

**Sistema de Amputamento e Danos graves**

Só poderá ser aplicado ataques de amputamento ou atingir órgãos vitais quando a vida do adversário chegar a 20%, as penalidades aumentam o quanto mais dano o adversário receber, porém, para atingir perfeitamente será colocado uma penalidade no atacante imposta pelo mestre.

**Sistema de Marcador de Ferimento**

Quando certos tipos de golpe atingir um adversário, esta área receberá um marcador de ferimento. O que define se o golpe causa marcador de ferimento ou não é o efeito "Abrir ferimento" que o jutsu ou a arma possuirá. São três tipos: Leve, Médio e Grave. Quando seu adversário está com um marcador de ferimento, você poderá mirar seu golpe em cima deste ferimento, abrindo mais a ferida e causando mais danos. No sistema, estes valores são:

Ferimento Leve -3 Acerto +10% Dano Vira Ferimento Médio

Ferimento Médio -2 Acerto +20% Dano Vira Ferimento Grave

Ferimento Grave -1 Acerto +30% Dano - - - - - - - - - - - - - -