

Guilty Gear

Anime, heavy metal e sangue.

Um cenário alternativo para **Street Fighter: O Jogo de RPG**.

Introdução

Guilty Gear é um jogo relativamente pouco conhecido para Playstation, mas conta com um número de fãs fiéis. O charme de Guilty Gear vem de sua praticamente ausente dificuldade, design baseado em anime (desenhos animados japoneses) e trilha sonora composta por hardcore e heavy metal. O jogo também dá uma importância relativamente grande à história e à relação entre os personagens, coisa rara em jogos de luta – cada lutador tem uma frase de vitória diferente para cada oponente, além de personalidade e história bem definidas, sendo que estas informações constam no manual do jogo.

Capítulo 1: O Mundo de Guilty Gear

A História Até o Momento...

O cenário é o século XXII, quando a humanidade finalmente obteve sucesso em criar uma fonte de energia natural e ilimitada. Foi a aurora da Era da Magia. Ciência e indústria, a fonte principal da poluição e das armas da destruição em massa, passaram a ser consideradas fora da lei. Essa decisão controversa estava para trazer um fim à História da humanidade como conhecíamos...

A abolição da tecnologia, como muitos previam, fez muito pouco para aliviar o sofrimento da humanidade. Uma guerra se iniciou, e as batalhas eram realizadas principalmente por terríveis armas baseadas no desenvolvimento rápido da teoria mágica. Como era previsível, logo armas biológicas foram criadas desta forma – uma fusão entre DNA humano e animal, resultando em uma mistura poderosa e selvagem de força bruta, resistência e sagacidade. Esse foi o trágico nascimento das criaturas conhecidas simplesmente como... Gears.

O país que produziu os Gears monopolizou o processo, dominando diversos outros. Esses primeiros Gears foram construídos para serem pouco menos que escravos (é, MENOS), incapazes de pensamento independente. Porém, dentre os Gears, surgiu um rebelde. Essa criatura, que se auto-denominou Justice (“justiça” em inglês) reuniu um exército de Gears aliados e declarou uma guerra contra a humanidade (é, OUTRA). Os Gears se mostraram incrivelmente poderosos – demais para os países humanos enfrentarem sozinhos. Os humanos deixaram suas diferenças de lado por uma causa maior, e fundaram um grupo de combatentes de elite para enfrentar a ameaça crescente dos Gears. Esse grupo foi denominado Ordem Sacra de Cavaleiros da Luz (*observação*: essa foi a melhor tradução que eu consegui para *Sacred Order of Holy Knights*. O significado básico foi mantido, sem tornar o nome redundante). A guerra que passou a ser conhecida como a Cruzada, e encontrou seu fim apenas cerca de um século após a criação da Ordem Sacra, quando os Cavaleiros da Luz selaram Justice em uma prisão dimensional impenetrável, e foi apenas uma questão de tempo até que os outros Gears, sem um líder, fossem encontrados e destruídos.

Porém, cinco anos após o fim das Cruzadas, as paredes da prisão dimensional de Justice inesperadamente começaram a se quebrar. Cientes da ameaça diante de seus olhos, os líderes mundiais rapidamente organizaram um torneio de lutas internacional para selecionar membros para uma nova Ordem Sacra de Cavaleiros da Luz. O prêmio para o vencedor era sedutor – literalmente qualquer desejo seria atendido... qualquer um.

Porém, com o pânico envolvendo a iminente libertação de Justice, poucos perceberam que as regras do torneio eram bastante estranhas... suspeitas, até. Até mesmo criminosos condenados poderiam lutar, e era permitido derramar sangue (e até mesmo matar!) durante os combates!

Esse estranho torneio, porém, pode ser a chave para a salvação ou destruição da humanidade... de novo.

Zepp

Zepp, o Império Aéreo Armado, é um país altamente militarizado que foi criado por volta do fim das Cruzadas, cujo território consiste de uma enorme (REALMENTE enorme) nave. O exército de Zepp é formado por soldados escravos que usam colares anti-deserção (que explodem ante qualquer tentativa de insubordinação!). Criados por engenharia genética para serem estupidamente fortes e resistentes, os soldados escravos têm como motivação o medo dos colares explodirem a qualquer momento, e nunca foram derrotados. Ninguém sabe as reais intenções de Zepp.

Os soldados escravos podem ser uma ótima opção para personagens jogadores. Um soldado escravo começa com dois pontos em Força e Vigor, em vez de um – mas não têm nenhum ponto inicial em Destreza. Eles também não podem possuir nenhum Antecedente, e durante a criação do personagem não podem ter Foco ou Chi acima de 1. A Saúde inicial de um soldado escravo de Zepp é 12, e o único estilo que podem selecionar é Forças Especiais.

Ordem Sacra de Cavaleiros da Luz

Esse grupo de indivíduos reúne os melhores guerreiros dentre os humanos, reunidos para enfrentar os Gears e seu líder renegado, Justice, na guerra sangrenta conhecida como as Cruzadas. Após o aprisionamento de Justice, os seletos membros sobreviventes tomaram seus próprios rumos, seguindo caminhos diferentes.

Alguns deles, porém, decidiram participar do misterioso torneio para selecionar membros de uma nova Ordem...

Guilda dos Assassinos

Um temível grupo secreto, a Guilda reúne os melhores e mais excêntricos assassinos ao redor do mundo – liderados por Zato-One, o homem que trocou sua visão pelo poder das trevas. Os líderes da Guilda estão atualmente presos,

traídos por uma de suas operativas, Millia Rage – uma criança órfã que foi criada pela Guilda, e usa seus cabelos como arma.

Máfia

No mundo de **Guilty Gear**, a Máfia é o equivalente da Shadaloo em Street Fighter: um poderoso grupo que lida com tudo o que há de ilegal – tráfico de armas, drogas, escravos, extorsão, prostituição, assassinatos, pirataria, e tudo o mais que houver de ilegal. Embora seja um grupo oculto e discreto, a Máfia pode acabar se envolvendo com os personagens jogadores de um jeito ou de outro. A Máfia não tem um líder específico, e muito menos está interessada em segredos de artes marciais ou Gears – eles são simplesmente um grupo criminoso que aproveitou a guerra para se expandir.

Mas são extremamente perigosos, por seus números e influência.

Gears

Estas criaturas são fusões de DNA humano e animal, muitas vezes com implantes cibernéticos, criados para auxiliar os humanos sem pensamento independente. Tudo mudou com Justice – de alguma forma ele desenvolveu consciência e liderou seus irmãos Gears em uma guerra contra os humanos que durou um século, terminando apenas com o aprisionamento de Justice em uma prisão dimensional. São, definitivamente, a arma mais poderosa que o homem criou. Pouquíssimos Gears sobreviveram às Cruzadas, e esses vivem escondidos de todos. Alguns humanos decidiram, porém, aumentar seus poderes através de alterações genéticas... são um tipo especial de Gear, os alterados.

