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 benefício 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

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

**Nome da Trait** (000 pontos de Trait)

**Requisito:** Requisito da Trait

Descrição do que a Trait faz

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

**Traits de Criação de Ficha**

**Dupla Genética**     (300 pontos de Trait)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** Apenas pode ser comprada ao criar a ficha.

Deve ser aprovado 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)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** Apenas pode ser comprada ao criar a ficha.

O personagem nasceu com uma dupla afinidade elemental.

**Vida Extra**  (50 pontos de Trait)

**Requisito:** Apenas pode ser comprada ao criar a ficha.

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

**Chakra Extra** (50 pontos de Trait)

**Requisito:** Apenas pode ser comprada ao criar a ficha.

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

**Estamina Extra** (50 pontos de Trait)

**Requisito:** Apenas pode ser comprada ao criar a ficha.

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

**Sexto Sentido** (50 pontos de Trait)

**Requisito:** 6 de Percepção

O personagem tem um 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)

**Requisito:** Aprovação do Mestre

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

**Aparência Divina**    (250 pontos de Trait)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** Mínimo 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 dá o direito de o personagem possuir um Quartel General, um Quadro de Contratos (Missões Rank B a 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)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** 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.

**G**ra**nde Coordenação Motora**    (200 pontos de Trait)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** Mínimo 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 dá o direito de o personagem possuir um Quartel General, um Quadro de Contratos (Missões Rank B a SS+), Estoque de Armas, Salão de Treino e Uma Secretária que investiga as missões.

**Criativo**     (200 pontos de Trait)

**Requisito:** Nenhum

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)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** Nenhum

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

**Resistência a Venenos**    (150 pontos de Trait)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** Ser Mednin

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)

**Requisito:** Ter no mínimo 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)

**Requisito:** Ter no mínimo 500 de estamina

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

**Organização Média**    (150 pontos de Trait)

**Requisito:** Mínimo 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 dá o direito de o personagem possuir um Quartel General, um Quadro de Contratos (Missões Rank B a S) e Um Estoque de Armas

**Aparência Linda**     (150 pontos de Trait)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** Mínimo 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 dá o direito de o personagem possuir um Quartel General

**Aparência Aceitável**  (50 pontos de Trait)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** 11 de Taijutsu ou Kenjutsu

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

**MedNin**  (50 a 250 pontos de Trait)

**Requisito:** Nenhum

O personagem tem o treinamento e eficiência de um shinobi médico. O personagem recebe um bônus de +15 de cura 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**   (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 Suiton 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)

**Requisito:** 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)

**Requisito:** 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 estamina e +10 de chakra e estamina 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)

**Requisito:** 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.

R**esistência Ancestral** (0 pontos de Trait)

**Requisito:** 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 estamina 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.~~

**~~Essência Divina~~**~~(0 pontos de Trait)~~

**~~Requisito:~~** ~~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, Chakra e estamina e +10 de Ponto de Vida, chakra e estamina por nível.~~