LEGENDA:

Verde: Pronto pra jogar.
Amarelo: De acordo com a regra porém ainda não verificado.
Vermelho: Precisa definir mecânica com urgência.
Branco: Não revisado.

--BIJUUS--

Para todas as Bijuus existem diversos fatores que podem auxiliar ou problematizar nos combates e na convivência do ninja que é um Jinchuriki. Todas as bestas com cauda possuem remorso da humanidade pelos anos que foram escravizadas e tratadas como monstros insensíveis, por isso a relação delas com humanos é sempre complicada.
Aqueles que possuem uma besta com cauda selada dentro de si são chamados de Jinchurikis. A relação entre o ninja e a Bijuu deve ser explorada no jogo, levando em conta que cada fera possui uma personalidade e habilidades próprias.
Cada Bijuu possui um custo de chakra fixo, deixando o ninja com o seu total de chakra diminuído. Uma vez que o ninja seja aliado da sua bijuu, tenha criado um laço de amizade com ele, o custo se torna nulo por causa da não necessidade de se manter o selo. Todos os valores são arredondados para cima.

- Shukaku: 10%
- Matatabi e Isobu : 20%
- Son Goku, Kokuo e Saiken: 30%
- Choumei e Hachibi: 40%
- Kyuubi: 50%

--SHUKAKU (230)--

Descrição: É um ser gigante, com aparência semelhante a de um guaxinim, feito completamente de areia e chakra. O hospedeiro do Shukaku muitas vezes possui insônia pela fera ameaçar seu Jinchuuriki de que se o mesmo dormir ela irá possuí-lo.
Pontos de vida: 4000
Pontos de chakra: 6000
Dado de defesa: 20
Dado de ataque: 17

Habilidades:

- O Jinchuuriki do Shukaku é o único que não segue as regras comuns de transformação, não possuindo manto versão 1 nem 2.

- Assim como todas as outras bestas com cauda, consegue transferir seu chakra livremente para quem quiser, tendo muito mais facilidade para isso do que um humano.

- Pode se comunicar com as outras Bijuus e seus Jinchuurikis (se estiverem completamente conectados com suas feras) por uma condição psíquica profunda que liga as mentes das bestas.

- Transformação Parcial Shukaku: Gradualmente o ninja vai se transformando na besta, absorvendo cada vez mais areia e tomando uma forma mais parecida com Shukaku. Nessa forma o ninja não pode utilizar as habilidades exclusivas da Bijuu. Ao longo de 5 turnos após a ativação o Jinchuuriki ganha, respectivamente em cada turno: +1 Nin, +1d8 nos golpes, +1 Cons, +100 de chakra e +1d8 nos golpes. Ao final do processo o ninja pode se transformar na besta se for induzido ao sono ou se tiver livre controle do chakra da fera com cauda. Caso o Jinchuuriki não possua controle do chakra, a besta pode tomar o controle, sendo a única Bijuu que pode assumir o controle sem matar o seu hospedeiro.

- O Jinchuuriki da 1 cauda pode controlar livremente a areia de sílica, seguindo as mesmas regras do controle de magnetismo (Jiton I), tendo acesso ao aprendizado de todas as técnicas, sendo as de nível S e SS restritas a transformação total (na qual pode usar qualquer técnica) ou um jinchuuriki com perícia 2 em ninjutsu. O ninja também pode controlar o elemento Fuuton.

- A besta pode realizar Fuuinjutsus extremamente poderosos pelas marcas de maldição em torno de seu corpo. Seu Fuuinjutsu consiste em, ao cobrir o inimigo com areia, pode transferir as marcas de seu selo, quando o faz escolhe um atributo do ninja (exceto carisma) e o ninja preso tem que ser bem sucedido em um teste de resistência daquele atributo, o CD é 25.

- Bijuu Dama

Efeito: Uma grande esfera de acúmulo de chakra, usada somente pelas bestas com cauda. Pode ser carregada para dar mais dano, cada carga aumenta seu dano mas também o tempo de concentração.
Custo: 250 de chakra por carga
Dano: 1000d4 por carga
Range: 3xLongo
PA: 2 PA por carga e 1 PA para projetar.
Observações: Se utilizada com o manto versão 2 o seu custo de carga é reduzido para 50 e seu dano para 100d4

- Liberação de Vento: Bala de Ar Perfuradora

Efeito: Uma grande quantidade de ar é acumulada no interior e logo depois de pressionar o braço contra a barriga uma grande quantidade de ar comprimido é lançada.
Custo: 100 de chakra
Dano: 18d10
Range: Longo
PA: 2 PA
Observações: Se usado na forma de transformação parcial o custo e dano são reduzidos pela metade.

- Rajada de Vento

Efeito: Uma grande quantidade de vento é expelida pela boca do usuário, podendo ser utilizada para potencializar ataques e deixá-los mais fortes ou somente afastar algo.
Custo: 50 de chakra
Dano: 10d6
Range: Longo
PA: 2 PA
Observações: Se usado na forma de transformação parcial o custo e dano são reduzidos pela metade.

- Selamento do Grande Funeral do Deserto em Camadas

Efeito: Utilizando uma grande quantidade de areia, o usuário cobre o inimigo com várias camadas sucessivas do material, antes de comprimi-lo na forma de uma pirâmide enorme que serve para prender o alvo após a sua conclusão, sendo logo após colocadas marcas de selamento em volta da pirâmide. O inimigo preso é então sujeito a realizar um teste de resistência de CD 40 em qualquer atributo escolhido pelo usuário de técnica. É impossível sair utilizando do talento “Controle Absoluto”.
Custo: 300 de Chakra.
Dano: -
Range: Médio
PA: 2 PA
Observações: Não pode ser usada pelo Jinchuuriki em estado de transformação parcial.