Gears verdadeiros são híbridos, cibernéticos, ou ambos. Eles são extremamente raros, e o Narrador deve pensar duas vezes antes de aceitar um destes como personagem jogador – ele pode virar uma campanha de **Guilty Gear** de cabeça para baixo (mais ainda!).

Gears alterados são basicamente humanos, mas têm um ponto extra em um Atributo Físico. Infelizmente, o processo a que são submetidos destrói suas mentes... todos os Gears alterados são insanos, de uma forma ou de outra.

Uma nota sobre o Japão

O Japão não existe mais. Justice destruiu o país durante as Cruzadas. Existem alguns poucos sobreviventes do povo japonês (Seishino Baiken e May são exemplos), mas eles serão com certeza muito raros.

Capítulo 2: Regras

A seguir estão listadas algumas alterações nas regras, ou regras totalmente novas, especialmente efetivas para campanhas de **Guilty Gear**, mas interessantes como alternativas em outras campanhas.

Super-poderes

Em todas as habilidades dos personagens jogadores precisam ser providas das artes marciais – no próprio livro básico de **Street Fighter: O Jogo de RPG**, Blanka e Guile são apresentados como portadores de poderes especiais. Para simular estes poderes, o personagem pode usar manobras (o controle do cabelo de Millia Rage funciona praticamente como a manobra Extendible Limbs), mudando apenas sua aparência, ou conversar com o Narrador e comprar poderes especiais. Alguns estilos têm acesso muito restrito para manobras de Foco – para permitir que praticantes deste estilo possuam “super poderes”, qualquer personagem pode comprar manobras de Foco que não estejam disponíveis para seu estilo, pagando o custo mais alto acrescido de 1 (como acontece com Jeet Kune Dô).

Além disso, para combinar com “tema” de seus poderes, o Narrador deveria permitir aos lutador alterar ligeiramente os efeitos (principalmente a aparência) – Ky Kiske, por exemplo, tem poderes elétricos. Mas ele ataca com projéteis similares à Improved Fireball, e com um gole ascendente com a espada semelhante ao Flaming Dragon Punch, mas eletrificado. Em termos de jogo, os poderes de Ky são idênticos à Improved Fireball e ao Flaming Dragon Punch, mas são compostos de eletricidade.

Deficiências Físicas

O mundo de Guilty Gear é violento – ainda mais que o de Street Fighter. Honra tem pouco ou nenhum valor aqui, e muitos lutadores optam por simplesmente matar seus oponentes. Outros, mais cruéis, deceparam seus membros ou mutilam partes menores de seu corpo. Isso pode trazer muitos problemas... os efeitos ficam a critério do mestre, mas abaixo estão sugeridos alguns.

Olho mutilado – um personagem caolho sofre um redutor de –1 na Velocidade de qualquer ataque à distância, pois ele precisa gastar mais tempo mirando devido à visão monocular.

Braço mutilado – um personagem com um braço mutilado não pode usar a grande maioria das armas, e sofre um redutor de –2 na Velocidade e Dano de todos os Apresamentos.

Perna mutilada – um personagem com uma perna mutilada sofre um redutor de –3 em sua Técnica Esportes, o que diminui o Movimento de todas as manobras, além de prejudicar especialmente as manobras de Esportes.

Personagens completamente cegos, ou que tenham os dois braços e as duas pernas mutiladas/decepidas deveriam se aposentar.

Concentrar Energia

No jogo **Guilty Gear**, praticamente todos os personagens têm um ataque que pode ser “carregado” até um certo nível, de forma similar ao Turn Punch. Isso é feito através de uma Manobra Especial de Foco, Charge Attack, apresentada abaixo.

Charge Attack

Pré-requisitos: Foco ●●●

Pontos de Poder: Kabaddi 1; Aikidô, Karatê Shotokan, Kung Fu, Luta Livre Nativo Americana, Silat, Tai Chi Chuan, Wu Shu 2; Outros 3

Muitos lutadores experientes sabem que um golpe poderoso pode ser melhor que vários golpes fracos. A manobra Charge Attack permite canalizar o Chi através do corpo, aumentando o poder de qualquer golpe.

Sistema: Charge Attack não é jogado como Carta de Combate – o lutador anuncia no início do turno que está carregando seu ataque. Isso faz com que qualquer manobra que ele utilize durante aquele turno sofra um redutor de –1 em Velocidade, Dano e Movimento. O lutador pode se concentrar durante no máximo 1 turno para cada ponto de Foco. Ele não precisa se concentrar continuamente – um lutador poderia jogar um Bloqueio enquanto concentra Charge Attack, atacar no turno seguinte com um Jab, e no turno seguinte se concentrar novamente enquanto bloqueia.

Nem todas as manobras podem ser usadas com Charge Attack – o lutador deve escolher uma única manobra (com Foco 3), duas (com Foco 5) ou três (com Foco 7). Se o personagem aumentar seu Foco ao longo da campanha, ele pode utilizar mais manobras com o Charge Attack, se a regra o permitir.

As manobras usadas com Charge Attack recebem um dano de +1 em Velocidade e Dano para cada turno de concentração. Ataques de projétil também têm seu alcance aumentado em um hex para cada turno de concentração. Manobras de múltiplo impacto recebem bônus na Velocidade, mas o dano extra só é aplicado ao último dos impactos.

Custo: 1 Chi por turno de concentração

Velocidade: +1 por turno de concentração (ver descrição)

Dano: +1 por turno de concentração (ver descrição)

Movimento: +0 (ver descrição)

Super Ataques

É bastante comum em jogos de luta e animes que um lutador possua uma técnica especial que possa ser utilizada apenas em momentos de grande perigo, mas que é muito mais poderosa. Para simular tais ataques, use a Manobra especial de Foco Super Move, apresentada abaixo (*observação:* esta é uma versão ligeiramente diferente de uma regra desenvolvida por [Eric Henrique "Musashi" de Souza](#)).

Super Move

Pré-requisitos: Foco ●●●

Pontos de Poder: Kabaddi 1; Aikidô, Karatê Shotokan, Kung Fu, Luta Livre Nativo Americana, Silat, Tai Chi Chuan, Wu Shu 2; Outros 3

Essa é uma técnica de desespero, e de fato costuma ser muito útil. Não é uma técnica em si, e sim uma forma de aumentar o poder de algumas manobras concentrando Chi, raiva ou mesmo emoções mais suaves em um golpe.

