Passo 1: Escolha das Cartas

Todos escolhem suas cartas e as mantêm em segredo

Passo 2: Declarar as velocidades

Todos declaram suas velocidades. Se empatar, comparam Raciocínio e, se necessário, Percepção, com o valor mais alto vencendo. Persistindo o empate, rolam um dado e o maior valor vence.

O mais lento segue para o Passo 3. Os outros podem interrompê-lo a qualquer momento enquanto ele estiver nos Passos 3 ou 4.

Ou, se preferirem, podem deixá-lo concluir e agirem depois, sempre com o movimento se iniciando com o mais lento entre os que restam para agir.

Passo 3: Movimento

O personagem se movimenta o quanto quiser dentro do limite de movimento de sua manobra. Ao terminar, segue para o passo 4.

Se for interrompido, ele para onde está e aguarda quem o interrompeu realizar os passos 3 e 4. Em seguida, se não tiver sido derrubado, atordoado, nocauteado ou impedido de outra forma, ele continua de onde parou.

Passo 4: Ataque

O personagem baixa sua(s) carta(s) para todos verem sua manobra.

Se for interrompido, ele aguarda quem o interrompeu realizar os passos 3 e 4. Em seguida, se não tiver sido derrubado, atordoado, nocauteado ou impedido de outra forma, ele continua para a conclusão da manobra.

Se é uma manobra que pode causar dano, o personagem declara um alvo e procede com a rolagem de dano.

Se for interrompido após declarar o alvo, ele aguarda quem o interrompeu realizar os passos 3 e 4. Em seguida, se não tiver sido derrubado, atordoado, nocauteado, impedido de outra forma ou afastado do alvo declarado, ele faz sua rolagem de dano.

Passo 5: A vez do personagem seguinte

Se alguma ação foi interrompida pelo ataque realizado, agora ela continua de onde parou.

Se não houver nenhuma ação interrompida, personagens que ainda não agiram poderão agir agora, começando pelo mais lento entre eles no Passo 3. Após todos terem agido, o turno se encerra.

Passo 6: Preparação para o turno seguinte

Testes para sair de Apresamentos Sustentados e manobras que são realizadas entre turnos devem ser jogadas agora.

Manobra de Interrupção/Cancelamento

A qualquer momento antes de ter concluído sua ação, pode haver a troca. A nova velocidade é considerada e o jogador poderá reiniciar no Passo 3

miro