









1 - Billy (Tabela de Combate)

Nome da Manobra	Velocidade	Dano	Movimento	Efeito
Jab	7	8	4	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Strong	5	10	4	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Fierce	4	12	3	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Short	6	5	4	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Forward	5	7	3	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Roundhouse	3	9	3	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Apresamento	5	5	Um	<i>Manobra Básica; Ignora Bloqueio.</i>
Bloqueio	9	-	Nenhum	<i>Manobra Básica; Defende Knockdown.</i>
Movimento	8	-	7	<i>Manobra Básica; Movimento Direto.</i>
Jump	8	-	4	Aérea; Esquiva de Projeteis.
Kippup	Especial	Especial	Especial	Automático; Knockdown (-1).
Power Uppercut	4	12	Um	Knockdown VS Manobra Aérea.
Fist Sweep	4	12	2	Agachamento; Knockdown.
Punch Defense	9	-	-	Absorve 11 contra soco; 5 contra chute.
Lunging Punch	5	10	5	Agachamento; Defende com Kick Defense.

2 – Arby (Tabela de Combate)

Nome da Manobra	Velocidade	Dano	Movimento	Efeito
Jab	6	8	3	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Strong	4	10	3	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Fierce	3	12	2	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Short	5	5	3	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Forward	4	7	2	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Roundhouse	2	9	2	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Apresamento	4	9	Um	<i>Manobra Básica; Ignora Bloqueio.</i>
Bloqueio	8	-	Nenhum	<i>Manobra Básica; Defende Knockdown.</i>
Movimento	7	-	6	<i>Manobra Básica; Movimento Direto.</i>
Jump	7	-	3	Aérea; Esquiva de Projeteis.
Head Butt	4	12	1	Nenhum.
J. Shoulder Butt	4	11	2	Aérea; Esquiva de Projeteis.
Lunging Punch	4	10	4	Agachamento; Defende com Kick Defense.
Air Smash	3	12	2	Aérea; Pousa no mesmo hexágono da Vítima.
Suplex	4	11	Um	Knockdown; Vítima cai no hexágono adjacente.
Grappling Defense	8	-	2	Absorve o Dano com Apresamento e Vigor.

3 – Rick (Tabela de Combate)

Nome da Manobra	Velocidade	Dano	Movimento	Efeito
Jab	7	8	3	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Strong	5	10	3	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Fierce	4	12	2	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Short	6	5	3	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Forward	5	7	2	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Roundhouse	3	9	2	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Apresamento	5	8	Um	<i>Manobra Básica; Ignora Bloqueio.</i>
Bloqueio	9	-	Nenhum	<i>Manobra Básica; Defende Knockdown.</i>
Movimento	8	-	6	<i>Manobra Básica; Movimento Direto.</i>
Jump	8	-	3	Aérea; Esquiva de Projeteis.
Fist Sweep	4	12	1	Agachamento; Knockdown.
Power Uppercut	4	12	Um	Knockdown VS Aérea.
Kippup	Especial	Especial	Especial	Automático; Knockdown (-1).
Dashing Punch	5	13	5	1 FdV.
Lunging Punch	5	10	4	Agachamento; Defende com Kick Defense
Claw Jab	9	12	3	Técnica Armada.
Claw Strong	7	14	3	Técnica Armada.
Claw Fierce	6	16	2	.Técnica Armada.

4 – Andore Jr. (Tabela de Combate)

Nome da Manobra	Velocidade	Dano	Movimento	Efeito
Jab	6	7	3	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Strong	4	9	3	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Fierce	3	11	2	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Short	5	5	3	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Forward	4	7	2	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Roundhouse	2	9	2	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Apresamento	4	10	Um	<i>Manobra Básica; Ignora Bloqueio.</i>
Bloqueio	8	-	Nenhum	<i>Manobra Básica; Defende Knockdown.</i>
Movimento	7	-	6	<i>Manobra Básica; Movimento Direto.</i>
Jump	7	-	3	Aérea; Esquiva de Projeteis.
Air Smash	3	12	2	Aérea; Esquiva de Projeteis.
Suplex	4	12	Um	Knockdown; Vítima cai no hexágono adjacente.
Ear Pop	3	4	2	Vítima não absorve dano com Vigor.
Spinning Back Fist	4	10	4	Nenhum.
Elbow Smash	6	10	Um	Nenhum.
Lunging Punch	4	9	4	Agachamento; Defende com Kick Defense.
Head Butt	4	11	1	Nenhum.
Piler Drive	2	14	Um	Knockdown; Ignora Bloqueio.
Grappling Defense	8	-	-	Absorve dano com Apresamento e Vigor.















