedido, continuará o combate normalmente. Caso contrário, ele ficará atordoado com o golpe.

Um personagem atordoado fica zozzo e desorientado por alguns instantes (1 rodada), perdendo a sua ação (estando inapto a atacar ou defender-se), recobrando-se apenas na próxima rodada, quando a Iniciativa deve ser rodada novamente e o combate recomeçar.

Obviamente, muitos lutadores aproveitam-se da situação do oponente e aplicam-lhe um novo golpe quando estiver atordoado. Para atacar um oponente atordoado, o Teste de Perícia (Briga, Artes Marciais, arma que estiver usando, etc) torna-se Fácil, isso é, o valor é dobrado.

Um personagem atordoado que receba novamente um valor superior a 3 pontos de dano deve fazer um novo Teste de CON. Se falhar, permanecerá em seu estado de desorientação por mais 1 rodada novamente.

## IMOBILIZAR

Se um personagem for bem sucedido em um Teste de Briga, ele consegue prender o braço ou perna do adversário, seja aplicando um ataque ou tentando se defender de um ataque. O adversário, entretanto, pode tentar soltar-se. Para isso, durante o seu turno, ele pode realizar um Teste de FR contra a FR do personagem que está prendendo-o.

## BREAKER

Quando um personagem deseja provocar algum tipo de fratura no oponente, quebrando um braço, perna, joelho ou até mesmo o pescoço, isso irá provocar uma séria debilitação.

Para realizar um "breaker", o personagem deverá fazer dois testes separados - um de Briga Difícil (ou alguma perícia equivalente, dependendo da situação) e outro de FR, Normal. Se ambos forem bem sucedidos, significa que o personagem conseguiu provocar a fratura que desejava.

Se falhar em qualquer um dos testes, entretanto, você não terá conseguido realizar a manobra, como ainda perde automaticamente a iniciativa no turno seguinte. O dano causado será equivalente ao atributo FR do personagem.

Importante: para quebrar o pescoço de alguém, é preciso fazer um Teste Difícil de FR, ao invés de um Normal.

O inimigo dificilmente pode tentar evitar seu trágico destino. O mais usual é procurar soltar-se das mãos do atacante antes de receber o movimento fatal. Para isso, o defensor pode tentar fazer um Teste de DEX ou Briga. Porém, em algumas situações, o Mestre pode vetar este Teste. Por exemplo, um personagem que furtivamente aproxima-se por trás de um guarda e quebra-lhe o pescoço (cena típica dos filmes de ação). Neste caso, o indivíduo foi pego de surpresa, incapaz de reagir.

Você resolve atacar Goro com um chute. O Príncipe de Shokan tenta se defender do golpe. Faz um Teste de Briga e obtém um sucesso - ele aparou o seu ataque. Agora, ele decide tirar vantagem do seu ataque impensado, aplicando-lhe um Breaker.

*Primeiro ele agarra sua perna (Teste Difícil de Briga) de maneira a impedir que você a solte. Em seguida, ele a torce com uma assustadora violência (Teste de FR). Obtendo um sucesso em ambos os testes, Goro aplica 20 pontos de dano em você. Ainda pretende desafiá-lo novamente?*

## FATALITY

Esta é uma regra opcional que o Mestre pode adotar apenas se julgar conveniente. Quando o adversário chegar a 0 PVs, o Personagem pode tentar aplicar um golpe mortal e matá-lo no mesmo instante. Para fazer isso, ele deve usar uma de suas Manobras Combate (ou uma Magia) quando fizer o ataque. Caso seja bem sucedido no Teste, o oponente é instantaneamente morto. Pode também ocorrer quando o inimigo estiver atordoado, mas nesse caso é preciso arrancar com um único golpe a metade dos seus PVs.

## RECUPERAÇÃO

Os lutadores do Mortal Kombat estão acostumados a enfrentarem muitos inimigos durante o torneio. Porém, um personagem normal não agüentaria muitas lutas em seqüência, pois seus PVs cairiam muito rápido. Dessa forma, caso vocês resolvam jogar uma campanha realmente destinada a muitos combates, o Mestre pode permitir o uso da regra Recuperação: ao invés dos personagens recuperarem 1 PV por dia, ele recupera 1 PV a cada dez minutos. Mas, cuidado, utilize esta regra apenas em casos onde ela será muito necessária e indispensável.

# NPCs PRINCIPAIS

## LIU KANG

FR 16, CON 17, DEX 20, AGI 20, INT 15, WILL 18, PER 17, CAR 17

Kombatente do 16º Nível

PVs 30, Pontos Heróicos: 64, IP 1.

Ataques [2]: Artes Marciais 140/140 (dano 1d4+1), Disparo de Energia 100/0 (dano 1d10)

Espada Larga 90/90 (dano 1d10+1).

