z

Criando seu Jutsu

Agora que você leu todo o sistema e entendeu como ele funciona, você não precisa se limitar aos jutsu existentes, que tal criar seu estilo próprio? Seus ataques suas habilidades, seus poderes, tudo em suas mãos.

Para criar seu jutsu você deve ter a manipulação livre do jutsu (caso seja elemental) e seguir a seguinte formula:

Imagem se tiver

Nome do jutsu

(Significado do nome do jutsu)

Quem usa:Coloque seu nome e de outros usuários caso haja.

Primeira aparição:(Somente coloque em caso de jutsu que não esteja nas listas de jutsus e pertençam ao anime ou manga)

Função: Ele serve para ataque/Defesa/Suporte/Passivo.

Rank:Rank do jutsu.

Distância:Distância que o jutsu pode ser utilizado.

Selos:Selos necessários para utilizar o jutsu.

Requisito:Oque é necessário para realizar o jutsu.

Notas:Caso haja.

Descrição:O que o jutsu faz.

Dano:Dano causado pelo jutsu.

Gasto:Gasto do jutsu.

Efeito:Oque seu jutsu tem de efeito caso acerte.

Após criar seu jutsu, o mestre deverá aprova-lo, mas ao criar tenha em mente o Rank ninja do seu personagem (Genin,Chuunin etc.) um genin não pode ter um jutsu Rank SS+ não é?

E além disso há 2 formas de obtê-lo.

1 - Comprando com pontos ao avançar de Nível.

2 - Aprendendo durante o jogo.(Seu personagem passando Horas/Dias/Meses/Anos Treinando para aprender.)

Lembrando que o tempo para treinar é estipulado pelo mestre.Lembre que Minato demorou 4 anos para desenvolver o Rasengan.

SELOS:

F.A.Q

Pra que eu preciso colocar selos?

Os selos servem para moldar o chakra e deixa-lo mais fácil de ser usado, quanto menos selos, mais controle de chakra e afinidade serão necessários, se seu jutsu não tiver selos, ele poderá ter um Gasto elevado.

Existe alguma forma de não ter selos?

Sim, em compensação o gasto será maior.

Posso criar um elemento novo?

O sistema suporta qualquer tipo de customização, então é possível, mas antes de pensar em inventar algo assim, converse com seu mestre antes para ver se ele aceita ou não a ideia, as vezes não é algo que ele ache que está no momento para existir.

Para que serve cada função?

Ataque: Serve para jutsus ofensivos que causem dano no alvo, ou que forcem algum efeito sobre o alvo.

Defesa: serve para jutsus com o intuito de proteger o usuário ou algum alvo sem causar dano algum.

Suporte, serve para ativações [EX: Selos amaldiçoados, doujutsus....], para curar o usuário momentaneamente [Chiyute no jutsu], ações de movimento [Se levantar, andar, correr]. Lembrando que alguns suportes podem ser evitados pelo adversário.

Passivo, serve para habilidades que funcionam constantemente após ativadas ou colocadas de alguma forma no usuário.[Doujutsus após serem ativados, passam a serem habilidades passivas.]

Rank dos Jutsus

Rank E:

Jutsus de Rank E são ensinados e aprendidos por Estudantes são os jutsus mais básicos existentes, geralmente técnicas básicas ensinadas na academia ninja.

Rank D:

Jutsus de Rank D são jutsus simples, geralmente utilizados por Genins, geralmente são ensinado por Chuunin ou Jounin, até mesmo podem ser encontrados facilmente em pergaminhos.

Rank C:

Jutsus de Rank C são jutsus pouco complexos, geralmente possuem uma moldagem de chakra básica, permitindo os usuários criarem formas básicas e efeitos simples. Utilizado por Genin e Chuunin.

Rank B:

Jutsus de Rank B são jutsus de nível mediano, requerido um pouco mais de habilidade para molda-los e colocar a intensidade de chakra correta, geralmente utilizados por Chuunin e Jounin Especiais.

Rank A:

Jutsus de Rank A são jutsus consideravelmente difíceis de se aprender, ou ao menos demorado. Geralmente requerem grande controle de chakra para moda-los e colocar a quantidade certa de chakra para criar intensidade. São técnicas muito comuns entre Jounin.

Rank S

Jutsus de Rank S são jutsus muito complexos, requirindo talento com moldagem de chakra e a habilidade de colocar chakra em grande intensidade e estabilidade. Geralmente utilizado por Anbus ou shinobis muito experientes.

Rank SS

Jutsus de Rank SS são jutsus muito difíceis de serem aprendidos, geralmente consomem grande quantidade de chakra e causam danos imensos. Utilizados geralmente por Jounin comandante e Anbu comandante.

Rank SS+

Jutsus de Rank SS+ são considerados Kinjutsu (Jutsu Proibido) por causarem danos massivos em área e até mesmo acabando as vezes por ser nocivo ao usuário. Geralmente são usados por Sannins e Kages.