Sistema: Ao comprar essa manobra, o personagem deve escolher uma (Foco 3), duas (Foco 5) ou três (Foco 7) manobras para poderem ser executadas com ela. Essas manobras nunca poderão ser mudadas, e ao aumentar o Foco o personagem poderá escolher uma nova manobra, se a regra possibilitar.

O efeito do super move depende da manobra escolhida:

- *Golpes físicos e projéteis:* aumenta o Dano da manobra.
- *Manobras de Múltiplo Impacto:* o Super Move adiciona dois acertos ao golpe. Se a manobra acertar por movimento (como Hurricane Kick) o Super Move adicionará dois pontos ao Movimento, respectivamente.
- *Outras manobras:* é claro que Super Move não funciona com manobras que não são de ataque (não, você não pode ter um "Super Maka Wara", um "Super Regeneration" ou um "Super Flight" - mas um "Super Toughskin" poderia ficar legal). E faça o favor de escolher manobras especiais (não ficaria legal um "Super Jab"). Golpes como o Catwheel Kick ainda teriam aumento de dano, mas não de outros efeitos (como no caso do Catwheel Kick, onde o oponente não seria empurrado mais do que o normal). Manobras como Psychokinetic Channeling e Flaming Fist podem ser escolhidas (somando o bônus do Super Move ao aumento de dano da manobra), e outras, como Rekka Ken, poderiam aumentar o dano no turno que fosse usado o Super, ou, se o Narrador preferir, adicionar mais dois acertos no turno do Super.

O Super Move, ao ser executado com a carta da manobra, irá requerer o gasto de 1 Chi extra – mas o dano receberá um bônus igual ao Foco do personagem. Super Moves não podem ser utilizados antes que o personagem tenha perdido pelo menos metade sua Saúde.

Essa manobra pode ser desenvolvida pelo personagem, mas um Sensei poderá ajudá-lo, como em qualquer outra manobra.

Custo: Veja descrição acima

Velocidade: Nenhuma

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Nenhum

Armas

Muitos lutadores em Guilty Gear se utilizam de armas em combate. Como as armas são usadas quase como uma extensão do corpo do lutador, eles podem comprar Manobras Especiais para estas armas. Como uma lista de manobra com armas seria muito extensa, é mais prático assumir que as Manobras Especiais com armas são adaptações feitas de outras manobras, de Soco, Chute, Esportes, Bloqueio ou mesmo Apresamento. Para manobras de Soco, Chute e Bloqueio, o processo é mais simples – basta substituir a técnica principal da manobra (Soco, Chute ou Bloqueio) pela técnica com arma (Espada, Bastão, Machado, etc.) para determinar o pré-requisito – nesse caso, a única diferença será

que os modificadores da arma serão adicionados aos da manobra, e a manobra não pode ser usada sem a arma. Manobras de Esportes e Apresamento têm um processo de adaptação para armas mais complicado – afinal, os movimentos do corpo precisam ser condicionados ao uso da arma de forma diferente. Para cumprir os pré-requisitos, portanto, o lutador precisa ter uma técnica com arma igual ou superior à técnica principal (Esportes ou Apresamento) da manobra. Vale lembrar que cada caso é específico, e o Narrador deveria acompanhar essa adaptação de Manobras Especiais de perto.

Manobras Especiais adaptadas para serem usadas com armas custam 1 ponto de poder a mais.

Renome e Posto

Em um mundo que se recupera de uma guerra, uma forma de entretenimento violenta como as lutas de rua não fazem muito sucesso. Embora muito provavelmente exista um circuito de lutas ilegais, não é tão popular quanto no mundo de **Street Fighter**. Renome e Posto, portanto, simplesmente não fazem sentido. Boa parte dos lutadores simplesmente não se importa com honra, o que também faz muito sentido em batalhas de vida ou morte.

É preciso porém criar uma outra forma de recuperar Chi em vez da Honra. Como a perseverança é uma das forças mais presentes em anime, e **Guilty Gear** é brutalmente baseado no gênero anime, seria interessante fazer rolamentos da Força de Vontade permanente dos personagens uma vez por cena, com dificuldade 6 – os sucessos podem ser divididos entre os pontos temporários de Chi e Força de Vontade.

Música Tema

Todos os personagens de **Guilty Gear** têm uma música tema – parte do sucesso do jogo vem de sua excelente trilha sonora. Seria interessante que o Narrador pedisse a todos os jogadores que determinassem uma música tema para seus personagens – a música poderia ser tocada sempre que o personagem estivesse em evidência.

Uma nota sobre estilos

Alguns personagens de **Guilty Gear** não praticam estilos definidos. Eles simplesmente lutam, de formas bastante incomuns – Millia ataca com seu cabelo, Zato com sua sombra e May com a âncora de um navio (!). Ainda assim, em termos de regras, um estilo foi selecionado para eles, para representar seu estilo.

Capítulo 3: Os Lutadores

Estes são os personagens do jogo **Guilty Gear**. Pela história do jogo, eles seriam os participantes do torneio. Mas para uma aventura de RPG eles poderiam ser substituídos por outros personagens, criados pelos jogadores.

Potemkin

“O que eu faço, eu faço pelos meus companheiros.”

O soldado escravo número 4595605381, ou Potemkin, é um dos poderosos soldados escravos de Zepp. Ele recebeu de seus superiores ordens expressas para vencer o torneio, e usar o desejo para expandir o território de Zepp. Mas Potemkin secretamente pretende pedir para que seus companheiros sejam libertados.

Aparência: Um homem enorme (de 2,13 m e 655 quilos!) e musculoso com cerca de 34 anos; de cabelos castanhos longos, presos em um rabo de cavalo; e olhos brancos. Ele usa o colar anti-deserção em torno do pescoço.

Jogando com Potemkin: Diferente do que muitas pessoas pensam ao vê-lo, você é um homem gentil e pacífico, que detesta a guerra e lutas, e aprecia muito desenhar e escrever. Durante a maior parte do tempo, você é um gigante dócil e controlado... mas se for provocado, pode se transformar em um furacão de destruição.

Arma: Potemkin não usa armas – ele luta apenas com seus punhos. Têm sido mais que suficiente.