**Aprimoramentos:** Ataques Múltiplos 5, Defesas Múltiplas 4, Disparo de Energia 3, Pontos Heróicos 4, Código de Honra de Combate -1, Código de Honra dos Heróis -1.

**Perícias Principais:** Acrobacias 90%, Chinês 95%, Inglês 60%, Arremesso 70%, Teologia 60%, Esquiva 120%, Salto 120%, Corrida 90%, Sobrevivência (Outworld) 75%, Luta às Cegas (40), Soco (80), Chute (100), Bloqueio (100), Movimentação (30), Velocidade (50), Rasteira (30), Prontidão (30).

Liu cresceu no templo Shaolin, na China. Lá, ele aprendeu a arte do Kung Fu. Após muito tempo, os monges do templo contaram a ele sobre o Mortal Kombat, e ele foi o escolhido para participar. O imortal campeão do Mortal Kombat, Liu Kang, é encontrado se aventurando no reino de Outworld para resgatar Kitana das garras do infame Quan Chi. Sem sucesso em sua missão, Liu Kang retorna a Terra e junta esforço para unir os melhores guerreiros. Dessa vez, não só para libertar o reino de Kitana, mas também para ajudar seu mentor e protetor da Terra, Rayden.



## JOHNNY CAGE

FR 17, CON 17, DEX 18, AGI 18, INT 16, WILL 16, PER 17, CAR 18

Kombatente do 15º Nível

PVs 33, Pontos Heróicos: 75, IP 1.

Ataques [1]: Artes Marciais 120/120 (dano 1d4+2), Disparo de Energia 100/0 (dano 1d10)

Cimitarra 90/90 (dano 1d10+1).

**Aprimoramentos:** Ataques Múltiplos 4, Defesas Múltiplas 4, Disparo de Energia 3, Pontos Heróicos 5, Má Fama -2.

**Perícias Principais:** Acrobacias 90%, Salto 95%, Arremesso 60%, Atuação 60%, Impressionar 70%, Esquiva 80%, Corrida 80%, Soco (100), Chute (100), Bloqueio (80), Movimentação (30), Velocidade (50), Rasteira (30), Prontidão (30).

Johnny nasceu em Venice, Califórnia (EUA), e cresceu aprendendo Kickboxing. Acostumado com os filmes de Bruce Lee, Van Damme e companhia, Johnny se transformou em ator. No entanto, a crítica falava mal de seus filmes, dizendo que as lutas eram muito falsas. Seu próprio Sensei veio lhe dizer sobre o Mortal Kombat, e ele aceitou entrar para provar que é um verdadeiro lutador. No barco da viagem, ele conheceu Liu Kang e Sonya Blade. Pretende fazer um filme sobre o torneio. Após a derrota de Shao Khan, a alma de Johnny Cage está livre para ir a um nível mais alto. Do paraíso, ele observava seus amigos empenhando-se na batalha. Com o paraíso em desordem, ele fica sabendo que a guerra contra os Deuses Anciões foi ordenada por Shinnok. Cage procura Rayden para que este possa ajudá-lo a restaurar sua alma morta e unir-se novamente a Liu Kang em sua missão. Mais uma vez, Johnny Cage é encontrado lutando ao lado dos melhores lutadores da Terra.



## SONYA BLADE

FR 16, CON 18, DEX 18, AGI 20, INT 17, WILL 17, PER 17, CAR 18

Kombatente do 15º Nível

PVs 33, Pontos Heróicos: 60, IP 1.

Ataques [1]: Artes Marciais 100/100 (dano 1d4+1), Disparo de Energia 100/0 (dano 2d6)

Blade Wheel 90/90 (dano 1d10+1).

**Aprimoramentos:** Ataques Múltiplos 3, Defesas Múltiplas 3, Disparo de Energia 4, Pontos Heróicos 4, Armas de Fogo 1, Intolerância (Crime) -1.

**Perícias Principais:** Acrobacias 70%, Salto 85%, Arremesso 80%, Pesquisa/Investigação 85%, Pistola 75%, Rifle 75%, Computação 70%, Manha 60%, Intimidação 80%, Liderança 50%, Esquiva 70%, Corrida 70%, Soco (80), Chute (80), Bloqueio (80), Movimentação (30), Velocidade (50), Rasteira (30), Prontidão (30).

Tenente Sonya Blade era líder de uma tropa das Forças Especiais Americanas. No entanto, Kano se infiltrou na tropa e a dizimou, inclusive Stark, o parceiro de Sonya. Deste então, Sonya partiu em busca desesperada atrás de Kano, e foi parar no barco que levava ao Mortal Kombat.

