Traits são habilidades compradas por pontos. As vantagens são benéficas, sem desvantagens. Eles variam de altamente benéfico para pouco benéfico, mas todos beneficiam o jogador de uma forma ou de outra. Cada vantagem também tem o próprio conjunto de requisitos; Um personagem com pouca persuasão não seria um Negociador. As traits são divididas em 5 estrelas, sendo 1 estrela uma Trait de pouco beneficio e uma Trait de 5 estrelas sendo altamente benéfica. As Traits podem ser melhoradas pagando a diferença dos estágios.

- 300 pontos de Trait

- 250 pontos de Trait

- 200 pontos de Trait

- 150 pontos de Trait

- 100 pontos de Trait

- 50 pontos de Trait

---------------------------------

Trait Name

Req: ???

Trait Descrição

--------------

Traits Criação de Ficha

Dupla Genética (300 pontos de Trait)

Req: Apenas pode ser comprada ao criar a ficha.

O personagem possuí a junção de duas linhagens sanguíneas o permitindo utilizar as habilidades de dois clãs diferentes. (Não pode ser as seguintes combinações: Uchiha + Senju, Uzumaki + Senju e Uchiha + Uzumaki)

Jinchuuriki (Deve se pagar pelo bijuu preço de acordo com o mestre)

Req: Apenas pode ser comprada ao criar a ficha. l Deve ser aprovada pelo Mestre.

O personagem assim que era pequeno, teve um Bijuu selado em seu corpo.

Ichibi no Shukaku: O personagem recebe: Fuuton, Doton, Sunaton e +100 de Chakra.

Nibi no Nekomata: O personagem recebe: Katon (Seu Katon passa a ser Hiden) e +200 de Chakra

Sanbi no Kappa: O personagem recebe: Suiton (Seu Suiton passa a ser Hiden) e +260 de Chakra

Yonbi no Saru: O personagem recebe: Katon, Doton, Youton e +310 de Chakra

Gobi no Irukauma: O personagem recebe: Katon, Suiton, Futton e +460 de Chakra

Rokubi no Namekuji: O personagem recebe: Suiton (Seu Suiton passa a ser Hidden), e +510 de chakra

Nanabi no Kabutomushi: O Personagem recebe: Fuuton (Seu Fuuton passa a ser Hidden), e +555 de chakra

Hachibi no Gyuuki: O personagem recebe: Suiton (Seu Suiton passa a ser Hidden), Raiton (Seu Raiton passa a ser Hidden) e +600 de Chakra

Kyuubo no Youko: O personagem recebe: +660 de Chakra

Kekkei Genkai Elemental (200 pontos de Trait)

Req: Apenas pode ser comprada ao criar a ficha.

O personagem poderá iniciar com uma Kekkei Genkai Elemental a sua escolha, incluindo os dois outros elementos necessários para possuir a Kekkei Genkai Elemental.

Segundo Elemento (100 pontos de Trait)

Req: Apenas pode ser comprada ao criar a ficha.

O personagem nasceu com uma dupla afinidade elemental.

Vida Extra (50 pontos de Trait)

Req: Apenas pode ser comprada ao criar a ficha.

O personagem recebe +50 de PV por estrela da trait.

Chakra Extra (50 pontos de Trait)

Req: Apenas pode ser comprada ao criar a ficha.

O personagem recebe +50 de Chakra por estrela da trait.

Estâmina Extra (50 pontos de Trait)

Req: Apenas pode ser comprada ao criar a ficha.

O personagem recebe +50 de Estâmina por estrela da trait.

Sexto Sentido (50 pontos de Trait)

Req: 6 de Percepção

O personagem tem uma bom senso, e pode pedir testes para saber se está sendo perseguido. Na rolagem deste teste, o personagem receberá +1 de Percepção

----------------------------- Traits Gerais ----------------------------------

Doujutsu Implantado (250 pontos de Trait)

Req: Aprovação do Mestre

O personagem recebeu o transplante de um Doujutsu assim o possuindo em um dos olhos.

Aparência Divina (250 pontos de Trait)

Req: Só é possível possuir uma das vantagens "Aparência"

O personagem possui a aparência de um Deus(Deusa), recebendo um bônus de +6 em persuasão.

Organização Internacional (250 pontos de Trait)

Req: Minimo 12 Membros, Só é possível possuir uma das vantagens "Organização"

Esta trait permite o personagem evoluir sua Organização recebendo mais três Membros Fieis totalizando 12. Esta vantagem da o direito do personagem possuir um Quartel General, um Quadro de Contratos (Missões Rank B á MSS+), Estoque de Armas, Salão de Treino, Uma Secretária que investiga as missões, Duas Áreas extras a escolha do player e Reconhecimento Internacional da Organização.

