**Rolagens**

O mestre irá anunciar os dados de acordo com cada situação, mas resume-se a 1d10+Atributo. 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.

**Sistema de Critico**

No Ataque, o dano será duplicado, porém, critico não garante ao jogador acerto automático, caso o valor total do dado não supere a dificuldade/outro jogador, o personagem errará da mesma forma.

Na Defesa, o jogador ganhará direito a um contra-ataque sem perder seu turno ou vez, porém se o valor total do dado não superar a dificuldade/outro jogador, o personagem recebera o dano da mesma forma.

Se ambos os jogadores tirem critico, um anulará o outro, mas a regra do sistema geral ainda será válida.

**Erro critico**

No Ataque, o alvo receberá metade do dano total. Caso o valor total do dado supere a dificuldade/outro jogador, o personagem acertará da mesma forma.

Na Defesa, o defensor receberá redutor estipulado pelo mestre na próxima ação que fizer ou terá um revés (como ser desarmado, quebrar a arma, deixar algo cair etc...). Caso o valor total do dado supere a dificuldade/outro jogador, o personagem acertará da mesma forma.