Após sua jornada em OutWorld e a quase destruição da Terra por Shao Khan, Sonya se torna membro da própria agência de investigação de OutWorld na Terra, a pedido de Kitana. Sua primeira missão é auxiliar Liu Kang na sua missão de ajudar o Deus do Trovão, Raiden. Ela deve sobreviver e impedir a ocupação da Terra pela ameaça trazida à tona por Quan Chi.



## SUB-ZERO

FR 17, CON 17, DEX 18, AGI 18, INT 16, WILL 14, PER 16, CAR 12

Kombatente do 15º Nível

PVs 33, Pontos Heróicos: 75, IP 1, Pontos de Magia 18.

Ataques [1]: Artes Marciais 120/120 (dano 1d4+2), Maça de Gelo 90/90 (dano 1d10+1).

**Aprimoramentos:** Ataques Múltiplos 4, Defesas Múltiplas 4, Poderes Mágicos 2 (Gelo 3), Pontos Heróicos 5, Aliado (Smoke) 1, Família Desonrada -1, Assombrado -1.

**Perícias Principais:** Acrobacias 85%, Salto 95%, Arremesso 80%, Teologia 40%, Ciências Proibidas (Oculto 60%), Furtividade 90%, Subterfúgio 90%, Escalada 70%, Esquiva 90%, Corrida 80%, Soco (80), Chute (80), Bloqueio (80), Movimentação (30), Velocidade (50), Rasteira (30), Prontidão (30).

O irmão mais novo de Sub-Zero também tem seu nome mais oculto que a origem de Shao Kahn. Ele, como seu irmão, ingressou no clã Lin Kuei para se tornar um verdadeiro ninja. O treinamento foi difícil, e logo ele foi separado de seu irmão, já treinado, que foi em uma missão para assassinar Shang Tsung. Sub-Zero Classic morreu e seu irmão tomou o seu título, pois, como ele, dominava os poderes do gelo. Ele partiu na mesma missão, acreditando que, matando Tsung, seu irmão poderia descansar em paz.

Após vencer Shao Khan e preservar a segurança da Terra, Sub-Zero desaparece por um longo tempo, pois o clã de ninjas Lin Kuei encontrava-se em decadência depois da robotização propagada por Khan. Mas, com a ameaça trazida por Quan Chi, o guerreiro do gelo mais uma vez veste o manto familiar usado por seu irmão e ressurge para impedir um novo destastre. Ele também usa segredos passados confiados a ele por seu irmão, segredos que podem ser a chave para parar Shinnok.



## SCORPION

FR 18, CON 18, DEX 18, AGI 18, INT 14, WILL 18, PER 16, CAR 05

Warkelet do 16º Nível

PVs 33, Pontos Heróicos: 80, IP 1, Ponto de Magia:20.

Ataques [1]: Artes Marciais 120/120 (dano 1d4+2), Disparo de Energia 100/0 (dano 2d6)

Spear 90/0 (dano 1d2+2+4).

**Aprimoramentos:** Ataques Múltiplos 4, Defesas Múltiplas 4, Pontos Heróicos 5, Poderes Mágicos 2 (Fogo 3), Fanático (Vingança) -1.

**Perícias Principais:** Acrobacias 90%, Salto 95%, Arremesso 90%, Intimidação 65%, Esquiva 70%, Corrida 75%, Soco (80), Chute (80), Bloqueio (80), Movimentação (30), Velocidade (50), Deslocamento (50), Rasteira (30), Prontidão (30).

**Poderes Mortuários (10):** Defesas Especiais (Proteção contra Fogo 3, Alimentos, Imunidade a Ácidos, Imunidade a Venenos), Obtani (Caça, Visão Noturna), Symbione 2.

Hanzo Hatoshi iniciou cedo seu treinamento no Shirai Ryu, um clã de ninja. Após terminar seu treinamento, Hanzo partiu em sua jornada. Após casar-se e ter tido a sua primeira filha, este homem recebeu a missão de derrotar um lutador do clã Lin Kuei, um clã inimigo do Shirai Ryu. Mas Hanzo foi derrotado. Além disso, foi morto pelo letal Ice Blast de Sub-Zero. No entanto, Hanzo não desistiu. No inferno, Hanzo obteve o direito de voltar, para se vingar e sua alma descansar em paz.

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



## JAX

FR 20, CON 20, DEX 16, AGI 16, INT 16, WILL 16, PER 16, CAR 15

Kombatente do 15º Nível

PVs 35, Pontos Heróicos: 75, IP 1.

Ataques [1]: Briga 100/120 (dano 1d3+2), Disparo de Energia 90/0 (dano 1d10), Machado 90/90 (dano 1d10+3).

