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 dano. 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 - - - - - - - - - - - - - -