Sistema de Guerra

O sistema de guerra é um sistema criado para quando o contexto da narração se encontra na situação em que vários mobs podem ser eliminados simultaneamente.

A quantidade de alvos que o usuário pode eliminar é limitada na formula ATB/2, sendo que ATB (Atributo) se referencia ao ataque utilizado pelo personagem.

Caso seja utilizado jutsu, a extensão de alvos que podem ser atingidos simultaneamente aumenta.

Bônus por Rank de Jutsu

Rank E: +0 Mobs

Rank D: +3 Mobs

Rank C: +6 Mobs

Rank B: +8 Mobs

Rank A: +10 Mobs

Rank S: +12 Mobs

Rank SS: +14 Mobs

Rank SS+: +17 Mobs

Rank MSS+: + 21 Mobs