

Sub-Zero



atributo	nor	mod	total	dano
Físico	10	-	10	+1
Destreza	9	-	9	-
Inteligência	8	-	8	-
Vontade	13	-	13	-
Percepção	9	-	9	-
Mente	9	-	9	-
Magia	15	-	15	-
Sorte	6	-	6	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	11

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	karatê	judô	maça
Golpe	13	12	12
Aparo	11	11	12
Esquiva	11	10	11
Dano	1	1	D3+2

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

(A) - (11, 12) (B) - (2) (C) - (6, 7, 8) (D) - (3) (E) - (4) (F) - (10) (G) - (5) (H) - (9)	
--	--

Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Equipamento
uniforme ninja
clava de gelo (uma clava grande feita de gelo contendo espinhos também grandes)

Características
reflexos rápidos
ambidestria
resistência ao frio (1)
devoção (gravíssima): destruir Scorpion
fúria (gravíssima): contra feiticeiros malignos
aptidão mágica (0)

Habilidade	Teste
karatê (3)	12
judô (2)	11
acrobacia (3)	12
furtividade (2)	11
correr (2)	11
escalar (2)	11
maça (2)	11
arremesso (2)	11

Poder	Teste
gerar clone de gelo (2): sem concentração, custo 2, paralisa o jogador por 2 rounds, sem dano	15
bola de gelo (3): sem concentração, custo 6, alcance 30m, área 0,75m ³ , paralisa o jogador por 2 rounds sem dano	16
absorver danos (2)	-

scorpion



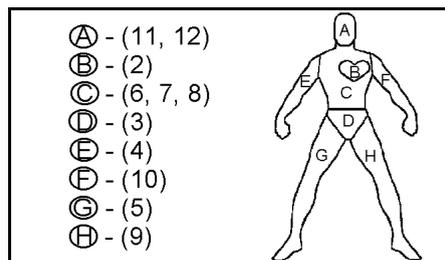
atributo	nor	mod	total	dano
Físico	10	-	10	+1
Destreza	9	-	9	-
Inteligência	7	-	7	-
Vontade	13	-	13	-
Percepção	9	-	9	-
Mente	10	-	10	-
Magia	16	-	16	-
Sorte	6	-	6	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	11

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	karatê	judô	espada
Golpe	12	10	13
Aparo	11	12	12
Esquiva	10	10	11
Dano	1	1	D4

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo
flecha corp.	10	14	D2	1	-

ARMADURA	
ABSORÇÃO	



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

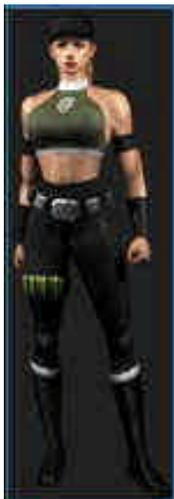
Equipamento
uniforme ninja
espada longa

Características
voto (gravíssimo): vingar sua família
devoção (gravíssima): destruir Sub-Zero
estigma social (gravíssimo): morto-vivo
PK
aptidão mágica (1)

Habilidade	Teste
karatê (2)	11
judô (2)	11
acrobacia (3)	12
intimidação (2)	9
espada longa (2)	11
arremesso: armas ninjas (2)	11

Poder	Teste
teleporte (2): sem concentração, peso 4Kg, alcance 50m	15
sopro de fogo (2): sem concentração, custo 5, alcance 20m, área 0,5m ³ , dano 2-D2)	15
flecha corpórea (1): sem concentração, um arpão que sai de uma mão por vez – não é possível atirar duas flechas ao mesmo tempo, que captura o inimigo e o traz até Scorpion, através da tração de uma corda, custo 2, alcance 10m, área 0,25m ³	14
absorver danos (4)	-

sonya



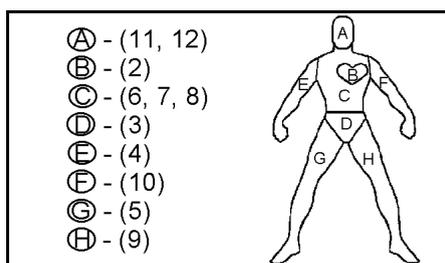
atributo	nor	mod	total	dano
Físico	9	-	9	0
Destreza	10	-	10	-
Inteligência	9	-	9	-
Vontade	8	-	8	-
Percepção	8	-	8	-
Mente	10	-	10	-
Magia	15	-	15	-
Sorte	6	-	6	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	12