**Aprimoramentos:** Ataques Múltiplos 3, Defesas Múltiplas 3, Disparo de Energia 3, Pontos Heróicos 5.

**Perícias Principais:** Acrobacias 75%, Salto 75%, Intimidação 85%, Rifle 75%, Pesquisa/Investigação 85%, Manha 60%, Sobrevivência (Selvas) 80%, Esquiva 90%, Corrida 80%, Soco (100), Chute (80), Bloqueio (100), Movimentação (30), Velocidade (50), Rasteira (30), Prontidão (30).

Quando o primeiro torneio acabou, Jax ficou sabendo que Sonya, sua inseparável companheira, havia sido capturada por Kahn. Ele partiu para o segundo torneio a fim de resgatá-la. Mais tarde, quando Sonya tornou a desaparecer procurando o último membro do Black Dragon, Major Jackson Briggs vai atrás dela. Ele logo vê que a missão de Sonya a leva a lutar contra as forças de um Deus maligno. Essa é uma batalha que eles devem vencer, ou seu mundo será esmigalhado nas mãos de Shinnok..



## REPTILLE



FR 18, CON 18, DEX 18, AGI 18, INT 17, WILL 16, PER 16, CAR 08

Demônio do 17º Nível

PVs 35, Pontos Heróicos: 68, IP 1.

Ataques [1]: Artes Marciais 120/120 (dano 1d4+1), Disparo de Energia 120/0 (dano 2d6).

**Aprimoramentos:** Ataques Múltiplos 3, Defesas Múltiplas 3, Disparo de Energia 4, Pontos Heróicos 4, Itens Mágicos 1.

**Perícias Principais:** Acrobacias 95%, Salto 95%, Arremesso 70%, Furtividade 120%, Subterfúgio 95%, Sobrevivência (OutWorld) 90%, Esquiva 90%, Corrida 80%, Soco (80), Chute (80), Bloqueio (100), Movimentação (30), Velocidade (50), Rasteira (30), Prontidão (30).

Komodai (como era chamado em seu povo) é um dos últimos sobreviventes de uma extinta raça de répteis que habitava as planícies de Edênia. Após mostrar seu incrível potencial sobrevivendo a todos os ataques, Reptille foi contratado como guarda-costas pessoal de Shang Tsung. Esse ninja viveu ao longo dos anos cumprindo as ordens de seu mestre e mostrando seu valor. Após a derrota de Khan, Shinnok convidou Reptille para tornar-se um de seus generais e conquistar a Terra.

Reptille possui pequenas bombas de fumaça, que ele pode utilizar durante o combate. Quando a fumaça se forma diante dele, o ninja permanece invisível por 1d6 rodadas, ou até que seja atacado ou que ataque alguém. Uma vez invisível, ele ainda pode ser detectado mediante um Teste Difícil de PER.

## TANYA

FR 17, CON 17, DEX 18, AGI 19, INT 14, WILL 15, PER 16, CAR 18

Kombatente do 15º Nível

PVs 32, Pontos Heróicos: 60, IP 1.

Ataques [1]: Artes Marciais 120/120 (dano 1d4+1),

Disparo de Energia 120/0 (dano 2d6), Facão 90/90 (dano 1d10+1).

**Aprimoramentos:** Ataques Múltiplos 3, Defesas Múltiplas 3, Disparo de Energia 4, Pontos Heróicos 4.

**Perícias Principais:** Acrobacias 90%, Salto 90%, Arremesso 80%, Furtividade 80%, Sobrevivência (OutWorld) 90%, Dissimulação 80%, Esquiva 85%, Corrida 85%, Soco (80), Chute (80), Bloqueio (80), Movimentação (30), Velocidade (50), Rasteira (30), Prontidão (30).

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



## JAREK

FR 17 CON 19, DEX 18, AGI 17, INT 16, WILL 16, PER 17 CAR 13

Kombatente do 15º Nível

PVs 32, Pontos Heróicos: 75, IP 1.

Ataques [1]: Briga 100/100 (dano 1d3+1), Disparo de Energia 120/0 (dano 1d6)

**Aprimoramentos:** Ataques Múltiplos 4, Defesas Múltiplas 3, Disparo de Energia 2, Pontos Heróicos 5.

**Perícias Principais:** Acrobacias 75%, Salto 70%, Manha 90%, Furtividade 75%, Sobrevivência (OutWorld) 70%, Dissimulação 80%, Intimidação 70%, Interrogatório 85%, Esquiva 85%, Corrida 85%, Soco (100), Chute (80), Bloqueio (80), Movimentação (30), Velocidade (50), Rasteira (30), Prontidão (30).

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





## KAI

FR 18, CON 18, DEX 19, AGI 19  
INT 15, WILL 17, PER 17, CAR 16  
Kombatente do 16º Nível

PVs 36, Pontos Heróicos: 64, IP 1.

