Status

Pontos de Vida: Geralmente abreviado para P.V, representa o status físico do personagem e o quanto ele pode resistir antes de rolar o dado de morte.

Chakra: Representa a energia espiritual e energia física misturada, o chakra é utilizado para todos os jutsus exceto Taijutsus. Caso o chakra se acabe, o personagem entra em exaustão.

Estâmina: Representa a energia física do personagem, com Estâmina, o personagem realiza ataques físicos (armados e desarmados), Estilos de Luta e Taijutsus.

Senjutsu: Representa o chakra da natureza dado pelo Modo Sannin, a formula ficará em: Mundo Shinobi/Modo Sannin.

Armadura: Representa a resistência que a armadura tem antes de se quebrar.

Tabela de Efeitos

Efeito l Leve l Médio l Grave

Genjutsu: Redutor de -2 (2 Rodadas) l Redutor de -4 (3 Rodadas) l Redutor de -6 (4 Turnos)

Queimadura: Redutor de -2 (2 Rodadas) l Redutor de -4 l Toda vez que utilizar o membro afetado, recebe redutor de -6 e -30 de pv

Esmagamento: Redutor de -2 no membro afetado l Redutor de -5 no membro afetado l Redutor de -8 no membro afetado

Paralisação: Paralisado por 2 Rodadas l Paralisado por 3 Turnos l Paralisado por 6 Turnos

Eletrocutar: Redutor de -2 (2 Rodadas) l Redutor de -4 (4 Rodadas) l Redutor de -6 (6 Rodadas)

Afogamento: Perde 20 pv por turno l Perde 30 pv por turno l O alvo perderá a consciência por 6 Turnos

Sangramento: Perde 20 pv por turno l Perde 50 pv por turno l Perde 80 pv por turno

Perca de Visão: Redutor de -2 em testes relacionados a visão l Redutor de -4 em testes relacionados a visão l Redutor de -8 em testes relacionados a visão

Corrosão (Ácido): Perde 30 de P.V. por turno l Perde 60 de P.V. por turno l Perde 120 de P.V. por turno

Desidratação: Redutor de -3 (3 Turnos) l Redutor de -5 l Redutor de -7 e Incapaz de utilizar Esquiva

Congelamento: Redutor de -3 l Redutor de -5 l Imobilizado. Perde 80 de P.V. por turno.

Perfuração: Perde 20 de P.V. por turno e -2 no membro l Perde 30 P.V.por turno e -4 no membro l Perde 50 de P.V. e -6 no membro perfurado

Envenenamento: Perde-se -20 Pv por turno l Perde-se -50 Pv por turno l Perde-se -80 pv por turno e recebe um redutor de -4

Atordoamento: Redutor de -2 (2 Rodadas) l Redutor de -4 (4 Rodadas) l Redutor de -6 (6 Rodadas)

Supressão de Chakra: Bloqueia 300 de chakra temporário, Redutor de -3 l Bloqueia 600 de chakra temporário, Redutor -5 l Bloqueia 900 de chakra temporário, Redutor -6

Magnetização: Causa um redutor de -3 contra Jiton l Causa um redutor de -5 contra Jiton l Redutor de -8 contra Jiton

Alterar C.d.C: +60 de gasto em técnicas de chakra l +120 de gasto em técnicas de chakra l +200 de gasto em técnicas de chakra

Exaustão: Redutor de -3 em técnicas de Taijutsu/Ken l Redutor de -5 em técnicas de Taijutsu/Kenjutsu l Redutor de -7 em técnicas de Taijutsu/Kenjutsu

Exaustão Ilusória: +60 de gasto em técnicas de estâmina l +120 de gasto em técnicas de estâmina l +200 de gasto em técnicas de estâmina

Redução de Resistência: +60 de dano recebido l +120 de dano recebido l +200 de dano recebido

Controle Mental: Controla as ações do alvo com resistência l Controla as ações do alvo l Controla as ações do alvo sem que ele note que está sendo controlado

Sufocar: Perde 30 pv e 30 estamina (Total: 60pv/stm 2 Rodadas) l Perde 60 pv e 60 estamina (Total: 180pv/stm 3 rodadas) l Perde 100 pv e 100 estamina (Totaç: 400 pv/stm 4 rodadas)

Dreno de Chakra: Absorve 60 de chakra l Absorve 120 de chakra l Absorve 200 de chakra

¹ Corrosão é efeito de Ácido/Futton, esse efeito destrói equipamentos

² Desidratação é efeito de Shakuton

³ Congelamento é efeito de Hyouton

\*Magnetização é efeito de Jiton (Magnetismo) e seus redutores só são validos para técnicas de Jiton ou metais