1 - Dave (Tabela de Combate)

Nome da Manobra	Velocidade	Dano	Movimento	Efeito
Jab	5	8	3	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Strong	3	10	3	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Fierce	2	12	2	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Short	4	9	3	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Forward	3	11	2	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Roundhouse	1	13	2	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Apresamento	3	8	Um	<i>Manobra Básica; Ignora Bloqueio.</i>
Bloqueio	7	-	Nenhum	<i>Manobra Básica; Defende Knockdown.</i>
Movimento	6	-	6	<i>Manobra Básica; Movimento Direto.</i>
Jump	6	-	3	Aérea; Esquiva de Projeteis.
Air Smash	2	12	2	Aérea; Esquiva de Projeteis.
Ear Pop	2	5	2	Vítima não absorve o dano com Vigor; -1 Honra.
Haymaker	Especial	Especial	Especial	Soco Básico; Dano+4; Vel-2; Mov-2.
Head Butt	3	12	1	Nenhum.
Power Uppercut	2	12	Um	Knockdown VS Aérea.
Wounded Knee	1	12	2	Vítima sofre -2 em Mov. e Vel. 2 turnos seguidos.
Punch Defense	7	-	-	Absorve 13 contra soco; 7 contra chute.
Kippup	Especial	Especial	Especial	Automática; Em Knockdown -1 (Velo.)
Suplex	3	10	Um	Knockdown; Alvo Arremessado no Héx. Adjac.
Kick Defense	7	-	-	Absorve 13 contra chute; 7 contra soco.
Cassetete Jab	5	14	4	Técnica Armada.
Cassetete Strong	3	16	4	Técnica Armada.
Cassetete Fierce	2	18	3	Técnica Armada.

2 - Callman (Tabela de Combate)

Nome da Manobra	Velocidade	Dano	Movimento	Efeito
Jab	7	8	4	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Strong	5	10	4	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Fierce	4	12	3	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Short	6	9	4	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Forward	5	11	3	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Roundhouse	3	13	3	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Apresamento	5	9	Um	<i>Manobra Básica; Ignora Bloqueio.</i>
Bloqueio	9	-	-	<i>Manobra Básica; Defende Knockdown.</i>
Movimento	8	-	7	<i>Manobra Básica; Movimento Direto.</i>
Jump	8	-	4	Aérea; Esquiva de Projétil.
Wall Spring	7	-	4	Aérea; Salto 2 (+2 Mov. Soco ou Chute Básico.)
J. Shoulder Butt	5	12	3	Aérea; Esquiva de Projeteis.
Kippup	Especial	Especial	Especial	Automático; Penalidade -1 Knockdown.
Wounded Knee	3	12	3	Vítima -2 Mov. e Vel. 2 Turnos Seguidos.
Punch Defense	9	-	-	Absorve 13 contra Soco; 7 contra Chute.
Throw	3	11	Um	Knockdown; Arremesso igual Força.
Kick Throw	4	13	Um	Knockdown; Arremesso Igual Força.
Kick Defense	9	-	-	Absorve 13 contra Chute; 7 contra Soco.
Foot Sweep	3	12	2	Agachamento; Knockdown.