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	karatê	judô	lâmina
Golpe	14	12	14
Aparo	12	14	15
Esquiva	12	11	13
Dano	1	1	D2+3

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Equipamento
uniforme sob medida
lâmina do vento (parece com um catavento, só que de metal e afiado)

Características
sensualidade (4)
honra (gravíssima): forças especiais
devoção (gravíssima): derrotar os remanescentes da <i>Black Dragon</i>
impulsividade (leve)
vício (leve): acha que Jax é (muito) super-protetor
hierarquia militar: tenente
aptidão mágica (0)

Habilidade	Teste
karatê (3)	13
judô (3)	13
acrobacia (3)	13
correr (2)	11
profissão (2): serviço secreto	11
operação de computadores (2)	11
pistolas (3)	13
armas: lâmina de vento (3)	13
arremesso (2)	12

Poder	Teste
bola de fogo (2): sem concentração, custo 6, alcance 20m, área 0,50m ³ , dano 2-D3	10
<i>bike kick</i> (2): sem concentração, um chute tipo bicicleta que pega o oponente de cima para baixo, mas deixa Sonya vulnerável para contragolpes	12
absorver danos (2)	-

jax



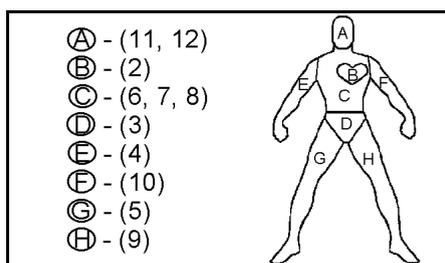
atributo	nor	mod	total	dano
Físico	12	x2	24	+1
Destreza	9	-	9	-
Inteligência	8	-	8	-
Vontade	8	-	8	-
Percepção	8	-	8	-
Mente	9	-	9	-
Magia	15	-	15	-
Sorte	6	-	6	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	11

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	karatê	judô	maça
Golpe	12	10	13
Aparo	11	12	13
Esquiva	10	10	11
Dano	1	1	D3+2

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	braço biônico
ABSORÇÃO	2



- Ⓐ - (11, 12)
- Ⓑ - (2)
- Ⓒ - (6, 7, 8)
- Ⓓ - (3)
- Ⓔ - (4)
- Ⓕ - (10)
- Ⓖ - (5)
- Ⓗ - (9)

Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E - braço biônico	4/2	0
F - braço biônico	4/2	0
G -	/	
H -	/	

Equipamento
braços biônicos
uniforme sob medida
clava espinhenta (uma clave grande cheia de espinhos também grandes)

Características
imunidade a dor
honra (gravíssima): forças especiais
devoção (gravíssima): seus amigos e Sonya
vício (grave): acha que é o protetor de Sonya
hierarquia militar: major
aptidão mágica (0)

Habilidade	Teste
karatê (2)	11
judô (2)	11
acrobacia (3)	12
correr (2)	14
profissão (2): serviço secreto	10
intimidação (2)	10
pistolas (2)	11
fuzil (2)	11
sobrevivência (2)	10
maça grande (2)	11
arremesso (2)	11

Poder	Teste
bola de fogo (2): sem concentração, custo 6, alcance 20m, área 0,50m ³ , dano 2-D3	10
rajada sônica (2): sem concentração, custo 3, alcance 20m, área 2m ³ , dano 2 (dando um soco no chão)	10
físico ampliado (2): somente para os braços biônicos de Jackson Briggs, vulgo Jax	-
absorver danos (2): verificar tabela de proteção para braços biônicos	-

