

**Transformação da Natureza**

Transformação da Natureza (Seihitsu Henka) é uma forma avançada de controle de chakra.

Ela implica a moldagem e definição do chakra em um tipo de chakra elemental, alterando suas propriedades e características. Transformação da natureza é uma das duas técnicas necessárias para a criação de uma técnica, o seu homólogo sendo transformação forma. Poucos shinobis pode usar tanto a forma de manipulação e manipulação da natureza.

Existem cinco tipos básicos em que a natureza do chakra podem ser transformada, chamado Cinco Elementos Transformação da Natureza (五大 性質 変 化, Godai Seishitsu Henka). Estes cinco tipos são também chamados de elementos e não são apenas a origem dos nomes dos Cinco Grandes Países Shinobi, mas também o fundamento de todo o ninjutsu elemental. As cinco naturezas básicas estão todos ligados uns aos outros em um círculo, cada sendo mais fraco do que um e mais forte do que o outro.

Estes elementos permitem ninjutsu elementar sendo realizado, tais como:

**Fogo (火, Hi)** chakra natural que permite a Libertação do Fogo (火 遁, Katon), que é forte contra o vento, mas fraco contra água.

**Vento (風, Kaze)** chakra natural que permite a Libertação do Vento (風 遁, Fuuton), que é forte contra o relâmpago, mas fraco contra Fogo.

**Relâmpago (雷, Kaminari)** chakra natural que permite a Libertação do Raio (雷 遁, Raiton), que é forte contra a Terra, mas fraco contra o Vento.

**Terra (土, Tsuchi)** chakra natural que permite a Libertação da Terra (土遁, Doton), que é forte contra água, mas fraco contra Relâmpago.

**Água (水, Mizu)** chakra natural que permite a Libertação da Água (水 遁, Suiton), que é forte contra fogo, mas fraco contra a Terra.

Basicamente, isto significa que, se uma técnica elemental é colocada contra uma outra técnica elemental do mesmo nível, mas de natureza mais forte, em seguida, a técnica com a natureza superior irá prevalecer. No entanto, uma técnica com uma natureza mais fraca pode dominar uma técnica com uma natureza mais forte se o primeiro é de um nível mais elevado, por exemplo, uma técnica que emprega apenas liberar a água não pode extinguir uma técnica de fogo reforçada pelo vento, como visto quando Kakashi tentou extinguir a técnica combinada de fogo e vento de Kakuzu com o Suiton: Suijinheki sem sucesso, foi no entanto contra-atacada com uma combinação de água e vento Gofuu Suika no Jutsu.

**Contrapeso**

Para relações entre naturezas de chakra, há um princípio conhecido como contrapeso (相殺, Sousai). Este princípio estabelece que duas técnicas da mesma natureza que se anulam mutuamente, se a mesma quantidade de chakra foi colocado em ambas. Por exemplo, na luta de Kakashi com Kakuzu, ele foi capaz de cancelar o Raiton: Gian de Kakuzu , desviando-o com sua própria técnica, Raikiri.

No entanto, se uma das técnicas tivesse mais chakra colocada nela, ela iria superar a outra técnica. Não só isso, mas a técnica mais forte iria absorver a mais fraca, e o usuário da técnica mais fraca iria receber mais danos do que a quantidade original, como ele terá adicionado à técnica. Por exemplo, na luta de Sasuke com Itachi, ambos usam o Katon: Goukakyuu no jutsu um contra o outro, e técnica de Sasuke começa a sobrepor a de Itachi, assim que ele ativa seu Selo Amaldiçoado do Céu. Itachi teria sido atingido por tanto a sua própria técnica, bem como Sasuke. Itachi responde a isso usando Amaterasu, a técnica de Katon do mais alto nível do Fogo, que absorve todo o fogo criado anteriormente pelas duas técnicas, crescendo em uma grande massa de chamas negras.

**Afinidade**

Geralmente, cada pessoa tem o chakra que tem uma afinidade para um destes tipos, uma característica que parece ser genética, uma vez que, por vezes, clãs inteiros compartilham a mesma afinidade. A maioria dos membros do clã Uchiha, por exemplo, tem uma afinidade genética com a natureza do fogo.

Para descobrir que afinidade uma pessoa tem, utiliza-se pedaços de papel feitos a partir de um tipo especial de árvore (que é cultivada e alimentada com chakra) que são utilizados para reagir ao menor sinal de chakra em inúmeras maneiras, dependendo da natureza latente no chakra.

As reações do papel chakra são como se segue:

**Fogo:** o papel vai inflamar e virar cinzas.

**Vento:** o papel será dividido em dois.

**Relâmpago:** o papel vai enrugar.

**Terra:** o papel vai virar a sujeira e desmoronar.

**Água:** o papel vai ficar molhado / úmido.

Essa afinidade torna mais fácil de aprender, criar e controlar a natureza em questão, embora ainda com uma afinidade este processo geralmente pode tomar qualquer número de anos. O Shinobi não são limitados a natureza que possuem afinidade, apesar de tudo. No momento em que chegar ao posto de Jounin, a maioria dos shinobis terá dominado até duas naturezas.