Música Tema: In Slave's Glory (“Em glória dos escravos”)

Conceito: Soldado escravo de Zepp

Assinatura: cara, ele é GRANDE

Estilo: Forças Especiais

Escola: academia militar de Zepp

Atributos:

Força 8, Destreza 3, Vigor 8; Carisma 6, Manipulação 4, Aparência 2; Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades:

Intimidação 6, Prontidão 4, Perspicácia 2, Sobrevivência 4, Condução 2, Manha 1, Lábria 1, Computador 3, Arena 3

Antecedentes:

Nenhum (Soldado escravo de Zepp)

Técnicas:

Soco 6, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 6, Esportes 4, Foco 4

Manobras Especiais:



Jump, Throw, Suplex, Back Breaker, Monkey Grab Punch, Shockwave, Charge Attack (Shockwave), Super Move (Monkey Grab Punch), Foot Sweep, Headbutt, Pin, Power Uppercut

Combos: Jab – Jab – Jab (dizzy); Jab – Headbutt – Back Breaker (dizzy); Jab – Shockwave; Jab – Foot Sweep – Suplex (dizz)

Chi 7, Força de Vontade 9, Saúde 20

Chipp Zanuff

“Mestre, sua morte será vingada!”

Chipp começou a usar drogas ainda jovem, o que obviamente levou a um perigoso caminho – o da auto-destruição. Ele se tornou um traficante, trabalhando para a Máfia para sustentar seu vício. Eles estavam para matar o ineficiente Chipp quando ele foi salvo por um ninja misterioso chamado Tsuyoshi. Chipp abandonou as drogas e começou a aprender Ninjutsu com Tsuyoshi. Porém, Chipp decidiu treinar em outro dojo para ampliar suas habilidades. Um dia, quando retornou para casa, Chipp encontrou seu mestre quase morto após um ataque da Máfia. Ele pretende vencer o torneio, e seu desejo será o de ter sua própria grande organização... para vingar a morte de seu mestre.



Aparência: Chipp é um jovem americano (embora insista em dizer que é japonês) de aproximadamente 26 anos, alto (1,83m) e magro (67 quilos). Ele tem cabelos brancos revoltos, e insólitos olhos vermelhos. Ele veste uma espécie de colete preto adaptado de um traje ninja, calças brancas, luvas esportivas (“sem dedos”) negras (com sua lâmina presa a uma delas) e botas igualmente negras. Ele traz presa à cintura uma faixa preta, um símbolo de sua habilidade marcial.

Jogando com Chipp: Você teve uma infância perturbada, o que o levou ao abuso das drogas. Mas o caminho das artes marciais honradas o ensinou a controlar sua raiva, e lhe deu um motivo de viver. Você costuma ser bem-humorado e brincalhão, e faz amizades com relativa facilidade. Mas, quando a Máfia é mencionada, você se torna um homem frio e assassino perfeito – o verdadeiro ninja. Você aprecia muito os combates, e sua honra impede que recuse qualquer desafio – mesmo que sua vida esteja em risco. Como os antigos guerreiros samurais, você considera a honra mais importante que a vida. Você tem um sono perturbado por pesadelos, e precisa usar pílulas soníferas para conseguir um sono tranquilo – um hábito que pode leva-lo novamente ao vício de drogas. Você adoraria voltar a sonhar... e só pode fazê-lo quando destruir a Máfia.

Arma: Uma lâmina presa a sua luva direita, com as mesmas estatísticas de uma katana.

Música Tema: Such a Sage (uma tradução aproximada seria “Tão Sábio”)

Conceito: ninja vingador

Assinatura: velocidade sobrenatural

Estilo: Ninjutsu

Escola: professor particular (Tsuyoshi)

Atributos:

Força 4, Destreza 7, Vigor 5; Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 4; Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades:

Prontidão 6, Perspicácia 3, Intimidação 3, Lábria 3, Manha 4, Furtividade 6, Luta às Cegas 4, Computador 2, Mistérios 1, Conhecimento de Estilo 2, Arena 1, Medicina 1

Antecedentes:

Recursos 2, Contatos 5

Técnicas:

Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 5, Espada 5

Manobras Especiais:

Rolling Attack (Espada), Fireball, Dragon Punch (Espada), Charge Attack (Dragon Punch), Ghost Form, Yoga Teleport, Super Move (Rolling Attack, Dragon Punch), Jump, Flying Heel Stomp, Knife Hand Strike, Power Uppercut, Jump, Kippup, Backflip, Foot Sweep, Reverse Frontal Kick, Throw, Suplex

Combos: Espada Jab – Espada Jab – Dragon Punch (dizzy); Rolling Attack – Knife Hand Strike – Dragon Punch; Yoga Teleport - Fireball – Espada Fierce; Jumping Short – Reverse Frontal Kick - Suplex

Chi 9, Força de Vontade 8, Saúde 18

Ky Kiske

“A hora de acertar as contas está próxima, Sol...”

Um gênio espadachim inigualável, Ky se tornou líder da Sacra Ordem dos Cavaleiros da Luz com apenas 16 anos, e recebeu como prêmio a poderosa espada Furaiken – o selo da eletricidade. Acredita-se que apenas um homem seja páreo para Ky em combate – seu rival Sol Badguy. Eles nunca se enfrentaram, já que Sol desapareceu após roubar a espada Fuenken da Sacra Ordem. Ky ainda luta para manter a paz, mesmo após a dissolução da sacra Ordem dos Cavaleiros da Luz. Ele entra no torneio desconfiando das regras, com a iminente libertação de Justice. No fundo, porém, Ky tem um desejo de enfrentar Sol neste torneio, pois imagina que ele não restará a tal desafio...



Aparência: Um jovem francês de apenas 21 anos, que não demonstra pouca idade nos olhos verde-azulados – este já viram de tudo nas Cruzadas. Ky é alto e magro (1,80m e 58 quilos), tem cabelos loiros curtos e veste o antigo uniforme da Sacra Ordem. Ky nunca se afasta de Furaiken, sua espada. Todos os poderes de Ky se manifestam

Jogando com Ky: Você é uma pessoa equilibrada e racional, e cada um de seus passos é cuidadosamente calculada. Sua inteligência superior permite que determine pontos fracos do oponente, e você os derrota facilmente. Seu poder é simplesmente acima do concebível para humanos, pois você treina desde seu nascimento para ver os outros felizes. Esse é o objetivo de sua vida – trazer a felicidade para outros, já que isto é a única coisa que traz felicidade a você, além de desafios. Você adora desafios... e o maior deles seria derrotar Sol. Você aguarda ansiosamente pela inevitável batalha que vocês dois terão...

Arma: Furaiken, o selo da eletricidade, é uma arma mágica incrivelmente poderosa. Ela tem estatísticas semelhantes às de uma katana, mas sua Velocidade é um ponto maior e seu modificador de dano é dois pontos maior. Furaiken é simplesmente indestrutível.