Liu kang



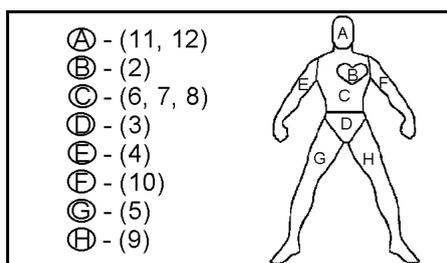
atributo	nor	mod	total	dano
Físico	10	-	10	+1
Destreza	10	-	10	-
Inteligência	9	-	9	-
Vontade	9	-	9	-
Percepção	10	-	10	-
Mente	11	-	11	-
Magia	15	-	15	-
Sorte	6	-	6	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	12

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	karatê	judô	espada
Golpe	14	12	16
Aparo	12	14	15
Esquiva	12	11	13
Dano	1	1	D4

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Equipamento
uniforme sob medida
espada do dragão (uma espada de lâmina grande e com sinuosidades)

Características
reflexos rápidos
ambidestria
prontidão (3)
reputação (4): bicampeão do MK
devoção (grave): defender a Terra
voto (grave): proteger Kitana
vício (leve): treinar artes marciais
aptidão mágica (0)
lutar cegamente

Habilidade	Teste
karatê (3)	13
judô (3)	13
acrobacia (4)	14
língua (4): chinês	13
língua (2): inglês	11
meditação (2)	11
espada de lâmina larga (3)	13
arremesso (3)	13

Poder	Teste
bola de fogo (3): sem concentração, custo 6, alcance 30m, área 0,75m ³ , dano 3-D3	12
bike kick (3): sem concentração, um chute tipo bicicleta dado da horizontal que pega o adversário em cheio, mas deixa Liu Kang vulnerável para contragolpes	13
absorver danos (3)	-

J. CAGE



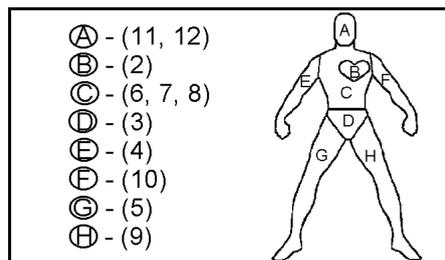
atributo	nor	mod	total	dano
Físico	10	-	10	+1
Destreza	10	-	10	-
Inteligência	8	-	8	-
Vontade	10	-	10	-
Percepção	8	-	8	-
Mente	9	-	9	-
Magia	15	-	15	-
Sorte	6	-	6	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	12

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	karatê	judô	espada
Golpe	14	11	13
Aparo	12	13	13
Esquiva	12	11	11
Dano	1	1	D2+1

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Equipamento
uniforme sob medida
faca bowie (uma faca do caça só que do tamanho de uma espada curta, feita de metal super resistente)

Características
aptidão mágica (0)
sensualidade (2)
vício (leve): sempre usa óculos escuros
reputação (3): entre seus fãs
excesso de confiança (grave)
devoção (leve): seus amigos
notoriedade (-1): entre lutadores de MK

Habilidade	Teste
karatê (3)	13
judô (2)	12
acrobacia (3)	13
correr (2)	12
atuação (2)	10
condução (2): automóveis	12
espadas curtas (2)	12
arremesso (2)	12