Contra-Ataque (200 pontos de Trait)

Req: Personagem Nível 20

O personagem é capaz de defletir o ataque adversário e devolver um golpe com o dano equivalente a ele.

Contatos Influentes (200 pontos de Trait)

Req: Ser mais velho que 20 anos.

O personagem possui contatos certos nos lugares necessários, assim conseguindo algumas coisas únicas.

Punhos Relâmpago (200 pontos de Trait)

Req: 17 de Taijutsu

O personagem com um árduo treinamento conseguiu atacar mais rapidamente com suas técnicas de Taijutsu, permitindo usar duas técnicas de Taijutsu por turno.

Mestre das Armas (200 pontos de Trait)

Req: 17 de Kenjutsu

O personagem com um árduo treinamento conseguiu atacar mais rapidamente com suas técnicas de Kenjutsu, permitindo usar duas técnicas de Kenjutsu por turno.

Grande Coordenação Motora (200 pontos de Trait)

Req: 17 de Ninjutsu

O personagem com um árduo treinamento consegue realizar mais rapidamente com suas técnicas de Ninjutsu, permitindo usar duas técnicas de Ninjutsu por turno.

Ilusionista (200 pontos de Trait)

Req: 17 de Genjutsu

O personagem com um árduo treinamento conseguiu criar ilusões em duas camadas, o permitindo usar duas técnicas de Genjutsu por turno.

Sexto Sentido (200 pontos de Trait)

Req: 17 de Reflexo

O personagem com um árduo treinamento conseguiu criar um sexto sentido para perceber ataques, permitindo que o jogador possa rolar uma segunda vez o teste de reflexo caso falhe.

Organização Grande (200 pontos de Trait)

Req: Minimo 9 Membros, Só é possível possuir uma das vantagens "Organização"

Esta trait permite o personagem evoluir sua Organização recebendo mais três Membros Fieis totalizando 9. Esta vantagem da o direito do personagem possuir um Quartel General, um Quadro de Contratos (Missões Rank B á SS+), Estoque de Armas, Salão de Treino e Uma Secretária que investiga as missões.

Criativo (200 pontos de Trait)

O personagem possuí uma boa imaginação, podendo assim criar jutsus com rank inicial C e criar variações a um rank acima do jutsu original.

Aparência Magnifica (200 pontos de Trait)

Req: Só é possível possuir uma das vantagens "Aparência"

O personagem possui a aparência de um(a) Ator(Atriz) de cinema, recebendo um bônus de +5 em persuasão.

Rico (150 pontos de Trait)

Req: O jogador deverá dar uma origem para o dinheiro

O personagem possuí uma riqueza considerável, recebendo 30,000 Ryous por sessão.

Transfusão de Sangue ( (150 pontos de Trait)

O personagem pode utilizar seu PV no lugar de Chakra ou Estamina.

Resistência a Venenos ( (150 pontos de Trait)

Req: Personagem nível 15 ou mais

O personagem passou por um treinamento para resistir aos efeitos de venenos tornando o envenenamento 1 Rank a menos. (EX: Envenenamento médio se torna leve)

Tratamento Rápido ( (150 pontos de Trait)

Req: Ter no minimo 500 de PV

O personagem possuí um kit médico para tratamentos rápidos, podendo ser utilizado uma vez por dia para regenerar 300 pontos de vida.

Regeneração de Chakra ( (150 pontos de Trait)

Req: Ter no minimo 500 de Chakra

O personagem possuí uma reserva extra de chakra, podendo ser utilizada uma vez por dia para regenerar 300 pontos de chakra.

Recuperar o Fôlego ( (150 pontos de Trait)

Req: Ter no minimo 500 de Estâmina

O personagem possuí uma técnica que o faz se recompor rapidamente, podendo utilizar uma vez por dia para regenerar 300 pontos de estâmina.

Organização Média ( (150 pontos de Trait)

Req: Minimo 6 Membros, Só é possível possuir uma das vantagens "Organização"

Esta trait permite o personagem evoluir sua Organização recebendo mais três Membros Fieis totalizando 6. Esta vantagem da o direito do personagem possuir um Quartel General, um Quadro de Contratos (Missões Rank B á S) e Um Estoque de Armas

Aparência Linda ( (150 pontos de Trait)

Req: Só é possível possuir uma das vantagens "Aparência"

O personagem possui uma aparência agradável de se ver, recebendo um bônus de +4 em persuasão.