Ataques [1]: Artes Marciais 130/130 (dano 1d4+2), Disparo de Energia 100/0 (dano 2d6)  
Espada Larga 90/90 (dano 1d10+1).

**Aprimoramentos:** Ataques Múltiplos 4, Defesas Múltiplas 4, Disparo de Energia 4, Pontos Heróicos 4, Código de Honra de Combate -1, Código de Honra dos Heróis -1.

**Perícias Principais:** Acrobacias 90%, Chinês 95%, Inglês 60%, Arremesso 70%, Teologia 60%, Esquiva 120%, Salto 120%, Corrida 90%, Sobrevivência (Outworld) 75%, Luta às Cegas (40), Soco (80), Chute (80), Bloqueio (100), Movimentação (30), Velocidade (50), Rasteira (30), Prontidão (30).

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

## REIKO

FR 19, CON 18, DEX 18, AGI 17  
INT 17, WILL 17, PER 16, CAR 12  
Kombatente do 17º Nível

PVs 36, Pontos Heróicos: 85, IP 1.

Ataques [1]: Artes Marciais 120/120 (dano 1d4+3), Disparo de Energia 110/0 (dano 2d6)

**Aprimoramentos:** Ataques Múltiplos 4, Defesas Múltiplas 4, Disparo de Energia 4, Pontos Heróicos 5, Alma Vendida -2.

**Perícias Principais:** Acrobacias 90%, Arremesso 70%, Táticas 80%, Liderança 90%, Esquiva 90%, Salto 90%, Corrida 90%, Sobrevivência (Outworld) 90%, Luta às Cegas (40), Soco (100), Chute (80), Bloqueio (100), Movimentação (30), Velocidade (50), Deslocamento (50), Rasteira (30), Prontidão (30).

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



## RAYDEN

FR 20, CON 22, DEX 20, AGI 20  
INT 22, WILL 24, PER 22, CAR 22

Forma Avatar: Kombatente do 18º Nível

PVs 45, Pontos Heróicos: 72, IP 1, Pontos de Magia: 27.

Ataques [1]: Artes Marciais 140/140 (dano 1d4+3), Disparo de Energia 140/0 (dano 2d6)

**Aprimoramentos:** Ataques Múltiplos 3, Defesas Múltiplas 3, Disparo de Energia 4, Poderes Mágicos 3 (Relâmpago 5), Poderes Psíquicos (Telepatia) 1, Pontos Heróicos 4, Código de Honra de Combate -1, Código de Honra dos Heróis -1.

**Perícias Principais:** Acrobacias 90%, Arremesso 90%, Liderança 90%, Ciências Proibidas (Oculto 95%), Esquiva 90%, Salto 95%, Corrida 95%, Sobrevivência (Outworld) 90%, Luta às Cegas (40), Soco (80), Chute (80), Bloqueio (100), Movimentação (30), Velocidade (50), Deslocamento (50), Rasteira (30), Prontidão (30), Deslocamento (50).

Na sua juventude (faz muito tempo, pois ele é imortal!), Rayden ganhou dos Elder Gods (Deuses Anciãos) a Terra, um recém-criado planeta. Shinnok, revoltado, desafiou Rayden – e perdeu. Shinnok foi aprisionado do mundo do nada, onde viviam seres “sombra” como Noob Saibot. Rayden, ajudou a reconstruir a Terra, e a protege até hoje. Agora, pretende se transformar em mortal para poder participar do torneio (a menos que os competidores terráneos estejam prontos).







## FUJIN

FR 20, CON 24, DEX 22, AGI 20

INT 20, WILL 22, PER 20, CAR 20

Forma Avatar: Kombatente do 19º Nível

PVs 45, Pontos Heróicos: 76, IP 1, Pontos de Magia: 27.

Ataques [1]: Artes Marciais 140/140 (dano 1d4+3), Disparo de Energia 140/0 (dano 1d10)

**Aprimoramentos:** Ataques Múltiplos 4, Defesas Múltiplas 3, Disparo de Energia 3, Poderes Mágicos 3 (Ar 5), Poderes Psíquicos (Telepatia) 1, Pontos Heróicos 4, Código de Honra de Combate -1, Código de Honra dos Heróis -1.

**Perícias Principais:** Acrobacias 90%, Arremesso 90%, Liderança 90%, Ciências Proibidas (Oculto 95%), Esquiva 90%, Salto 95%, Corrida 95%, Sobrevivência (Outworld) 90%, Luta às Cegas (40), Soco (100), Chute (80), Bloqueio (80), Movimentação (30), Velocidade (50), Deslocamento (50), Rasteira (30), Prontidão (30), Deslocamento (50).

