

**Sistema Geral**

O mestre irá anunciar os dados de acordo com cada situação, mas resume-se a 1d20+Atributo Secundário. O mestre irá impor uma dificuldade, mas caso seja contra outro jogador, o dado maior vencerá.

Caso os dados empatem, ambos deverão jogar novamente.

Caso um dos dados seja critico, o jogador que rolou o dado critico caso ganhe o empate, terá seu dano/defesa será valido como crítico. Críticos não são cumulativos.

Jutsus utilizados errando ou acertando terão seu gasto contado.

**Ordem dos Turnos**

Todos os jogadores participantes rolarão 1d20+Reflexo, assim será definida a ordem dos turnos.

**Ofensivo**

Neste turno, o jogador poderá escolher: 1 Ação Ofensiva, quantas ações quiser de suporte sem repetir e 1 Ação de Movimento.

O jogador pode escolher deixar de agir no seu turno ofensivo para ficar de prontidão.

Quando em prontidão, o personagem trocará sua ação ofensiva por uma segunda defensiva, no qual ele poderá utilizar para proteger um de seus aliados dando 2 defesas.

**Defensivo**

Neste turno, o jogador poderá escolher: 1 Ação Defensiva somente.

O jogador pode escolher usar a ação de defesa a qualquer momento durante a ação do adversário, caso o adversário utilize algum suporte que o personagem possa impedir, o jogador pode usar a ação defensiva para impedi-lo, isso vale para movimentação também.

O jogador que estiver defendendo, pode passar sua ação defensiva a outra pessoa/personagem/jogador, para que eles a defendam. Mas caso a pessoa escolhida falhe em defender, o personagem não poderá mais realizar ações defensivas recebendo o dano.