Jashin

Jashin (ジャシン,literalmente significando: Coração Sombrio; Deus Maligno; Design Maligno) é o deus venerado no Jashinismo (ジャシン教, Jashinkyou). O simbolo de Jashin é um triangulo de cabeça para baixo com um circulo a sua volta.

Pouco de Jashin e seus caminhos são conhecidos por aqueles que não são seus seguidores, assim chamados de "Jashinistas". De acordo com Hidan, Jashin exige nada menos do que a total morte e destruição. Em Akatsuki Hiden, Hidan enquadra isso como um serviço público, salvando as pessoas do medo da morte ao mata-los. Os mais próximos são o alvo mais ideal, mas Hidan explica a Ameyuki que uma pessoa "próxima" requer mais do que a proximidade física; Hidan passa a maior parte do tempo com Kakuzu, mas ele nunca considerará Kakuzu como "próximo" porque odeia Kakuzu. Hidan sempre reza para Jashin antes de uma briga, pedindo uma "boa matança". Se ele não tiver sucesso ou não está autorizado a matar, ele reza por perdão.

Em Konoha Shinden, Konoha investigou o Jashinismo após o encontro com Hidan. Eles não conseguiram divulgar informações conclusivas sobre a religião e na verdade não conseguiram localizar um único adorador. Com tão pouca informação para continuar, o relatório oficial de Konoha ofereceu a possibilidade de Jashin ser de fato uma invenção de Hidan. Vários anos após a Quarta Guerra Mundial Shinobi, Konoha junta forças com Yugakure para investigar o Jashinismo novamente. Ao fazê-lo, eles descobrem uma seita de Jashinistas liderada por Ryuuki, que vem sequestrando viajantes para sacrificar a Jashin. Mirai Sarutobi, com a ajuda de Kakashi Hatake e Maito Gai, são capazes de parar os Jashinistas e salvar os sacrifícios.

Hidan é a "experiência bem sucedida das técnicas secretas da religião Jashin", o que o torna imortal; A falta de nutrição é um dos métodos conhecidos que podem levar à morte do imortal referido. Ryuuki indica que essa imortalidade é concedida por Jashin em troca do sacrifício ritual de várias pessoas ao mesmo tempo; Ryuuki reune exclusivamente jovens para esse propósito, mas não está claro se isso é necessário para o ritual. Além da imortalidade, os seguidores de Jashin podem usar determinados jujutsu, criando vínculos voodoo com alvos cujo sangue eles ingeriram enquanto permanecerem dentro do perímetro do símbolo de Jashin. Com a morte de Hidan controlando o sangue possuído, ele se liga a seus alvos, fazendo com que eles experimentem ferimentos que ele faz a ele mesmo; porque ele é imortal, ele pode matar alvos dando-se feridas fatais. Com o Corpo do Ryuuki Controlando o Sangue Manipulado, ele liga os alvos a um fantoche, causando qualquer coisa que acontece com a marionete para acontecer com eles e forçando-os a imitar qualquer movimento que o fantoche faz, independentemente de estarem vivos.

Membros:

Hidan [Nukenin] [Morto]

Vantagens e Desvantagens Iniciais

Imortal (4 Pontos)

Depois de realizar o objetivo requisitado por Jashin, este lhe da a capacidade de se tornar imortal e libera a utilização do Jujutsu (Técnica Mágica). Uma das primeiras coisas notáveis é que independente da intensidade do ataque você continuará vivo e sentirá a dor, mas é interpretada como prazer pelo acólito de Jashin. Uma vez que seu ponto de vida chegue a zero, você poderá continuar lutando se passar em teste de vontade, todos os turnos (dificuldade imposta pelo mestre, não muito difícil) e em caso de fracasso simplesmente desmaia e não recebe a experiência do combate, mas dependendo da intensidade do ataque poderá deixar você desacordado por um longo tempo e como o usuário é incapaz de realizar os sacrifícios devido sua condição o alvo simplesmente se torna um mortal, descansando em paz.

Em caso de mutilação o usuário ainda pode manter-se vivo costurando seus membros em seu corpo novamente e depois de um longo tempo eles se regeneram tornando novo em folha.

Sacrifício (-3 Pontos)

Uma vez que se torne acólito do deus Jashin e receba o seu dom da imortalidade, este deverá fazer pelo menos um sacrifício a cada duas sessões, caso contrário sua vantagem é anulada, mas volta a ser válida quando fazer o próximo sacrifício.

Jutsus

Taijutsu

Shinigamisei Ryuu

(Estilo Ceifador Triplo)

Quem usa: Hidan

Primeira Aparição: Naruto Shippuden: Episódio 77

Função: Ataque /Defesa

Rank: S

Distância: Curta

Selos: Nenhum

Requer: Arma Semelhante

Descrição: É característica ver nesse estilo de luta uma espécie de foice com três lâminas de tamanhos diferentes, sendo a maior a da extremidade, em sua outra extremidade a uma espécie de cauda com um ferrão na ponta. Hidan está sempre com essa arma, e a utiliza para coletar o sangue de seus inimigos, e assim iniciar o Ritual Jashin. Nesse estilo de luta também é encontrado uma corda presa ao pulso do usuário que permite manipular ataques em curta distância.

Dano: Equivalente a Arma

Gasto: 40 [Estamina/Ataque] 95 [Se usado a distância]

Efeito: Uma vez que atinja o inimigo, causará um corte raso.

Recebe-se +3 de bônus no ataque quando utilizado a distância ou manipulado pela corda presa no pulso.

Jujutsu

(Técnica Mágica)

Quem usa: Hidan

Primeira Aparição: Naruto Shippuden, Episódio 77

Função: Suporte/Ataque/Defesa

Rank: SS+

Distância: Variável

Selos: Nenhum

Descrição: Primeiro, o usuário faz todos os esforços para extrair o sangue de seu adversário e ingeri-lo. Sua pele, então fica preta com manchas brancas, que o faz parecer um esqueleto, um símbolo da morte absoluta. Ele então chama símbolo Jashin no chão em sangue e fica no centro. Isso serve como elo de ligação entre ele e sua vítima.

Dano: Variável

Gasto: Variável

Efeito: Variável

Jujutsu: Shijihyouketsu

(Técnica Mágica: Possessão de Sangue Controladora da Morte)

Quem usa: Hidan

Primeira Aparição: Naruto Shippuden: Episódio 77

Função: Ataque/Passivo

Rank: SS+

Distância: Curta

Selos: Nenhum

Requer: Sangue do Alvo

Descrição: Uma vez que o seu ritual sacrificial ocorre, a vítima está relacionada ao usuário, até que ele seja passos ou é forçado a sair do círculo. Qualquer tipo de lesão que o usuário inflige a si (ou o dano infligido sobre ele) é correspondido em seu alvo, seja ele um simples arranhão a um furo no coração. Se o usuário é forçado a sair do círculo, o simbolo está quebrado a vítima é libertada.

Dano: Equivalente o dano recebido pelo usuário

Gasto: 100 [Estamina] 250 [Chakra]

Efeito: Variável