3 – Caine (Tabela de Combate)

Nome da Manobra	Velocidade	Dano	Movimento	Efeito
Jab	7	8	3	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Strong	5	10	3	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Fierce	4	12	2	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Short	6	9	3	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Forward	5	11	2	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Roundhouse	3	13	2	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Apresamento	5	5	Um	<i>Manobra Básica; Ignora Bloqueio.</i>
Bloqueio	9	-	-	<i>Manobra Básica; Defende Knockdown.</i>
Movimento	8	-	6	<i>Manobra Básica; Movimento Direto.</i>
Jump	8	-	3	Aérea; Esquiva de Projeteis.
Flying Knee Thrust	6	11	4	Aérea; Esquiva de Projeteis; 1 FdV.
Power Uppercut	4	12	Um	Knockdown VS Aérea.
Suplex	5	10	Um	Knockdown; Vítima cai hexágono adjacente.
Neck Choke	4	11	Um	Apresamento Sustentável.
Spinning Back Fast	4	11	4	Nenhum.
Foot Sweep	3	12	1	Agachamento; Knockdown.
Spinning Foot Sweep	3	12	-	Agachamento; Knockdown.
Throw	3	10	Um	Knockdown; Vítima Arremessada igual Força.
Air Throw	7	13	3	Interrompe Manobra Jump ou Similares; 1 FdV.
Hair Throw	3	13	Dois	Ignora Bloqueio.
Handstand Kick	4	13	1	Knockdown VS Aérea.
Hyper Fist	6	9	Um	3x Rolagens de dano; 1 FdV.
Chave de Fenda Jab	7	12	4	Técnica Armada
Chav. de Fenda Strong	5	14	4	Técnica Armada
Chave de Fenda Fierce	4	16	3	Técnica Armada

4- Drake (Tabela de Combate)

Nome da Manobra	Velocidade	Dano	Movimento	Efeito
Jab	5	9	3	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Strong	3	11	3	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Fierce	2	13	2	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Short	4	5	3	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Forward	3	7	2	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Roundhouse	1	9	2	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Apresamento	3	9	Um	<i>Manobra Básica; Ignora Bloqueio.</i>
Bloqueio	7	-	-	<i>Manobra Básica; Defende Knockdown.</i>
Movimento	6	-	6	<i>Manobra Básica; Movimento Direto.</i>
Jump	6	-	3	Aérea; Esquiva de Projeteis.
J. Shoulder Butt	3	11	2	Aérea; Esquiva de Projeteis.
Head Butt	3	13	1	Nenhum.
Shockwave	3	10	-	Linha Reta; Afeta Adjacentes dano 5.
Ear Pop	2	6	2	Vítima não abs. dano com Vigor; -1 honra.
Buffalo Punch	1	15	Um	Nenhum.
Bull Head	2	14	4	Esquiva de Projeteis; Knockdown.
Air Smash	2	12	2	Aérea; Pousa no hexágono da vítima.
Neck Choke	2	12	Um	Apresamento Sustentável.
Grappling Defense	7	-	2	Abs Apresamento Bloqueio e Vigor.
Punch Defense	7	-	-	Abs 13 contra soco; 7 contra chute.
Kick Defense	7	-	-	Abs 13 contra chute; 7 contra soco.
Corrente Jab	6	9	3	Técnica Armada.
Corrente Strong	4	11	3	Técnica Armada.
Corrente Fierce	3	13	2	Técnica Armada.

5 – Wong (Tabela de Combate)

Nome da Manobra	Velocidade	Dano	Movimento	Efeito
Jab	6	9	3	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Strong	4	11	3	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Fierce	3	13	2	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Short	5	9	3	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Forward	4	11	2	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Roundhouse	2	13	2	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Apresamento	4	6	Um	<i>Manobra Básica; Ignora Bloqueio.</i>
Bloqueio	8	-	-	<i>Manobra Básica; Defende Knockdown.</i>
Movimento	7	-	-	<i>Manobra Básica; Movimento Direto.</i>
Jump	7	-	3	Aérea; Esquiva de Projétil.
Monkey Grab Punch	2	11	3	Ignora Bloqueio.
Double-Hit Punch	3	10	2	Duas Rolagens de Dano.
Double-Hit Kick	2	10	2	Duas Rolagens de Dano.
Foot Sweep	2	12	1	Agachamento; Knockdown.
Throw	2	8	Um	Knockdown; Arremesso (Força).
Kippup	Especial	Especial	Especial	Automático; Knockdown (-1)
Punch Defense	8	-	-	Absorve 13 contra soco; 7 contra chute e outros.
Deflecting Punch	6	10	-	Absorve Dano de Soco com Bloqueio.
Drunken Monkey Roll	7	-	5	Esquiva de Projéteis.
Regeneration	4	-	-	1 turno recupera Saúde igual nível de Foco; 1Chi.
Dim Mak	4	10	3	Pode escolher em qual turno aplica o dano.