Música Tema: Holy Orders (Be Just or Be Dead) ou “Ordens Sagradas (Seja Justo ou Seja Morto)”
Conceito: líder da Sacra Ordem de Cavaleiros da Luz
Assinatura: eletricidade

Estilo: Silat

Escola: treinamento da Sacra Ordem

Atributos:

Força 5, Destreza 5, Vigor 5; Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 5; Percepção 6, Inteligência 6, Raciocínio 6

Habilidades:

Prontidão 5, Perspicácia 6, Intimidação 6, Manha 4, Lâbia 4, Sobrevivência 4, Furtividade 4, Computador 5, Medicina 5, Mistérios 3, Conhecimento de Estilo 5, Arena 3, Investigação 5, Liderança 7

Antecedentes:

Recursos 4, Fama 5, Contatos 4

Técnicas:

Soco 6, Chute 6, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 6, Espada 5

Manobras Especiais:

Power Uppercut, Jump, Dragon Punch, Chi Push, Fireball, Improved Fireball, Flaming Dragon Punch (Espada), Flying Fireball, Slide Kick, Charge Attack (Improved Fireball, Chi Push), Super Move (Chi Push, Flaming Dragon Punch)

Combos: Slide Kick – Espada Jab (combo Needle Spike); Espada Jab - Forward Flip Knee (dizzy – combo Stun Dipper)

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 19

Sol Badguy

“Justice! Eu vou te levar para o túmulo comigo!”

Sol é um lobo solitário, e trabalhava como caçador de recompensas. Anos atrás, rumores sobre um caçador de recompensas extremamente habilidoso chegou aos ouvidos de Kliff Undersn, líder da Sacra Ordem de cavaleiros da Luz na época. Kliff procurou Sol a todos os custos, e assim que o achou o convidou pra integrar a Ordem. Inicialmente, Sol aceitou – ele dizia ter “assuntos a resolver” com Justice. Infelizmente, o temperamento de Sol não era bem visto por seus colegas, especialmente o genial Ky Kiske. Decidindo que a Ordem não tinha como ajuda-los em seus objetivos, Sol abandonou a Ordem e levou com ele uma das melhores armas existentes – Fuenken, o selo do fogo.

Sol voltou para sua vida de caçador de recompensas, mas recentemente ouviu rumores de um torneio organizador pela Sacra Ordem, que envolvia de alguma forma Justice. Sem nem pensar, ele decidiu lutar no torneio...

O que poucos sabem é que Sol é, na verdade, o primeiro protótipo de Gear!

Aparência: Um homem alto (1,83m), magro e musculoso (74 quilos). Sol tem cabelos castanhos revoltos presos em um rabo de cavalo e olhos castanhos. Ele veste roupas parecidas com as de Ky, mas em tons de preto e vermelho.

Jogando com Sol: Você é um homem solitário e oportunista, com um senso de humor negro afiado. Definitivamente não gosta de companhia, mas pode fazer qualquer coisa por um jeito de derrotar Justice. Seu maior objetivo é destruí-lo. Você adora Queen, e fica realmente feliz quando ouve o álbum Sheer Heart Attack. Você detesta pessoas que dizem estar fazendo seu melhor, pois sabe que estão mentindo.

Arma: Fuenken, o selo do fogo, é a espada de Sol. Ela funciona como uma katana, mas de forma parecida com a Furaiken de Ky, sua Velocidade é um ponto maior e seu modificador de dano é dois pontos maior. Fuenken é virtualmente indestrutível.

Música Tema: Keep Yourself Alive ("Mantenha-se vivo")

Conceito: primeiro protótipo de Gear

Estilo: Kung-fu

Assinatura: chamadas furiosas

Escola: Auto-didata

Atributos:

Força 5, Destreza 5, Vigor 5; Carisma 3, Manipulação 6, Aparência 4; Percepção 6, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades:

Prontidão 6, Perspicácia 5, Intimidação 7, Manha 5, Lábria 4, Sobrevivência 7, Furtividade 4, Computador 2, Medicina 2, Mistérios 4, Conhecimento de Estilo 5, Arena 4, Investigação 5, Liderança 4

Antecedentes:

Recursos 4, Contatos 5, Fama 2

Técnicas:

Soco 6, Chute 6, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 6, Espada 5

Manobras Especiais:

Fireball, Improved Fireball, Dragon Punch, Flaming Dragon Punch (espada), Wall Spring, Jump, Power Uppercut, Throw, Suplex, Elbow Smash, Foot Sweep, Ax Kick, Charge Attack (Improved Fireball, Flaming Dragon Punch), Super Move (Improved Fireball, Flaming Dragon Punch)

Combo: Jumping Short – Short; Flaming Dragon Punch – Flaming Dragon Punch (dizzy); Improved Fireball – Foot Sweep – Suplex (dizzy)

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Millia Rage

"Eu nunca estarei realmente livre enquanto Zato estiver vivo..."

Millia perdeu os pais durante as Cruzadas, e foi adotada pela Guilda dos Assassinos. Ela foi treinada pela guilda, ensinada a usar seu cabelo como uma arma mortal. Mas ela não queria usar suas habilidades para ferir pessoas, e inclusive tentou se matar várias vezes... sem sucesso. Durante uma importante missão envolvendo muitos membros da guilda, incluindo o líder Zato-One, Millia fugiu. Como resultado, Zato e os outros assassinos foram presos. Hoje, Millia vive fugindo de seus algozes... Ela mata apenas em último caso, e descobriu de um de seus atacantes que Zato-One entraria em um torneio. Considerando-se capaz de vencê-lo em uma luta, ele pretende matá-lo e por um fim ao seu tormento, além de aniquilar de vez a Guilda dos Assassinos.

Aparência: Uma linda jovem russa de estatura mediana (1,70m), muito magra (48 quilos). Millia tem cabelos loiros muito longos, e olhos azuis. Ela veste uma espécie de uniforme de combate com um manto, além de luvas e botas.

Jogando com Millia: Você é calma e pacífica, mas mata quando necessário. Gosta de brincar com gatos, e valoriza muito sua honra... mas detesta ser lembrada de sua infância ou perder parte



de seu cabelo em combate. Quando uma destas coisas acontece, você pode perder o controle.

Arma: A arma de Millia é seu longo cabelo loiro, que ela manipula ao seu bel prazer.

Música Tema: White in Pain (“Dor em Branco”)

Conceito: fugitiva

Estilo: Kabbadi

Assinatura: Isso sim é cabelo estiloso!

