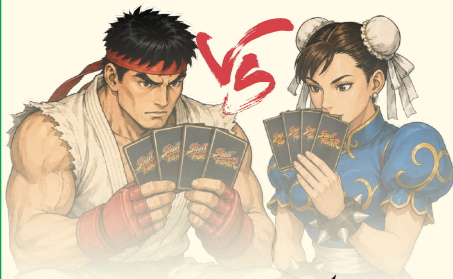


1 SELECIONE AS CARTAS

Cada jogador seleciona uma carta de combate, e a mantém em segredo.



SEGREDO É TÁTICA!

2 DECLARE A VELOCIDADE

Cada jogador anuncia a **VELOCIDADE** da manobra que escolheu.



MENOR VELOCIDADE AGE PRIMEIRO NO PASSO 3 (MOVIMENTO).



Mesma Velocidade? Compare raciocínio.

Quem tiver mais alto tem maior *Velocidade*.



Raciocínio Igual? Compare Percepção.

Quem tiver mais alto tem maior *Velocidade*.



Ainda Igual?

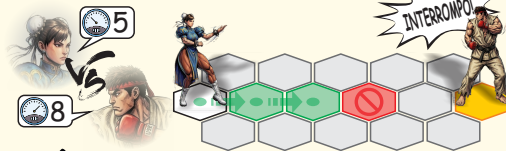
Cada um rola 1 D10.

Quem tirar o maior número tem maior *Velocidade*.

Repita até alguém vencer.

3 MOVIMENTO

O **Movimento** começa com quem tem a **Velocidade mais baixa**. Ele usa seu **MOVIMENTO**. Ao terminar, pode passar para o **Passo 4 (Ataque)**.



UM PERSONAGEM COM VELOCIDADE MAIS ALTA PODE INTERRUPTAR O MOVIMENTO DE OUTRO QUE TENHA VELOCIDADE MAIS BAIXA.



Ele declara que interrompe e indica em que ponto do movimento do outro agirá. O **interrompido** para e lembra quanto movimento ainda tem.



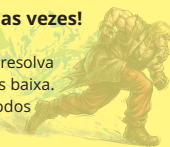
O **Personagem mais rápido** se move o quanto desejar dentro do seu limite e vai para o **Ataque**.



Ao terminar, o **interrompido** pode continuar seu turno.

Interrupções podem acontecer várias vezes!

Sempre que houver múltiplas interrupções, resolva as ações da Velocidade mais alta para a mais baixa. Do mais rápido para o mais lento, até que todos tenham concluído suas ações.



4 ATAQUE

Após completar o **Movimento**, o jogador baixa sua **Carta de Combate** para mostra a **Manobra** usada.



Se a **Manobra** pode causar **Dano** e o personagem estiver dentro do alcance necessário para atacar (mesmo hexágono ou adjacente, salvo exceções), ele pode declarar seu ataque.

Prossiga com o **Rolamento de Dano** contra o alvo escolhido.

INTERRUPÇÕES TAMBÉM PODEM ACONTECER DURANTE O ATAQUE

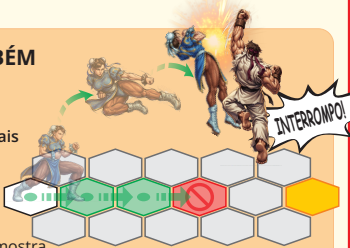
Um lutador de Velocidade mais alta pode interromper outro com velocidade mais baixa:

- a qualquer momento durante o movimento;
- assim que o mais lento mostra sua carta; ou
- até mesmo depois que o alvo for declarado, mas antes do rolamento de Dano.

Assim que a interrupção é declarada, o mais rápido vai para o Passo 3 e realiza seu movimento e ataque. Ao terminar, o mais lento pode completar seu ataque.



Se o alvo estiver fora de alcance, o ataque é **CANCELADO** - nenhum dano é rolado.



5 A VEZ DO LUTADOR SEGUINTE

Assim que o **primeiro lutador** completar seu movimento e atacar, o **lutador com a segunda velocidade mais baixa** começa com o **passo 3 (Movimento)**.



ORDEM DO TURNO: DA VELOCIDADE MAIS BAIXA PARA A MAIS ALTA

1º O MAIS LENTO

2º SEGUNDO MAIS LENTO

3º TERCEIRO MAIS LENTO

4º O MAIS RÁPIDO

Repita o processo até que todos tenham atacado.

6 PREPARAÇÃO PARA O PRÓXIMO TURNO

Se este é um combate de torneio, o Narrador vai querer registrar que um turno se passou (a maioria dos combates de torneio dura 10 turnos).



1 TURNO CONCLUÍDO!

Além disso, resolva agora:

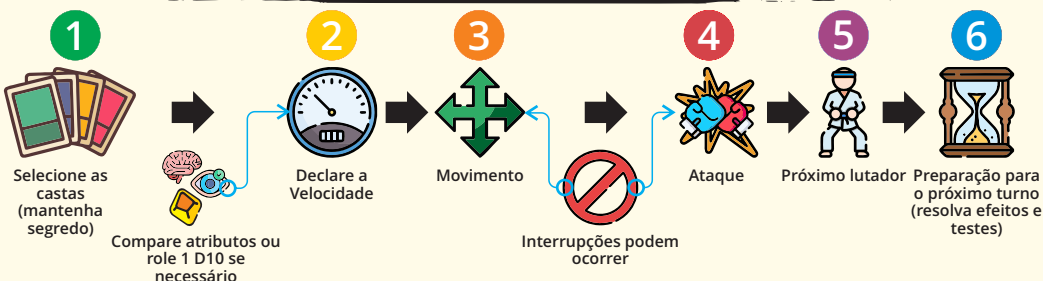


Quaisquer Manobras Especiais que tenham efeitos entre turnos.



Testes para personagens em Apresamentos Sustentados.

RESUMO RÁPIDO DA ORDEM DE JOGO



★ DICAS IMPORTANTES

- Conheça a Velocidade das suas manobras.
- Escolha o momento certo para interromper.
- Fique atento ao alcance!
- A paciência e a leitura do oponente podem decidir a luta.