Poder	Teste
bola de fogo (2): sem concentração, custo 6, alcance 20m, área 0,50m ³ , dano 2-D3	12
<i>shadow uppercut</i> (2): sem concentração, um soco dado de cima para baixo, fazendo Cage voar deixando seu rastro, mas também o deixando vulnerável	12
<i>shadow kick</i> (3): sem concentração, um chute voador dado na horizontal fazendo Cage voar deixando rastro, mas também o deixando vulnerável	13

reptile



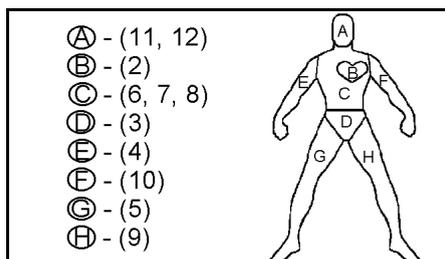
atributo	nor	mod	total	dano
Físico	9	-	9	0
Destreza	12	-	12	-
Inteligência	9	-	9	-
Vontade	9	-	9	-
Percepção	10	-	10	-
Mente	9	-	9	-
Magia	16	-	16	-
Sorte	6	-	6	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	14

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	karatê	judô	machado
Golpe	16	14	18
Aparo	14	16	18
Esquiva	14	13	15
Dano	1	1	D4

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	pele de réptil
ABSORÇÃO	1



Proteção	Absorção	Penal
A – pele de réptil	1/0	
B – pele de réptil	1/0	
C – pele de réptil	1/0	
D – pele de réptil	1/0	
E – pele de réptil	1/0	
F – pele de réptil	1/0	
G – pele de réptil	1/0	
H – pele de réptil	1/0	

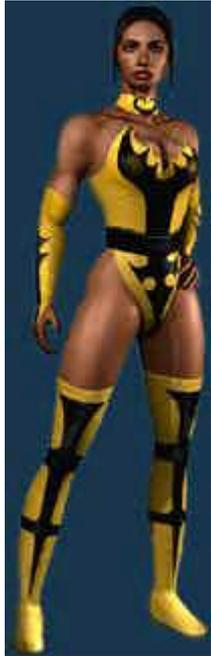
Equipamento
uniforme sob medida
machado de batalha

Características
aptidão mágica (1)
PK
reflexos rápidos
garras curtas
sadismo (grave)
sangüinolência (grave)
hábito detestável (grave): devorar a face do perdedor
notoriedade (-3): entre lutadores de MK
feio (3)

Habilidade	Teste
karatê (3)	15
judô (3)	15
acrobacia (4)	16
escalar (3)	15
machado (3)	15
garras (0)	13
arremesso (3): machado	15

Poder	Teste
invisibilidade (2): sem concentração, custo 3, duração 12, alcance 20m, área 2m ³ , fica com físico resistível	11
sopro de ácido (3): sem concentração, custo 5, alcance 30m, área 0,75m ³ , dano 2-D2	12
absorver danos (2)	-

tanya



atributo	nor	mod	total	dano
Físico	10	-	10	+1
Destreza	10	-	10	-
Inteligência	8	-	8	-
Vontade	10	-	10	-
Percepção	9	-	9	-
Mente	10	-	10	-
Magia	15	-	15	-
Sorte	6	-	6	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	12

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	karatê	judô	facas
Golpe	14	11	15
Aparo	12	13	15
Esquiva	12	11	13
Dano	1	1	(var)

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo
boomerang	14	15	D3	1	-

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

<p>Ⓐ - (11, 12) Ⓑ - (2) Ⓒ - (6, 7, 8) Ⓓ - (3) Ⓔ - (4) Ⓕ - (10) Ⓖ - (5) Ⓗ - (9)</p>	
---	--

Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Equipamento
uniforme sob medida
boomerang

Características
aptidão mágica (0)
sensualidade (4)
carisma (2)
imunidade a dor
luxúria (gravíssima)

Habilidade	Teste
karatê (3)	13
judô (2)	12
acrobacia (4)	14
correr (2)	12
atuação (2)	10
sedução (3)	11
facas (3)	13
arremesso (3): boomerang	13