Escola: guilda dos assassinos

Atributos:

Força 4, Destreza 7, Vigor 4; Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 6; Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades:

Manha 3, Lábia 3, Intimidação 2, Furtividade 5, Segurança 3, Sobrevivência 2, Arena 3, Medicina 3, Estilos 1, Investigação 3

Antecedentes:

Recursos 2, Contatos 3

Técnicas:

Soco 3, Chute 3, Apresamento 4, Bloqueio 3, Esportes 4, Foco 4

Manobras Especiais:

Extendible Limbs*, Jump, Power Uppercut, Fireball, Improved Fireball, Charge Attack (Improved Fireball), Bear Hug*, Super Move (Bear Hug), Triple Strike*, Drunken Monkey Roll, Throw, Suplex

Manobras marcadas com um * são aplicadas com o cabelo, bem como todas as Manobras Básicas.

Combos: Jab – Triple Strike – Bear Hug (dizzy)

Chi 7, Força de Vontade 7, Saúde 14

Zato-One

“Através da minha sombra eu aniquilarei aquela mulher!”

Zato era um membro da Guilda dos Assassinos, mas ficava a maior parte do tempo deprimido com o cusro que sua vida levou. Ele descobriu um ritual antigo e proibido, que aumentaria seu poder – mas poderia custar sua vida. O ritual custou a Zato sua visão, mas ampliou seus outros sentidos a um nível sobrenatural... e o mais impressionante, lhe concedeu a habilidade de controlar sua própria sombra. Utilizando suas novas habilidades ao máximo, ele se tornou líder da Guilda. Em uma missão, ele foi traído por Millia – a única pessoa em quem ele já havia acreditado. Foi preso, mas um homem surgiu em sua cela com a proposta de participar do torneio. Com a oportunidade de se vingar, Zato decidiu participar.



Aparência: Zato é um espanhol alto (1,80m) e esguio (68 quilos), de cabelos loiros (embora em um tom escuro) longos, aparentando cerca de 30 anos. Ele veste um traje colante negro, e uma espécie de faixa vermelha sobre os olhos – que, um dia, foram azuis.

Jogando com Zato: Você quer poder acima de tudo – poder mover o mundo, você o tem, e quer mais. Você acredita no sacrifício voluntário, e poderia morrer se achasse que isso influiria em algo importante. Acima de tudo, você quer reencontrar Millia, para vingar-se dela.

Arma: A arma de Zato é muito peculiar – ele luta manipulando sua própria sombra!

Música Tema: Black Soul (“Alma Negra”)

Conceito: líder da Guilda dos Assassinos

Estilo: Silat

Assinatura: sombra

Escola: Guilda dos Assassinos

Atributos:

Força 4, Destreza 4, Vigor 5; Carisma 3, Manipulação 6, Aparência 4; Percepção 8, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades:

Prontidão 8, Luta às Cegas 8, Intimidação 3, Manha 6, Lábia 4, Medicina 4, Arena 2, Furtividade 6

Antecedentes:

Recursos 4, Contatos 5, Staff 5, Fama 1 (no submundo)

Técnicas:

Soco 4, Chute 5, Apresamento 4, Bloqueio 4, Esportes 4, Foco 6

Manobras Especiais:

Foot Sweep, Sonic Boom, Yoga Teleport, Charge Attack (Sonic Boom, Psychokinetic Channeling), Psychokinetic Channeling, Super Move (Sonic Boom, Psychokinetic Channeling), Jump

Chi 10, Força de Vontade 8, Saúde 17

Kliff Undersn

O antigo líder da sacra Ordem de Cavaleiros da Luz, Kliff liderou a Ordem durante décadas e era temido e respeitado por todo o mundo. Quando se aposentou, nomeando Ky como seu sucessor, recebeu como presente de despedida sua espada favorita – *Zanryutou*, ou espada que corta dragões. Essa arma gigantesca é uma variação ainda maior de uma espada forjada no Japão feudal conhecida como *Zanbatou*, ou espada que corta cavalos.

Aposentado, Kliff apenas pesquisava sobre artes marciais – especialmente as do país perdido, Japão. Sentindo uma anomalia no fluxo das energias místicas do mundo, ele sentiu que Justice poderia estar de volta. Decidido a voltar ao campo de batalha, ele se inscreveu no torneio...

“Velhos soldados nunca morrem! Prepare-se, jovem...”



Aparência: Extremamente baixo (1,47m) mas musculoso (55 quilos), de cabelos e barba brancos, Kliff lembra um anão de fantasia medieval. O Dragão dos Cavaleiros da Luz, como também é conhecido, nasceu na Suíça, quase 50 anos atrás. Ele sempre veste o antigo uniforme da Sacra Ordem, mais simples que o de Ky.

Jogando com Kliff: Você é um homem que impõe respeito, apesar da pouca estatura. É bem humorado, e as pessoas tendem a se espelhar em você. Você sente falta dos velhos dias, apesar de gostar da paz – mas nada faz seu sangue ferver mais que um bom combate...

Arma: Zanryutou é uma variação ainda maior da Zanbatou – a espada é maior que Kliff. A técnica básica para combate usando a Zanryutou é Espadas, e um lutador precisa de no mínimo Força 5 e Espadas 5 para empunhá-la de forma eficiente. As estatísticas da Zanryutou são: Velocidade –1, Dano +6, Movimento +0.

Música Tema: Pride & Glory (“Orgulho e Glória”)

Conceito: Cavaleiro da Luz veterano

Estilo: Forças Especiais

Atributos:

Força 6, Destreza 4, Vigor 5; Carisma 6, Manipulação 3, Aparência 3; Percepção 3, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades:

Intimidação 6, Prontidão 4, Manha 3, Liderança 4, Sobrevivência 4, Furtividade 2, Condução 1, Mistérios 6, Estilos 3, Arena 4, Investigação 3

Antecedentes:

Recursos 3, Aliados 3, Contatos 3, Fama 5

Técnicas:

Soco 4, Chute 4, Apresamento 4, Bloqueio 5, Esportes 3, Foco 6, Espada 4

Manobras:

Sonic Boom, Jump, Hyper Fist, Power Uppercut, Super Move (Sonic Boom), Charge Attack (Sonic Boom), Flying Body Spear

O Hyper Fist de Kliff pode ser executado com os punhos ou com a espada.

Chi 8, Força de Vontade 8, Saúde 18

Doutor Baldhead

Um dia este chinês teve a reputação de ser o melhor médico do mundo. Um dia, porém, a garota que estava em sua mesa de operações faleceu. Não foi sua culpa, sendo este ato arquitetado por colegas inescrupulosos com inveja de seu gênio médico. De qualquer forma, a experiência destruiu sua mente e o transformou em um psicopata, decidido a realizar “operações” pelo mundo... Baldhead foi preso em uma instituição especial, e recentemente foi libertado por um homem estranho, que exige apenas sua participação no torneio.