Olfato Treinado (100 pontos de Trait)

Req: Personagem Nível 10

O personagem treinou seu olfato para que pudesse identificar coisas por seu cheiro. O personagem recebe: +4 em testes relacionados a cheiro.

Atacar com Tudo (100 pontos de Trait)

Req: Personagem Nível 10

Permite o personagem receber um bônus em até no máximo duas ações de ataque por batalha. Esse bônus equivale a +3 em sua ação.

Vantagem Defensiva (100 pontos de Trait)

Req: Personagem Nível 10

Permite o personagem receber um bônus em até no máximo duas ações de defesa por batalha. Esse bônus equivale a +3 em sua ação.

Aparência Agradável (100 pontos de Trait)

Req: Só é possível possuir uma das vantagens "Aparência"

O personagem possui uma aparência agradável de se ver, recebendo um bônus de +3 em persuasão.

Organização Nova (100 pontos de Trait)

Req: Minimo 3 Membros, Só é possível possuir uma das vantagens "Organização"

Esta trait permite o personagem criar uma Organização onde ele possui três subordinados fiéis. Esta vantagem da o direito do personagem possuir um Quartel General

Aparência Aceitável (50 pontos de Trait)

Req: Só é possível possuir uma das vantagens "Aparência"

O personagem possui uma aparência acima da média, recebendo um bônus de +2 em persuasão.

Ambidestria (50 pontos de Trait)

Req: 11 de Taijutsu ou Kenjutsu

O personagem treinou para se acostumar a utilizar ambas as mãos em combates.

Iryou-Nin (50 a 250 pontos de Trait)

Req: Nenhum

O personagem tem o treinamento e eficiência de um shinobi medico. O personagem recebe um bônus de +30 em seus jutsus médicos por estrela.

--------------

Clãs

Sem Clã (0 pontos de Trait)

Seu personagem não pertence a nenhum clã. O jogador deverá rolar 1d6 para definir seu elemento inicial

Clã Shimura (50 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Shimura, assim recebendo Fuuton como elemento inicial.

Clã Yotsuki (50 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Yotsuki, assim recebendo Raiton como elemento inicial.

Clã Kagetsu (50 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Kagetsu, assim recebendo 10,000 ryous por Sessão. O jogador deverá rolar 1d6 para definir seu elemento inicial

Clã Aburame (100 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Aburame, assim recebendo a habilidade Kikaichuu no Jutsu. O jogador deverá rolar 1d6 para definir seu elemento inicial.

Clã Hozuki (100 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Hozuki, assim recebendo a habilidade Suika no Jutsu. O personagem possui Suiton como elemento inicial.

Clã Iburi (100 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Iburi, assim recebendo a habilidade Kemuri Michi. O jogador deverá rolar 1d6 para definir o elemento inicial.

Clã Kurama (100 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Kurama, assim recebendo um bônus de +3 em Genjutsus. O jogador deverá rolar 1d6 para definir o elemento inicial.

Clã Fuuma (Otogakure) (100 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Fuuma de Otogakure, assim recebendo o requisito para utilizar o Chakura no Ito. O jogador deverá rolar 1d6 para definir seu elemento inicial.

Clã Kedoin (100 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Kedoin, assim recebendo a Habilidade Kao Utsushi no Jutsu. O jogador deverá rolar 1d6 para definir seu elemento inicial.

Clã Sarutobi (100 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Sarutobi, assim recebendo Katon como elemento inicial. O personagem tem o seu Katon com um Hiden especial, fazendo as técnicas receberem 30% a mais de bônus ao invés de 25%.

Clã Shirogane (100 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Shirogane, assim recebendo a Habilidade Kugutsu no Jutsu. O jogador deverá rolar 1d6 para definir seu elemento inicial.

Clã Yota (100 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Yota, assim recebendo a habilidade Kishou Sousa. O jogador deverá rolar 1d6 para definir o elemento inicial.

Clã Akimichi (150 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Akimichi, assim recebendo a Habilidade Karorin Kontorouru. O jogador deverá rolar 1d6 para definir seu elemento inicial.

Clã Nara (150 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Nara, assim recebendo a Habilidade Kagemane no Jutsu. O personagem possuí uma inteligência acima do comum, recebendo um bônus de +3 em Conhecimento. O jogador deverá rolar 1d6 para definir seu elemento inicial.