Poder	Teste
bola de fogo (3): sem concentração, custo 6, alcance 30m, área 0,75m ³ , dano 3-D3	13
<i>corkscrew kick</i> (3): sem concentração, um chute giratório na horizontal contra o oponente	13
<i>split kick</i> (2): sem concentração, um chute no qual ela faz uma estrela dando dois chute, um com cada perna	12
absorver danos (2)	-

jarek



Equipamento
uniforme sob medida
espada <i>Black Dragon</i> (uma cimitarra com proeminências na lâmina para aumentar o dano)

Características
aptidão mágica (0)
reflexos rápidos
imunidade a dor
devoção (gravíssima): derrotar as forças especiais
vício (leve): aversão a Jax e Sonya Blade
vício (leve): comer canguru cru

atributo	nor	mod	total	dano
Físico	9	-	9	-
Destreza	10	-	10	-
Inteligência	9	-	9	-
Vontade	8	-	8	-
Percepção	7	-	7	-
Mente	8	-	8	-
Magia	15	-	15	-
Sorte	6	-	6	-

Habilidade	Teste
karatê (3)	13
judô (3)	13
acrobacia (3)	13
correr (2)	11
escalar (2)	12
furtividade (2)	12
manha (2)	11
atuação (2)	11
interrogatório (2)	11
intimidação (2)	11
espadas curtas (3)	13
arremesso (3)	13

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	12

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	karatê	judô	espada
Golpe	14	12	14
Aparo	12	14	14
Esquiva	12	11	13
Dano	1	1	D2+3

Poder	Teste
<i>cannonball</i> (2): sem concentração, custo 6, alcance 20m, área 0,50m ³ , dano 2-D2 (parece-se com bolas de fogo)	10
<i>throwing star</i> (2): sem concentração, custo 6, alcance 20m, área 0,50m ³ , dano 2-D3 (materialização de um <i>shurikem</i> grande, atirando contra o inimigo)	10
absorver danos (2)	-

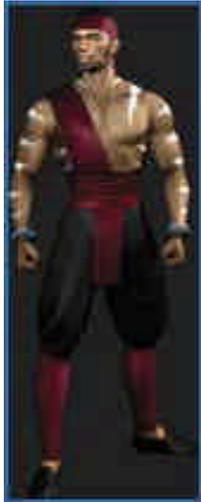
Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

Ⓐ - (11, 12)	
Ⓑ - (2)	
Ⓒ - (6, 7, 8)	
Ⓓ - (3)	
Ⓔ - (4)	
Ⓕ - (10)	
Ⓖ - (5)	
Ⓗ - (9)	

Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

kai



atributo	nor	mod	total	dano
Físico	9	-	9	-
Destreza	10	-	10	-
Inteligência	9	-	9	-
Vontade	10	-	10	-
Percepção	9	-	9	-
Mente	8	-	8	-
Magia	15	-	15	-
Sorte	6	-	6	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	12

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	karatê	judô	faca
Golpe	14	12	15
Aparo	12	14	15
Esquiva	12	11	13
Dano	1	1	D2+1

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

(A) - (11, 12) (B) - (2) (C) - (6, 7, 8) (D) - (3) (E) - (4) (F) - (10) (G) - (5) (H) - (9)	
--	--

Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Equipamento
uniforme sob medida
faca ghurka (uma faca curvilínea de tamanho grande)

Características
aptidão mágica (0)
reflexos rápidos
prontidão (2)

Habilidade	Teste
karatê (3)	13
judô (3)	13
acrobacia (4)	14
medicina (1)	10
meditação (2)	11
correr (2)	11
lança (2)	12
arremesso (3): lança	13
faca (3)	13

Poder	Teste
bola de fogo (2): sem concentração, custo 6, alcance 20m, área 0,50m ³ , dano 2-D3	12
absorver danos (2)	-

reiko



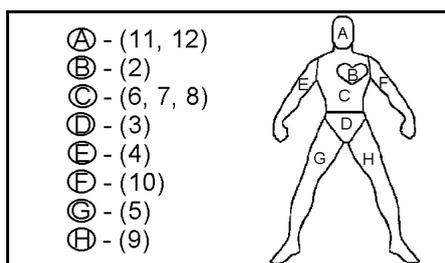
atributo	nor	mod	total	dano
Físico	11	-	11	+1
Destreza	10	-	10	-
Inteligência	8	-	8	-
Vontade	10	-	10	-
Percepção	10	-	10	-
Mente	9	-	9	-
Magia	15	-	15	-
Sorte	6	-	6	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	12