“Muitos pacientes hoje! Faça a sua reserva!”

Aparência: Os anos de loucura afetaram a aparência deste homem. De alguma forma, talvez através de drogas, ele atingiu a absurda altura de 2,84m. Extremamente magro e de aspecto repugnante, ele tem pele cinzenta, cabeça raspada (o que lhe garante o apelido) e olhos arregalados. Durante a maior parte do tempo está de boca aberta, com a língua para fora e por vezes até mesmo espumando.

Jogando com Baldhead: Você é insano. Suas “operações” não são assassinatos sangrentos, mas sim uma forma refinada de praticar a medicina – todos sentem dores, você apenas faz com que eles nunca mais o sintam. Você

não se acha um monstro, e sim um salvador da humanidade. Você tem lapsos de sanidade, mas eles são curtos. Quando não está matando, está planejando como fazê-lo.

Arma: Um bisturi gigantesco com as estatísticas de uma lança, que ele chama de Rerere.

Música Tema: Suspicious Cook ("Cozinheiro Suspeito"... estranho, ele é um médico o.Ox)

Conceito: psicopata

Estilo: kickboxing ocidental

Escola: auto-didata

Assinatura: insanidade total

Atributos:

Força 5, Destreza 6, Vigor 5; Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 1; Percepção 6, Inteligência 6, Raciocínio 6

Habilidades:

Prontidão 2, Lábia 3, Manha 1, Intimidação 3, Perspicácia 1, Luta às Cegas 2, Segurança 2, Furtividade 4, Sobrevivência 1, Medicina 8, Investigação 1, Mistérios 1

Antecedentes:

Nenhum

Técnicas:

Soco 3, Chute 5, Apresamento 3, Bloqueio 3, Esportes 4, Lança 6, Foco 3

Manobras:

Ax Kick, Jump, Foot Sweep (lança), Flying Body Spear, Hundred Hand Slap (lança), Super Move (Hundred Hand Slap), Charge Attack (Hundred Hand Slap), Dashing Punch (lança)

Combos: Lança Jab – Dashing Punch; Bloqueio – Hundred Hand Slap (dizzy)

Chi 6, Força de Vontade 8, Saúde 18

Axl Low

Axl nasceu na Inglaterra do século XX. Convivendo com violência e ódio em sua vizinhança, ele se recusava a cruzar os braços. Ele decidiu "limpar" sua vizinhança com as próprias mãos... e o conseguiu em 6 meses. Infelizmente, uma distorção temporal o arremessou mais de 200 anos no futuro. Perdido em um futuro distorcido, Axle busca o caminho de volta há dois anos. Ouvindo sobre o prêmio do torneio, ele rapidamente se inscreve...
"Será que eu finalmente encontrei o caminho de volta para casa?"

Aparência: Axl se veste como um roqueiro dos anos 90 (por que será...?). Ele tem cabelos loiros e olhos azuis, é de estatura e peso medianos.

Jogando com Axl: Você quer voltar logo para casa, reencontrar sua namorada Megumi e aproveitar a paz que lutou tanto para conseguir. Nada vai ficar no seu caminho.

Armas: Uma kusari-gama.

Música Tema: March of the Wicked King ("Marcha do Rei Pervertido")

Conceito: vítima da "Síndrome de Alice"

Estilo: kickboxing ocidental

Escola: auto-didata

Assinatura: anacronismo

Atributos:

Força 6, Destreza 5, Vigor 6; Carisma 5, Manipulação 2, Aparência 4; Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades:

Manha 4, Lábia 2, Prontidão 4, Perspicácia 1, Segurança 3, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Investigação 4, Arena 2, Computador 1

Antecedentes:



Recursos 1, Contatos 5 (no século XX), Aliados 5 (no século XX)

Técnicas:

Soco 3, Chute 3, Apresamento 5, Bloqueio 5, Esportes 3, Armas de Corrente 5, Foco 5

Manobras Especiais:

Throw, Suplex, Chi Push, Psychokinetic Channeling, Buffalo Punch (kusari), Charge Attack (Chi Push, Buffalo Punch), Foot Sweep (kusari), Super Move (Psychokinetic Channeling, Buffalo Punch)

Chi 7, Força de Vontade 6, Saúde 15

May

May é uma das muitas órfãs das Cruzadas. Ela foi adotada pelo capitão pirata Johnny, por quem se apaixonou com o tempo – ele desempanhava os papies combinados de pai, irmão e amor platônico para a pequena sobrevivente da nação japonesa. Embora Johnny roubasse dos ricos para dar aos pobres, um crime é um crime – e ele foi preso. Os membros da tripulação em liberdade armavam planos para salva-lo, até que surgiu o torneio. A melhor combatente a bordo, May decidiu participar...

“Não se preocupe, Johnny! May está vindo para salva-la!”



Aparência: Uma jovem baixa e magra de cabelos e olhos castanhos, vestindo uma roupa pirata vermelha e segurando uma âncora de navio (!!).

Jogando com May: Você é uma criança. Ria, chore, faça barulho... e pense em Johnny. Pense muito nele. Ele é a razão da sua vida, e você vai fazer tudo para liberta-lo... qualquer coisa.

Armas: Uma âncora de navio com as estatísticas de um machado.

Música Tema: Unidentified Chiel (“Criança Não-Identificada”)

Conceito: órfã pirata apaixonada

Estilo: Wu Shu

Escola: navio de Johnny

Assinatura: inocência

Atributos:

Força 4, Destreza 6, Vigor 4; Carisma 6, Manipulação 4, Aparência 5; Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades:

Prontidão 3, Manha 3, Lábria 2, Intimidação 4, Perspicácia 1, Luta às Cegas 2, Furtividade 4, Segurança 1, Sobrevivência 5, Investigação 3, Arena 3

Antecedentes:

Recursos 3, Aliados 5, Contatos 3, Staff 5

Técnicas:

Soco 2, Chute 4, Bloqueio 3, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 4, Machado 4

Manobras Especiais:

Rolling Attack, Charge Attack (Rolling Attack), Super Move (Lightning Leg), Pile Driver, Lightning Leg (machado), Fireball, Jump

Chi 8, Força de Vontade 7, Saúde 16

Testament

A mente maligna por trás dos torneios. Um dia Testamento foi um homem comum, o filho adotivo de Kliff. Mas, quando fez experimentos de amplificações de Gear em si mesmo, se tornou um insano psicopata, com o desejo de trazer Justice de volta apenas para saciar sua sede de sangue.