6 – Stray (Tabela de Combate)

Nome da Manobra	Velocidade	Dano	Movimento	Efeito
Jab	8	9	5	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Strong	6	11	5	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Fierce	5	13	4	<i>Manobra Básica de Soco.</i>
Short	7	5	5	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Forward	6	7	4	<i>Manobra Básica de Chute.</i>
Roundhouse	4	9	4	<i>Manobra Básica; Ignora Bloqueio.</i>
Apresamento	6	10	Um	<i>Manobra Básica; Ignora Bloqueio.</i>
Bloqueio	10	-	-	<i>Manobra Básica; Vigor e Bloqueio.</i>
Movimento	9	-	8	<i>Manobra Básica; Movimento Direto.</i>
Jump	9	-	5	Aérea; Esquiva de Projétil.
Fist Sweep	5	13	3	Agachamento; Knockdown.
Power Uppercut	5	13	Um	Knockdowns VS Aérea.
Dashing Punch	6	14	7	1 FdV.
Dashing Uppercut	6	14	7	Knockdown Vs Aérea; 1 FdV.
Lunging Punch	6	11	6	Agachamento; Defende apenas com Kick Defense.
J. Shoulder Butt	6	13	4	Aérea; Esquiva de Projeteis.
Haymaker	Especial	Especial	Especial	Soco Básico; Dano+4; Vel-2; Mov-2.
Widowmaker	3	15	Dois	Aérea; Esquiva de Projeteis; Knockdown
Suplex	6	12	Um	Knockdown; Vítima cai no hexágono adjacente.

Final Boss – Marshall Black (Tabela de Combate)

Nome da Manobra	Velocidade	Dano	Movimento	Efeito
Jab	7	10	4	<i>Manobra Básica de Soco</i>
Strong	5	12	4	<i>Manobra Básica de Soco</i>
Fierce	4	14	3	<i>Manobra Básica de Soco</i>
Short	6	10	4	<i>Manobra Básica de Chute</i>
Forward	5	12	3	<i>Manobra Básica de Chute</i>
Roundhouse	3	14	3	<i>Manobra Básica de Chute</i>
Apresamento	5	11	Um	<i>Manobra Básic; Ignora Bloqueio.</i>
Bloqueio	9	-	-	<i>Manobra Básica; Defende Knockdown.</i>
Movimento	8	-	7	<i>Manobra Básica; Movimento Direto.</i>
Jump	8	-	4	<i>Aérea; Esquiva de Projétil.</i>
Kippup	Especial	Especial	Especial	<i>Knockdown (-1).</i>
Spinning Back Fist	4	13	5	<i>Nenhum.</i>
Spinning Clothesline	5	11	2	<i>Dano x2; Acerta no Adjacente; Empurra 1.</i>
T.Spinning Clothesline	6	11	3	<i>Dano x2; Acerta no Adjacente; Empurra 1; 1 FdV.</i>
Energy Shield	4	9	-	<i>1 Chi.</i>
Suplex	5	12	Um	<i>Knockdown; Vítima cai no hexágono adjacente.</i>
Foot Sweep	3	13	2	<i>Agachamento; Knockdown.</i>
Maka Wara	Especial	7	Especial	<i>Automático; Dano toda vez que receber um golpe.</i>
Chicote Jab	8	15	5	<i>Técnica Armada.</i>
Chicote Strong	6	17	5	<i>Técnica Armada.</i>
Chicote Fierce	5	19	4	<i>Técnica Armada.</i>
Metralhadora	5	13	-	<i>Técnica Armada; 2x Dano.</i>