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	karatê	judô	
Golpe	14	12	
Aparo	12	14	
Esquiva	12	11	
Dano	1	1	

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Equipamento
uniforme sob medida
clava <i>bowie</i> (uma clava cheia de espinhos, muito parecida com a de Jax)

Características
aptidão mágica (0)
reflexos rápidos
imunidade a dor
ambidestria
resistência (2)
devoção (gravíssima): exército de Shinnok
PK

Habilidade	Teste
karatê (3)	13
judô (3)	13
acrobacia (3)	13
estratégia de combate (2)	10
liderança (2)	10
correr (2)	13
maça (2)	12
arremesso (2)	10

Poder	Teste
teleporte (2): sem concentração, peso 4 Kg, alcance 50m	12
<i>ninja stars</i> (3): sem concentração, custo 6, alcance 30m, área 0,75m ³ , dano 3-D2 (materialização de um <i>shuriken</i> médio por nível, atirando contra o inimigo)	13
absorver danos (2)	-

rayden



atributo	nor	mod	total	dano
Físico	12	x2	24	+1
Destreza	12	-	12	-
Inteligência	12	-	12	-
Vontade	14	-	14	-
Percepção	10	-	10	-
Mente	13	-	13	-
Magia	17	-	17	-
Sorte	7	-	7	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	14

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	karatê	judô	martelo
Golpe	16	14	18
Aparo	14	16	18
Esquiva	14	13	15
Dano	1	1	D4+2

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

<p> A - (11, 12) B - (2) C - (6, 7, 8) D - (3) E - (4) F - (10) G - (5) H - (9) </p>	
---	--

Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Equipamento
uniforme sob medida
martelo de guerra
bastão

Características
aptidão mágica (2)
PK
idade imutável
reputação (4): entre lutadores do MK, é o deus do trovão
devoção (gravíssima): ajudar os amigos mortais
honra (gravíssima): guardião do Reno da Terra
hábito detestável (grave): deixa o trabalho para os mortais

Habilidade	Teste
karatê (3)	15
judô (3)	15
intimidação (3)	15
misticismo (4)	16
martelos (3)	15
bastão (3)	15

Poder	Teste
teleporte (4): sem concentração, peso 8 Kg, alcance 100m	18
relâmpago (3): sem concentração, custo 3, alcance 30m, área 0,75m ³ , dano 3-D2 (parte do céu sobre o inimigo)	17
físico ampliado (2)	-
vôo (6): sem concentração, custo 2, duração 36, alcance 60m, área 6m ³	20
absorver danos (4)	-

fujin



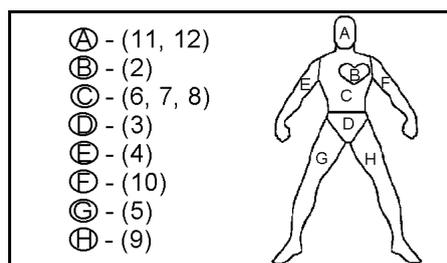
atributo	nor	mod	total	dano
Físico	12	x2	24	+1
Destreza	12	-	12	-
Inteligência	12	-	12	-
Vontade	13	-	13	-
Percepção	11	-	11	-
Mente	14	-	14	-
Magia	17	-	17	-
Sorte	7	-	7	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	14

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	karatê	judô	
Golpe	16	14	
Aparo	14	16	
Esquiva	14	13	
Dano	1	1	

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo
balestra	17	20	D3+2	1	-

ARMADURA	
ABSORÇÃO	



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Equipamento
uniforme sob medida
balestra de combate