Mais conhecido como Deus dos Ventos, Fujin se une a Rayden, um dos últimos Deuses vivos. Outrora foram vencidos na batalha do paraíso entre Shinnok e os Deuses Anciões. Ele agora se prepara para a batalha final entre as forças da luz e os guerreiros do inferno e das trevas de Shinnok.

## QUAN-CHI

FR 16, CON 16, DEX 17, AGI 17

INT 20, WILL 18, PER 18, CAR 12

Feiticeiro do 18º Nível

PVs 36, Pontos Heróicos: 72, IP 1, Pontos de Magia: 26.

Ataques [1]: Artes Marciais 110/110 (dano 1d4+1), Disparo de Energia 120/0 (dano 1d10)

**Aprimoramentos:** Ataques Múltiplos 3, Defesas Múltiplas 3, Disparo de Energia 3, Poderes Mágicos 4 (Arkanun 4, Voodoo 3), Pontos Heróicos 4, Ganância -1, Covarde -1.

**Perícias Principais:** Acrobacias 70%, Arremesso 70%, Liderança 80%, Ciências Proibidas (Oculto 75%, Teoria da Magia 120%, Rituais 95%), Esquiva 90%, Salto 90%, Corrida 90%, Sobrevivência (Outworld) 90%, Luta às Cegas (40), Soco (80), Chute (80), Bloqueio (100), Movimentação (30), Velocidade (50), Deslocamento (50), Rasteira (30), Prontidão (30).

Um poderoso feiticeiro da magia negra vagando livre através dos planos, Quan Chi usa suas habilidades para libertar o maligno Shinnok dos confins do Netherrealm. Em troca de seus serviços, Shinnok promete a Quan Chi o cargo de feiticeiro supremo de seu agora expandido reino.



## GORO

FR 24, CON 24, DEX 20, AGI 16

INT 13, WILL 15, PER 18, CAR 08

Kombatente do 20º Nível

PVs 44, Pontos Heróicos: 80, IP 2.

Ataques [1]: Briga 110/110 (dano 1d3+5),

Disparo de Energia 120/0 (dano 2d6)

**Aprimoramentos:** Ataques Múltiplos 4, Defesas Múltiplas 4, Disparo de Energia 4, Membros Extras 2, Pontos Heróicos 4, Monstruoso -1, Sanguinário -1.

**Perícias Principais:** Liderança 70%, Intimidação 120%, Esquiva 75%, Salto 80%, Corrida 60%, Sobrevivência (Outworld) 95%, Luta às Cegas (40), Soco (100), Chute (80), Bloqueio (100), Movimentação (30), Velocidade (50), Deslocamento (50), Rasteira (30), Prontidão (30).

Nascido no reino dos Shokans, este cruel ser espalhava medo e admiração pelo seu reino. Mesmo sendo filho do rei, Goro não era príncipe, visto que tinha um irmão mais velho. Mas Gorbak, seu pai, adorava a crueldade do filho e propôs um desafio entre os irmãos para decidir quem iria substituí-lo. Goro foi massacrado pelo irmão, mas ao ficar pendurado em um precipício, pediu ajuda ao irmão. Quando o irmão foi ajudá-lo, Goro o derrubou. Seu pai aclamou a vitória, pois odiava piedade. Shao Kahn ficou sabendo dessa história, e quando Shang Tsung perdeu para Kung Lao, ele convocou o príncipe Goro para ser seu novo campeão. Goro mostrou seu valor ao longo dos anos e venceu os nove torneios que disputou. Agora, procurando revanche, o príncipe de Shokan retorna de Outworld para esmagar Liu Kang no Mortal Kombat.



## NOOB SAIBOT

FR 19, CON 19, DEX 18, AGI 19, INT 17, WILL 18, PER 18, CAR 12

Kombatente do 20º Nível

PVs 39, Pontos Heróicos: 80, IP 1.

Ataques [1]: Artes Marciais 120/120 (dano 1d4+3), Disparo de Energia 120/0 (dano 1d6)

**Aprimoramentos:** Ataques Múltiplos 3, Defesas Múltiplas 4, Disparo de Energia 2, Pontos Heróicos 4, Poderes Mágicos 3 (Trevas 5), Pacto 1.

**Perícias Principais:** Furtividade 120%, Subterfúgio 90%, Furtar 90%, Escutar 120%, Acrobacia 90%, Salto 95%, Camuflagem 120%, Tortura 95%, Dissimulação 120%, Liderança 80%, Intimidação 80%, Esquiva 95%, Corrida 90%, Sobrevivência (Outworld) 95%, Luta às Cegas (40), Soco (80), Chute (80), Bloqueio (80), Movimentação (30), Velocidade (50), Deslocamento (50), Rasteira (30), Prontidão (30), Deslocamento (50).