Clã Hatake (150 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Hatake, assim recebendo Raiton como elemento inicial. O personagem também tem o requisito para utilizar Kuchiyose (Inu). O personagem recebe uma Ninjaken Rank C como equipamento inicial.

Clã Yamanaka (150 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Yamanaka, assim recebendo a Habilidade Shintenshin no Jutsu. O jogador deverá rolar 1d6 para definir seu elemento inicial.

Clã Kaguya (150 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Kaguya, assim recebendo a Habilidade Shikotsumyaku. O jogador deverá rolar 1d6 para definir seu elemento inicial.

Clã Rinha (150 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Rinha, assim recebendo 30% a mais de bônus em seus jutsus de Iryou. O personagem tem o requisito necessário para utilizar a técnica Kanpekina Bushin no Jutsu. O jogador deverá rolar 1d6 para definir seu elemento inicial.

Clã Inuzuka (200 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Inuzuka, assim recebendo um cão como parceiro. O personagem também tem um olfato aguçado recebendo um bônus de +3 quanto no teste utilizando olfato. O jogador deverá rolar 1d6 para definir seu elemento inicial.

Clã Kazekage (200 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Kazekage, assim recebendo os elementos Doton e Fuuton, em adição a Kekkei Genkai Elemental Jiton (Magnetismo).

Clã Juugo (200 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Juugo, assim recebendo a Habilidade Senninka. O personagem recebe +400 pontos de chakra devido a seu chakra especial. O jogador deverá rolar 1d6 para definir seu elemento inicial.

Clã Yuki (200 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Yuki, assim recebendo os elementos Sution e Fuuton, em adição a Kekkei Genkai Elemental Hyouton (Gelo).

Clã Chinoike (250 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Chinoike, assim recebendo o requisito para despertar o Ketsuryuugan. O personagem possuí Suiton como elemento inicial.

Clã Hyuuga (250 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Hyuuga, assim recebendo o requisito para despertar o Byakugan. O jogador deverá rolar 1d6 para definir o elemento inicial

Clã Senju (250 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Senju. Membros do Clã Senju recebem a Trait Resiliência Ancestral. O jogador deverá rolar 1d6 para definir o elemento inicial

Mokuton (200 pontos de Trait)

Req: Ser do Clã Senju

Seu personagem por ser membro do clã Senju e descendente de Hashirama Senju, recebendo Doton e Suiton como elemento inicial e a habilidade de utilizar o Mokuton.

Resiliência Ancestral (0 pontos de Trait)

Req: Ser do Clã Senju

Seu personagem por ser membro do clã Senju e ser um Clã descendente de Asura, os Senju recebem 250 a mais de Chakra, 250 a mais de Estâmina e +10 de chakra e estâmina por nível.

Clã Uchiha (250 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Uchiha, assim recebendo o requisito para despertar o Sharingan. O personagem possuí Katon como elemento inicial. Membros do Clã Uchiha recebem a Trait Essência Ancestral.

Essência Ancestral (0 pontos de Trait)

Req: Ser do Clã Uchiha

Seu personagem por ser membro do clã Uchiha e ser um Clã descendente de Indra, os Uchiha recebem 250 a mais de Chakra e +10 de chakra por nível.

Clã Uzumaki (250 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Uzumaki, assim recebendo o requisito para despertar o Kongou Fuusa. O jogador deverá rolar 1d6 para definir seu elemento inicial. Membros do Clã Uzumaki recebem a Trait Resistência Ancestral.

Resistência Ancestral (0 pontos de Trait)

Req: Ser do Clã Uzumaki

Seu personagem por ser membro do clã Uzumaki e ser um Clã descendente de Hamura, os Uzumaki recebem 250 a mais de Pontos de Vida, 250 a mais de Estâmina e +10 de PV e Estamina por nível.

Clã Otsutsuki (500 pontos de Trait)

Seu personagem é membro do Clã Otsutsuki, assim recebendo o requisito para despertar o Rinnegan. O jogador deverá rolar 1d6 para definir o elemento inicial. O mestre deverá por obrigação vetar este clã.

Essência Divina (0 pontos de Trait)

Req: Ser do Clã Otsutsuki

Seu personagem por ser membro do clã Otsutsuki, ele possui uma alma e um corpo que vai além do normal, assim recebendo: 250 a mais de Pontos de Vida, 250 a mais de Chakra, 250 a mais de Estâmina e +10 de Pv, chakra e estâmina por nível.