Características
aptidão mágica (2)
reflexos rápidos
ambidestria
idade imutável
devoção (grave): vingança contra os deuses antigos
reputação (4): deus do vento, entre seus seguidores

Habilidade	Teste
karatê (3)	15
judô (3)	15
intimidação (4)	16
misticismo (4)	16
arremesso (3)	15
tortura (4)	16
arcos (4)	16

Poder	Teste
vôo (6): sem concentração, custo 2, duração 36, alcance 60m, área 6m ³	19
redemoinho (3): sem concentração, custo 2, duração 18, alcance 30m, área 3m ³	16
rajada de vento (3): sem concentração, custo 3, alcance 30m, área 3m ³ , deixa a pessoa 3 rounds sob tontura	16
físico ampliado (2)	-
absorver danos (4)	-

quan chi



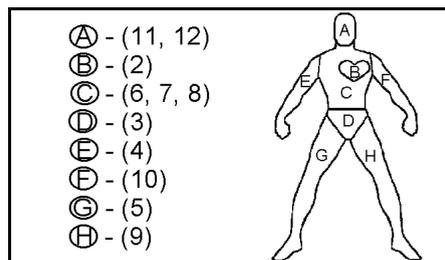
atributo	nor	mod	total	dano
Físico	9	-	9	-
Destreza	9	-	9	-
Inteligência	12	-	12	-
Vontade	10	-	10	-
Percepção	8	-	8	-
Mente	11	-	11	-
Magia	18	-	18	-
Sorte	6	-	6	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	11

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	karatê	judô	maças
Golpe	12	10	13
Aparo	11	12	13
Esquiva	10	10	11
Dano	1	1	D3+2

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo
					-

ARMADURA	
ABSORÇÃO	



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Equipamento
uniforme sob medida
maça (maior que o normal)

Características
aptidão mágica (3)
PES
PK
surto de adrenalina (14)
hábito detestável (gravíssimo): odeia tudo e todos
reputação (4): feiticeiro de confiança de Shinnok

Habilidade	Teste
karatê (2)	11
judô (2)	11
detectar mentiras (2)	14
intimidação (4)	16
misticismo (4)	16
alquimia (3)	15
detectar objetos escondidos (2)	14
maça (2)	11

Poder	Teste
teleporte (1): sem concentração, peso 2 Kg, alcance 25m	11
skull throw (2): sem concentração, custo 6, alcance 20m, área 0,50m ³ , dano 2-D3, uma caveira gigante avança contra o inimigo	12
absorver danos (3)	-

shinnok



atributo	nor	mod	total	dano
Físico	12	x2	24	+1
Destreza	12	-	12	-
Inteligência	12	-	12	-
Vontade	14	-	14	-
Percepção	12	-	12	-
Mente	14	-	14	-
Magia	17	-	17	-
Sorte	7	-	7	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	14

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	lança		
Golpe	18		
Aparo	18		
Esquiva	15		
Dano	D2+2		

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo
lança	16	17	D2+2	1	-

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

Ⓐ - (11, 12)	
Ⓑ - (2)	
Ⓒ - (6, 7, 8)	
Ⓓ - (3)	
Ⓔ - (4)	
Ⓕ - (10)	
Ⓖ - (5)	
Ⓗ - (9)	

Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Equipamento
uniforme sob medida
lança de batalha

Características
aptidão mágica (2)
idade imutável
anseio de poder (grave)
devoção (grave): vingança contra Rayden e os antigos deuses
reputação (3): deus do mimetismo, expulso por Rayden de Netherealm

Habilidade	Teste
misticismo (4)	16
lança (3)	15
arremesso (3): lança	15

Poder	Teste
imitar super habilidade (3): sem concentração, custo 3, alcance 30m, dura durante todo o combate (vale apenas para os poderes)	17
imitar habilidade (3): sem concentração, custo 3, alcance 30m, dura durante todo o combate (vale apenas para as habilidades)	17
absorver danos (4)	-