Noob Saibot veio da região de trevas da realidade - uma região conhecida como o Netherealm. Ele pertence a um grupo chamado "Irmãos das Sombras", que venera um maligno e misterioso Deus Ancião. Após obter o título de líder do clã, Noob Saibot encontrou-se com Shinnok, este ainda em seu exílio. Em troca de poderes sombrios, o ninja aceitou auxiliar o Deus prisioneiro. Ele, então, partiu para a Terra há alguns séculos, onde pretendia espionar os eventos, tomar lugar nas batalhas entre os reinos e relatar a Shinnok como as coisas desenvolviam-se.

Noob Saibot é um ninja muito poderoso, que estudou as artes negras por um longo período e teve seu corpo completamente alterado pela magia, transformando-se permanentemente em uma sombra. Ele costuma confundir todos: ora derrota tropas do OutWorld; ora ele ataca inocentes na Terra. Mas, na verdade, tudo isso faz parte dos planos de Shinnok. Após a queda de Shao Kahn, Noob Saibot prepara seus discípulos e outros membros dos Irmãos das Sombras para invadirem a Terra.



## SHINNOK

FR 22, CON 22, DEX 20, AGI 20, INT 22, WILL 22, PER 20, CAR 16

Forma Avatar: Feiticeiro do 25º Nível

PVs 47, Pontos Heróicos: 100, IP 2, Pontos de Magia: 33.

Ataques [1]: Artes Marciais 150/150 (dano 1d4+4)

**Aprimoramentos:** Ataques Múltiplos 4, Defesas Múltiplas 4, Poderes Mágicos 5 (Spiritum 5, Trevas 4), Poderes Demoníacos 3 (Transformação em Humanos 3, Telecinésia), Poderes Vampíricos 1 (Drenar Energia 1), Pontos Heróicos 4, Megalomaníaco -1, Fetiche Material -1.

**Perícias Principais:** Acrobacias 120%, Arremesso 120%, Liderança 120%, Ciências Proibidas (Oculto 120%, Teoria da Magia 100%, Rituais 100%), Salto 140%, Corrida 120%, Luta às Cegas (40), Soco (100), Chute (100), Bloqueio (100), Movimentação (30), Velocidade (50), Deslocamento (50), Rasteira (30), Prontidão (30).

Banido para o Netherealm por crimes cometidos uma vez contra os Deuses Antigos, Shinnok é libertado por Quan Chi. Com a ajuda de um traidor, ele tomou o reino de Edênia. De lá ele mantém a guerra contra os Deuses Antigos, e espera uma chance de proclamar sua revanche contra o Deus que o baniu, Raiden.

Shinnok é capaz de copiar a aparência física de outras pessoas através dos seus poderes e utiliza alguns rituais antigos que lhe possibilitam copiar as Manobras de Combate e técnicas que os kombatentes usam. A transformação leva 1 turno, mas a partir de então Shinnok passa a contar com não apenas a aparência, porém os Aprimoramentos e Perícias da pessoa (mesmo estes sendo inferiores aos seus). O efeito passa em 1d6 rodadas.



## KANO

Kano é treinado no Dragão Negro – uma organização criminosa muito rígida e poderosa, que se assemelha a Yakuza japonesa – há muito tempo, e se tornou um soldado de confiança. Há algum tempo, se infiltrou em uma unidade de elite das Forças Especiais Americanas, e matou o parceiro de uma jovem chamada Sonya Blade. Kano passou a fugir da moça, que o persegue em busca de vingança. Kano, em fuga, foi parar na ilha de Tsung e foi contratado por ele para derrotar e humilhar Sonya.

## SUB-ZERO CLASSIC

Treinado desde a infância no clã Lin Kuei, Sub-Zero se tornou um assassino frio e calculista. Ele também se tornou mestre no Ice Blast, que usa muito, também para liquidar oponentes. Mas Sub-Zero fez fama, e foi contratado para várias missões. Já foi encarregado de matar Shang Tsung, mas falhou. No entanto, honrou seu clã ao derrotar Scorpion, mas isso lhe trouxe mais problemas do que poderia imaginar. Sub-Zero ainda não sabe que Scorpion ressuscitou, mas isso acontecerá logo. Antes de partir para mais uma tentativa de matar Tsung, Sub-Zero deixou seu irmão no clã Lin Kuei para ser treinado, caso ele possa substituí-lo algum dia.

## **SHANG TSUNG**

Um velho feiticeiro, Tsung começou a trabalhar para Kahn no momento em que ele quis invadir a Terra. Após muitos torneios, Tsung foi derrotado por Kung Lao e Kahn interveio na estratégia do feiticeiro, impondo Goro como o novo líder dos guerreiros de Outworld. Secretamente Tsung planejava vencer o décimo torneio e ganhar OutWorld só para si mesmo, porém seus planos acabaram frustrados pelos lutadores da Terra.

