

**Empate de Jutsu**

Ambos as pessoas [Usuário e Alvo] irão usar um jutsu de distância equivalente (Curta contra curta, média contra Média e Longa contra longa)

Antes de rolar a decisão do empate, ambos os jogadores rolarão seus dados para saber se haverá ou não critico/erro crítico.

Ambos os jogadores irão empatar os jutsus e irão rolar 1d10+Ninjutsu+Bônus de Rank + Vantagem Elemental (Se houver).

Durante o empate, os jogadores participantes poderão trocar o jutsu utilizado desde que se encaixe na distância equivalente.

Aquele que vencer 3 vezes no dado, vencerá o empate.

As rolagens críticas do empate não são validas como Dano Critico/Erro Crítico.

Aquele que perder o empate levará o dano de seu próprio jutsu somado ao jutsu do adversário.

**Bônus de Rank Durante o Empate (Não Cumulativo)**

E = 0

D = +2

C = +4

B = +6

A = +8

S = +10

SS = +12

SS+ = +14

Maior que SS+ = +16

**Vantagem Elemental**

Cada elemento possui uma vantagem sobre certo elemento e desvantagem contra outro elemento. Elementos que tiverem em vantagem recebem um bônus de +4 na rolagem de empate.

**Distância**

Alguns ataques só poderão ser utilizados enquanto distantes do adversário como jutsus que requerem muitos selos, um exemplo: em uma luta corpo a corpo, utilizar um jutsu que requere selos dará ao usuário do jutsu uma penalidade definida pelo mestre, caso o adversário ataque o usuário do jutsu enquanto em distância corpo a corpo, ele terá a vantagem sobre o usuário do jutsu. Exceções: Jutsus que não requerem selos, poderão ser usados sem penalidade.