Devido à dificuldade de dominar a natureza e o tempo necessário para aprender, é quase impossível para qualquer pessoa a dominar todas as cinco naturezas através de métodos naturais. No entanto, Hiruzen Sarutobi, Hashirama Senju, Tobirama Senju, Kakashi Hatake, e Orochimaru foram capazes de dominar todas as cinco naturezas. Outros métodos de aquisição de todas as cinco naturezas incluem.:

Possuir o Rinnegan.

Receber o chakra Rikudou

Utilizando a Bashousen.

Usando o Jiongu reunindo corações com outras naturezas de chakra.

**Elementos Avançados**

Além dos cinco tipos básicos da natureza, há vários tipos mais avançados. Ao iniciar mais de uma transformação de base chakra natureza ao mesmo tempo, pode-se criar um completamente nova natureza do chakra com propriedades únicas, e é referido como um "tipo de natureza elementalmente-recomposta". Fazer isso requer uma habilidade especial e tais habilidades são raramente vistos fora de um Kekkei Genkai ou Kekkei Tota. Para faze-lo é necessário que o usuário possua afinidade com as naturezas de chakra utilizadas e ativa-las simultaneamente.

**Funcionalidade no Sistema Destiny**

Os elementos são definidos geralmente na criação da ficha, então se o personagem possuir um clã, ele terá a afinidade inicial definida pelo próprio clã, caso ele não possua nenhuma afinidade inicial, será rolado 1d6 para definir qual será o elemento de afinidade, sendo:

1 - Katon

2 - Suiton

3 - Doton

4 - Fuuton

5 - Raiton

6 - O jogador escolherá um dos 5.

Existem 3 estados que definem o controle sobre um elemento sendo eles:

**Afinidade:** Habilidade natural de nascença que o personagem possuí sobre certa natureza, assim possuindo mais facilidade em dominar os jutsus dessa natureza, recebendo um bônus de 25% a mais de dano.

**Dominação:** É a Habilidade do personagem em dominar e controlar um elemento que não possui Afinidade, sendo mais difícil e demorado para ter domínio, porém não recebe o bônus de 25%.

**Não Possuí:** É o estado inicial de todos os elementos do personagem exceto o que se recebe por afinidade, geralmente não se inicia com nenhum elemento, mas pode se tentar dominar algum durante as narrações.

**Vantagem elemental**



**Fuuton (Vento)**

**Bônus contra:Raiton**

**Perde Para:Katon**

**Katon (Fogo)**

**Bônus contra:Fuuton**

**Perde Para:Suiton**

**Suiton (Água)**

**Bônus contra:Katon**

**Perde Para:Doton**

**Doton (Terra)**

**Bônus contra:Suiton**

**Perde Para:Raiton**

**Raiton (Raio)**

**Bônus contra:Doton**

**Perde Para:Fuuton**

**Elementos Avançados**



**Kekkei Genkai Elemental**



**Enton (Libertação do Inferno)**

**Requer:** Amaterasu + Enton

**Bônus contra:** Fuuton e Suiton

**Perde para:** Fuuton (Vácuo) e Barreiras

**Não pode ser aprendido naturalmente.**



**Futton (Libertação da Fervura)**

**Requer:** Katon + Suiton

**Bônus contra:** Objetos Sólidos e Barreiras

**Perde para:** Ranton



**Youton (Libertação da Lava)**

**Requer:** Katon + Doton

**Bônus contra:** Hyouton (Gelo) e Suiton (Água)

**Perde para:** Ranton



**Shakuton (Libertação do Calor)**

**Requer:** Katon + Fuuton

**Bônus contra:**

**Perde para:** Suiton (Afinidade)



**Meiton (Libertação da Escuridão)**

**Requer:** Katon + Raiton

**Bônus contra:**

**Perde para:**



**Mokuton (Libertação da Madeira)**

**Requer:** Suiton + Doton

**Bônus contra:** Suiton (Base), Chakra (Supressão) e Raiton (Rank Equivalente ou inferior)

**Perde para:** Bakuton e Katon



**Hyouton (Libertação do Gelo)**

**Requer:** Suiton + Fuuton

**Bônus contra:** Suiton e Katon

**Perde para:** Youton



**Ranton (Libertação da Tempestade)**

**Requer:** Suiton + Raiton

**Bônus contra:**

**Perde para:**



**Jinton (Libertação do Magnetismo)**

**Requer:** Doton + Fuuton

**Bônus contra:**

**Perde para:**



**Bakuton (Libertação da Explosão)**

**Requer:** Doton + Raiton

**Bônus contra:**

**Perde para:**



**Jinton (Libertação da Velocidade)**

**Requer:** Fuuton + Raiton

**Bônus contra:**

**Perde para:**

**Kekkei Touta**



**Kouton (Aço)**

**Requer:** Katon, Doton e Raiton

**Bônus contra:** Suiton, Doton e Fuuton

**Perde para:** Jinton e Futton



**Shouton (Cristal)**

**Requer:** Fuuton, Doton e Suiton

**Bônus contra:** Doton, Suiton e Mokuton

**Perde para:** Raiton e Futton



**Jinton (Partícula)**

**Requer:** Fuuton, Doton e Katon

**Bônus contra:** Objetos Sólidos