## **BARAKA**

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

## **KITANA**

Kitana teve sua mãe morta logo após Shao Kahn ter começado a cobiçar a Terra. Ela nunca concordou com isso, mas como acreditava que sua mãe havia morrido, Kitana aceitou ser treinada no Ninjitsu. Ela passou grande parte de sua vida treinando com Jade, e elas se tornaram grandes amigas. Mas como as duas foram separadas, Kitana começou a se sentir sozinha. Ela ainda sofreu com o clone grotesco que Tsung criou dela: Mileena. Agora, o que Kitana mais quer é fugir de OutWorld e ter a sua mãe de volta.

## **MILEENA**

Quando Shao Kahn começou a desconfiar da traição de Kitana, ele pediu a Shang Tsung que criasse um clone grotesco da princesa. Assim nasceu Mileena, que possui algumas habilidades a mais (e outras a menos), como a capacidade de ler os pensamentos da irmã. Sua aparência é idêntica a de Kitana, porém o rosto possui um mandíbula pavorosa, onde dentes de ferro pontiagudos formam um sorriso medonho.

## **KUNG LAO**

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

## **JADE**

A amiga de Kitana tem sua origem oculta por Kahn – até mesmo para ela. Algumas lendas dizem que ela é filha de Scorpion, que foi surrupiada por Sub-Zero e largada em OutWorld. Já outras, dizem que ela surgiu do nada – talvez criada por Rayden –, para ajudar na luta contra o OutWorld. Mas, na verdade, Jade não se importa com isso. Ela foi enviada por Kahn para seguir o suspeito ninja Smoke, do clã Lin Kuei. Kahn suspeita que ele planeja matá-lo.

## **SMOKE**

Smoke, como Sub-Zero Classic, treinou no clã Lin Kuei. Ele, ao invés de Sub-Zero, treinou os poderes psíquicos, como teleporte. Quando Smoke recebeu a notícia de que Sub-Zero estava morto, ele resolveu se vingar de Scorpion. Por isso, desenvolveu o Spear and Cord, Manobra que Scorpion ganhou no inferno. Antes de partir, Smoke acabou conhecendo o novo Sub-Zero, e se aliou a ele. Smoke foi secretamente no torneio, se escondendo em OutWorld, no Lar de Goro. O que ele não sabe é que está sendo seguido por Jade.

## **KABAL**

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

## **SINDEL**

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

## **CYRAX**

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

## **SEKTOR**

Sektor, como Cyrax, mostrou-se um ótimo Ninja no clã Lin Kuei e isso fez com que ele também fosse requisitado para o projeto cibernético. Agora ele é a unidade LK-9T9. Ele tornou-se um cyborg antes mesmo que Cyrax, o que o faz mais acostumado com a sua atual condição. Ele se ofereceu para a automação devido a sua lealdade ao clã. Sektor sobreviveu à invasão de OutWorld: ele não tem alma para ser tomada. Quando descobriu que o processo de robotização fora uma maquinação de Shao Khan e não uma real decisão do Conselho dos Mestres do Lin Kuei, Sektor decidiu lutar em nome dos ninjas para vingar a terrível maldição a que ele e seus irmãos foram acometidos. Após derrotar e matar definitivamente Khan, Sektor desapareceu e nunca mais foi visto.

## **STRYKER**

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

## **NIGHTWOLF**

Nightwolf trabalhava como historiador e guardião da cultura de seu povo. Quando o portal de Kahn se abriu sobre a América do Norte, Nightwolf usou a sua magia de Shaman (Xamã) para proteger as terras sagradas de sua tribo. A área tornou-se uma importante ameaça à ocupação da Terra por Kahn. Após esta demonstração de poder e bravura, Nightwolf foi escolhido pelos Deuses Anciões para lutar no Mortal Kombat.

## **KINTARO**

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

## **SHEEVA**

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

## **MOTARO**

No reino de OutWorld, a raça de Centauros de Motaro tem estado há muito tempo em conflito com os Shokan. Quando Shao Kahn formou seus esquadrões especiais de extermínio para eliminar os Guerreiros Escolhidos da Terra, Motaro foi nomeado para liderar este grupo de elite de Guerreiros Selvagens.

## **SHAO KHAN**

A origem de Shao Kahn é desconhecida por toda a população comum. Na verdade, Shao Kahn é um semi-deus. Filho de Shinnok, Kahn foi no lugar do pai para tomar a Terra. Ele passou anos viajando entre as dimensões para que pudesse encontrar o planeta Após o feito, Kahn decidiu tê-lo para si próprio (mas ele não sabia que Shinnok podia ler sua mente). Kahn falhou várias vezes, mas dessa vez ele não resistiu: criou seu próprio torneio para ganhar a Terra de uma vez por todas.