Rank MSS+:

Jutsus de Rank MSS+ (Maior que SS+) são jutsus de escala gigantesca, e extremamente perigosos podendo exterminar grandes áreas em questão de segundos. Esses jutsus são usados por Shinobis Lendários e são praticamente impossíveis de serem aprendidos, requerem extrema habilidade.

==========================

Preços

==========================

Rank l Gasto/Dano Máximo

Rank E: 01 a 10

Rank D: 11 a 20

Rank C: 21 a 40

Rank B: 41 a 70

Rank A: 71 a 100

Rank S: 101 a 150

Rank SS: 151 a 250

Rank SS+: 251 a 350

Rank MSS+: 351 a 650

Ofensivos

Jutsus com dano de área = 1 de chakra por 1m

Redutor por tamanho de área = A cada 15m² adiciona-se -1 de redutor na esquiva do adversário

Jutsus de Curta distância = (0 a 10m) 5 de chakra / Estamina (Taijutsus/Kenjutsus não precisam pagar para possuir distância curta)

Jutsus de Média Distância = (10 a 15m)10 de chakra / Etamina

Jutsus de Longa distância = (15 a 30m)20 de Chakra / Estamina

Jutsus Danos = A cada 1 de dano, adiciona-se 1 de Gasto

Efeitos = A cada 3% de efeito Leve, adiciona-se 1 de gasto

A cada 3% de efeito Médio, adiciona-se 2 de gasto

A cada 1% de efeito Grave, adiciona-se 3 de gasto

A cada selo se reduz 2 de gasto

Para se manter a técnica se paga 50% da técnica.

Defensivos

Jutsus com dano de área = 1 de chakra por 1m

Jutsus de Curta distância = (0 a 10m) 5 de chakra / Estamina (Taijutsus não precisam pagar para possuir distância curta)

Jutsus de Média Distância = (10 a 15m)10 de chakra / Etamina

Jutsus de Longa distância = (15 a 30m)20 de Chakra / Estamina

Defesa (Ponto de vida da Barreira) = A cada 1 de gasto, adiciona-se 1.2 de defesa (Neutro) ou 1.3 (Elemental) ou 1.4 (Hiden) 1.5 (Kekkei Genkai) ou 1.6 (Kekkei Touta)

Efeitos = A cada 3% de efeito Leve, adiciona-se 1 de gasto

A cada 3% de efeito Médio, adiciona-se 2 de gasto

A cada 1% de efeito Grave, adiciona-se 3 de gasto

Por 50 de chakra não é necessário rolar a rolagem defensiva. (Necessário que o jutsu seja no mínimo rank A)

A cada selo se reduz 2 de gasto

A cada 5 Selos, reduz-se a defesa em -1

Para se manter a técnica se paga 20% da técnica.

A cada 1 ponto de bônus, adiciona-se 15 de gasto. [Máximo de +5 em técnica normal]

Suportes

Jutsus com Bonificações

A cada +1 de bônus, adiciona-se 15 de chakra. Para se manter a técnica se paga 30% da técnica.

Movimentação

Por 40 de chakra adiciona-se o efeito de "desaparecer"

A cada 1 ponto de bônus, adiciona-se 10 de gasto. [Máximo de +5 em técnica normal]

Jutsus de Curta distância = (0 a 7m) 5 de Chakra / Estamina

Jutsus de Média Distância = (7 a 15m) 10 de Chakra / Estamina

Jutsus de Longa distância = (15 a 30m) 20 de Chakra / Estamina

Iryou

A cada 1 de chakra se regenera 1 de P.V

A cada 4% de efeito Leve, adiciona-se 1 de gasto

A cada 3% de efeito Médio, adiciona-se 2 de gasto

A cada 1% de efeito Grave, adiciona-se 3 de gasto

Teletransporte

A cada 1km, adiciona-se 60 de gasto

A cada Pessoa extra, adiciona-se 40 de gasto

A cada Ser pequeno, adiciona-se 20 de gasto

A cada Ser médio, adiciona-se 40 de gasto

A cada Ser grande, adiciona-se 60 de gasto

A cada Bijuu, adiciona-se 200 de gasto

Multiplica-se total de km pelo rank da técnica: C - 1

B - 1,5

A - 2

Sensorial

A cada 1 de chakra, adiciona-se 1m de sensor.

A cada 10 de chakra, adiciona-se 10m de sensor.

A cada 40 de chakra, adiciona-se 1km de sensor.

Precisão Forte, adiciona-se 30 de chakra.

A cada 1 ponto de bônus, adiciona-se 10 de gasto. [Máximo de +7]

Invocação

A cada animal pequeno invocado, adiciona-se 25 de gasto. O animal invocado possuíra 50% da força do usuário.

A cada animal médio invocado, adiciona-se 55 de gasto. O animal invocado possuíra 80% da força do usuário.