Aparência: Um jovem suíço andrógino alto e esguio de cabelos negros, usando roupas góticas e maquiagem. Seus olhos vermelhos transmitem sede de sangue a todos que os vêem.

Jogando com Testament: Você é louco. Sua vida anterior nada importa – hoje você tem os contatos, os recursos e o poder para libertar Justice... e assim o fará. Pois você quer luta. Você quer sangue. Você quer massacre. Mas você adora brincar com crianças... um traço de humanidade? Talvez...

Arma: Uma enorme foice de guerra.

Música Tema: A Fixed Idea (“Uma Idéia Fixa”)

Conceito: boss

Estilo: Kabbadi

Escola: auto-didata

Assinatura: sadismo

Atributos:

Força 5, Destreza 6, Vigor 6, Carisma 4, Manipulação 7, Aparência 5, Percepção 3, Inteligência 6, Raciocínio 6

Habilidades:

Intimidação 6, Manha 6, Lábria 6, Furtividade 5, Segurança 3, Sobrevivência 3, Investigação 6, Mistérios 6, Ciência 6

Antecedentes:

Recursos 5, Contatos 5, Staff 5

Técnicas:

Soco 2, Chute 4, Apresamento 5, Bloqueio 5, Esportes 4, Foco 7, Foice 6

Manobras Especiais:

Shockwave (foice), Fireball, Improved Fireball, Acid Breath, Jump, Pin, Throw, Suplex, Power Uppercut (foice), Super Move (Acid Breath, Improved Fireball, Shockwave), Charge Attack (Acid Breath, Improved Fireball, Shockwave)

Combos: Foice Jab – foice jab – foice jab (dizzy)

Chi 10, Força de Vontade 8, Saúde 20

Seishino Baiken

Uma das poucas sobreviventes do Japão. Seishino um dia foi uma cientista que produzia Gears, mas perdeu um braço e um olho nas Cruzadas. Hoje, ela os caça com a mesma devoção que os produzia anos atrás...



“Eu estou entre o céu e o inferno...”



Aparência: Desprovida de um braço e de um olho, Seishino tem uma corrente presa um braço e veste trapos de um quimono para lutar. Ela tem olhos castanhos e cabelos da mesma cor, curtos.

Jogando com Baiken: Você é forte, e sabe disso. Não importa muito o resto. Seu passado foi terrível, e hoje você quer destruir todos os Gears. Você sabe que eles estão por aí, ocultos nas sombras... e quer destruir Justice de uma vez por todas.

Armas: Uma corrente presa ao lugar onde costumava ficar seu braço (parece estranho, mas funciona como um braço normal, mas com alcance de 2 hexes) e uma katana.

Música Tema: A Momentary Life (“Uma Vida Momentânea”)

Conceito: caçadora de Gears

Estilo: kung-fu

Escola: auto-didata

Assinatura: técnicas milenares (and I mean... battoujutsu)

Atributos:

Força 5, Destreza 5, Vigor 6; Carisma 6, Manipulação 6, Aparência 4; Percepção 8, Inteligência 6, Raciocínio 6

Habilidades:

Prontidão 5, Sobrevivência 7, Furtividade 5, Intimidação 5, Investigação 6, Ciência 8, Mistérios 4, Estilos 4, Arena 3, Luta às Cegas 4, Segurança 3, Computador 8

Antecedentes:

Recursos 1, Contatos 5

Técnicas:

Soco 4, Chute 6, Apresamento 6, Esportes 6, Foco 6, Espada 6, Bloqueio 6

Manobras Especiais:

Ax Kick, Jump, Hundred Hand Slap (pode ser usado com a katana), Rekka Ken (pode ser usado com a katana), Fireball, Throw, Suplex, Air Throw, Double-Hit Kick (pode ser usado com a katana), Hurricane Kick (pode ser usado com a katana), Foot Sweep, Super Move (Fireball, Rekka Ken), Charge Attack (Hundred Hand Slap, Fireball)

Combos: Katana Jab – Rekka Ken (katana) – Ax Kick (dizzy)

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Justice

O rebelde que comandou os Gears durante as Cruzadas. Sua prisão dimensional só pode ser quebrada com o sangue de dez guerreiros verdadeiros... por isso existe o torneio.

“Eu fui criado como uma arma... eu sou um símbolo da morte... e a simbolizo bem...”

Aparência: Um monstro cibernético azul e branco (é, a foto está com cores alternativas) de olhos ocre e com uma cauda, Justice é simplesmente aterrorizante. A simples visão deste arauto da morte pode provar ataques cardíacos em pessoas impressionáveis.

Jogando com Justice: Você foi criado como uma arma, e odeia isso. Adoraria ser uma pessoa normal, casar e ter filhos. Mas você é uma fusão de DNA humano e animal trajando uma armadura viva. Os humanos o criaram para uma existência infeliz. A existência de um destruidor de vidas. E você quer destruir as vidas deles... e manter a sua e de seus “irmãos” Gears. Você é o mais forte, e por isso deve sobreviver... não é simples?

Armas: E precisa???

Música Tema: Meet Again (“Reencontro”)

Conceito: Gear primogênito

Estilo: Jeet Kune Dô

Escola: programação

Assinatura: cara, ele é JUSTICE ^_^x

Atributos:

Força 7, Destreza 7, Vigor 8; Carisma 6, Manipulação 6, Aparência 0; Percepção 6, Inteligência 8, Raciocínio 8

Habilidades:

Intimidação 8, Liderança 8, Lábria 5, Manha 5, Perspicácia 5, Sobrevivência 6, Furtividade 6, Computador 8, Medicina 5, Investigação 6, Luta às Cegas 4, Segurança 4, Prontidão 4, Ciência 6

Antecedentes:

Fama 5, Contatos 5, Aliados 5, Staff 5, Cibernética 8

Técnicas:

Soco 5, Chute 5, Bloqueio 6, Apresamento 6, Esportes 6 (cauda)

Manobras:

Backflip Kick, Fireball, Improved Fireball, Stunning Shout, Backflip, Power Uppercut, Throw, Suplex, Repeating Fireball, Upper Tail Strike, Tail Sweep, Charge Attack (Upper Tail Strike, Improved Fireball, Repeating Fireball), Super Move (Upper Tail Strike, Improved Fireball, Repeating Fireball), Deflecting Punch, Punch Defense, Kick Defense, Grappling Defense, Air Throw, Stomach Pump

Combos: Bloqueio – Repeating Fireball (dizzy)

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