A cada animal grande invocado, adiciona-se 135 de gasto. O animal invocado possuíra 110% da força do usuário.

A cada animal gigante invocado, adiciona-se 300 de gasto. O animal invocado possuíra 140% da força do usuário.

A cada Bijuu invocado, adiciona-se 500 de gasto. O Bijuu invocado possuíra 170% da força do usuário.

Tabela de Efeitos

Efeito: Leve l Médio l Grave

Efeitos com Duração Permanente

Afogamento: 30 de Dano por Rodada l 90 de Dano por Rodada l 350 de Dano por Rodada

Corrosão (Ácido): 40 de Dano por Rodada l 100 de Dano por Rodada l 400 de Dano por Rodada

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

Desidratação: Redutor de -3 em Taijutsu e Kenjutsu l Redutor de -5 em Taijutsu e Kenjutsu l Incapaz de utilizar Taijutsu e Kenjutsu

Esmagamento: Redutor de -2 no membro afetado l Redutor de -4 no membro afetado l Incapaz de utilizar o membro afetado

Envenenamento: 30 de Dano por Rodada l 60 de Dano por Rodada e -4 em Taijutsu/Kenjutsu l Redutor de -6 em Ataques e Defesas

Magnetização: Causa um redutor de -3 contra Jiton/Kenjutsu l Causa um redutor de -5 contra Jiton/Kenjutsu l Redutor de -6 contra Jiton e Incapaz de utilizar Kenjutsu

Perfuração: 15 de Dano por Rodada e -2 no membro perfurado l 60 de Dano por Rodada e -4 no membro perfurado l 200 de Dano por Rodada e -6 no membro perfurado

Queimadura: 30 de Dano por Rodada l 90 de Dano por Rodada l 350 de Dano por Rodada

Queimadura A.:50 de Dano por Rodada l 130 de Dano por Rodada l 400 de Dano por Rodada

Sangramento: 30 de Dano por Rodada l 90 de Dano por Rodada l 350 de Dano por Rodada

Tenketsu Fechado: Redutor de -2 em Ninjutsu e Genjutsu l Redutor de -4 em Ninjutsu e Genjutsu l Redutor de -6 em Ninjutsu e Genjutsu

Efeitos Que se Dissipam Sozinhos

Atodoamento: Redutor de -2 em ações de Defesa l Redutor de -4 em ações de Defesa l Redutor de -6 em ações de Defesa

Alterar C.C: +35 de gasto em técnicas de Ninjutsu e Genjutsu l +90 de gasto em técnicas de Ninjutsu e Genjutsu l +350 de gasto em técnicas de Ninjutsu e Genjutsu

Congelamento: Redutor de -2 na área congelada l Redutor de -4 na área congelada l Inutiliza a área congelada

Dreno de C.: Absorve 60 de chakra do alvo l Absorve 90 de chakra do alvo l Absorve 350 de chakra do alvo

Eletrocutar: Redutor de -1 e 15 Dano por Rodada l Redutor de -3 e 45 Dano por Rodada l Redutor de -5 e 200 Dano por Rodada

Exaustão: Redutor de -2 em técnicas de Taijutsu e Kenjutsu l Redutor de -4 em técnicas de Taijutsu e Kenjutsu l Redutor de -6 em técnicas de Taijutsu e Kenjutsu

Exaustão I.: +35 de Gasto em Técnicas de Taijutsu e Kenjutsu l +90 de Gasto em Técnicas de Taijutsu e Kenjutsu l +350 de Gasto em Técnicas de Taijutsu e Kenjutsu

Genjutsu: Redutor de -2 em ações de Ataque l Redutor de -4 em ações de Ataque l Redutor de -6 em ações de Ataque

Paralisação: Redutor de -2 em ações de Taijutsu e Kenjutsu l Redutor de -4 em ações de Taijutsu e Kenjutsu l Redutor de -6 em ações de Taijutsu e Kenjutsu

Perca de Visão: Redutor de -2 em testes relacionados a visão l Redutor de -4 em testes relacionados a visão l Redutor de -6 em testes relacionados a visão

Redução de Res.: +35 de dano recebido por qualquer ataque l +90 de dano recebido por qualquer ataque l +250 de dano recebido por qualquer ataque

Supressão de C.: Remove 60 de chakra do alvo l Remove 180 de chakra do alvo l Remove 600 de chakra do alvo

Sufocar: Reduz 15 de Estâmina e 15 Dano por Rodada l Reduz 35 de Estâmina e 35 Dano por Rodada l Reduz 175 de Estâmina e 175 Dano por Rodada

NOTAS

Corrosão é efeito exclusivo de Futton

Congelamento é efeito exclusivo de Hyouton

Desidratação é efeito exclusivo de Shakuton

Magnetização é efeito exclusivo de Jiton (Magnetismo)

Queimadura A é efeito exclusivo de Enton