--MATATABI (145)--

Descrição: Uma forma feita inteiramente de fogo azul, com aparência semelhante a um felino.
Pontos de vida: 3000
Pontos de chakra: 7000
Dado de defesa: 18
Dado de ataque: 22
Habilidades:

- Assim como todas as outras bestas com cauda, consegue transferir seu chakra livremente para quem quiser, tendo muito mais facilidade para isso do que um humano.

- Pode se comunicar com as outras Bijuus e seus Jinchuurikis (se estiverem completamente conectados com suas feras) por uma condição psíquica profunda que liga as mentes das bestas.

- Shakunetsu no Gōka De (Chamas Escaldantes do Inferno)

Efeito: O jinchuuriki de Matatabi consegue aplicar as chamas azuis da Bijuu em seus golpes, potencializando o dano deles.
Custo: 25/50/100 de chakra
Dano: 6d6/10d6/18d10
Range: igual ao do ataque original
PA: -
Observações: Caso o golpe seja do elemento Katon, o efeito do jutsu é dobrado.

- Bijuu Dama

Efeito: Uma grande esfera de acúmulo de chakra, usada somente pelas bestas com cauda. Pode ser carregada para dar mais dano, cada carga aumenta seu dano mas também o tempo de concentração.
Custo: 250 de chakra por carga
Dano: 1000d4 por carga
Range: 3xLongo
PA: 2 PA por carga e 1 PA para projetar.
Observações: Se utilizada com o manto versão 2 o seu custo de carga é reduzido para 50 e seu dano para 100d4

--ISOBU (170)--

Descrição: Tem a aparência de uma tartaruga gigante, possui dois braços e três caudas.
Pontos de vida: 7000
Pontos de chakra: 6000
Dado de defesa: 23
Dado de ataque: 17
Habilidades:

- Assim como todas as outras bestas com cauda, consegue transferir seu chakra livremente para quem quiser, tendo muito mais facilidade para isso do que um humano.

- Ser jinchuuriki da Isobu permite que o ninja tenha domínio do elemento Suiton caso ainda não o possua, além de poder respirar embaixo da água normalmente.

- Pode se comunicar com as outras Bijuus e seus Jinchuurikis (se estiverem completamente conectados com suas feras) por uma condição psíquica profunda que liga as mentes das bestas.

- Uma vez dentro da água, Isobu obtém vantagem em todas suas rolagens, e seu deslocamento é igual a 2000 metros. A vantagem também é concedida para o jinchuuriki com seu segundo manto.

- Bijuu Dama

Efeito: Uma grande esfera de acúmulo de chakra, usada somente pelas bestas com cauda. Pode ser carregada para dar mais dano, cada carga aumenta seu dano mas também o tempo de concentração.
Custo: 250 de chakra por carga
Dano: 1000d4 por carga
Range: 3xLongo
PA: 2 PA por carga e 1 PA para projetar.
Observações: Se utilizada com o manto versão 2 o seu custo de carga é reduzido para 50 e seu dano para 100d4

- Palma Coral

Efeito:O Jinchuuriki, uma vez na sua versão 2 do manto, é habilitado a golpear o inimigo e fazer surgir um coral no mesmo, que vai aumentando e ocupando mais espaço no corpo do inimigo conforme o tempo vai passando. Após atingido o inimigo possui 6 PA para tentar quebrar o coral, caso não consiga é imobilizado, tendo que realizar um teste de resistência de tajutsu com CA 18.
Custo: 100 de chakra
Dano: -
Range: Corpo-a-corpo
PA: 2 PA
Observações: o jutsu não impede a respiração do inimigo, apenas sua mobilidade; o jutsu pode ser usado pela forma da Isobu completa.

- Batida da Sombra

Efeito: Isobu começa a rolar como uma bola, indo em direção do seu alvo. Pode também pular enquanto rola.
Custo: 300 de chakra
Dano: 20d12 + 10d10
Range: Longo
PA: 2 PA
Observações: Não pode ser usado pelo

jinchuuriki em nenhuma das formas do manto, mesmo que ele seja aliado da bijuu.

- Suiton: Daikaisuidan (Liberação de Água: Projétil da Grande Massa de Água)

Efeito: Isobu lança projéteis de água em alta velocidade na direção do inimigo.
Custo: 100
Dano: 15d12/projétil
Range: Longo
PA: 1 PA por projétil

--SON GOKU (190)--

Descrição:
Pontos de vida: 6000
Pontos de chakra: 7000
Dado de defesa: 23
Dado de ataque: 21
Habilidades:

- Assim como todas as outras bestas com cauda, consegue transferir seu chakra livremente para quem quiser, tendo muito mais facilidade para isso do que um humano.

- Pode se comunicar com as outras Bijuus e seus Jinchuurikis (se estiverem completamente conectados com suas feras) por uma condição psíquica profunda que liga as mentes das bestas.

- Bijuu Dama

Efeito: Uma grande esfera de acúmulo de chakra, usada somente pelas bestas com cauda. Pode ser carregada para dar mais dano, cada carga aumenta seu dano mas também o tempo de concentração.
Custo: 250 de chakra por carga
Dano: 1000d4 por carga
Range: 3xLongo
PA: 2 PA por carga e 1 PA para projetar.
Observações: Se utilizada com o manto versão 2 o seu custo de carga é reduzido para 50 e seu dano para 100d4

--KOKUO (150)--

Descrição:
Pontos de vida: 5000
Pontos de chakra: 8000
Dado de defesa: 17
Dado de ataque: 25
Habilidades:

- Assim como todas as outras bestas com cauda, consegue transferir seu chakra livremente para quem quiser, tendo muito mais facilidade para isso do que um humano.

- Pode se comunicar com as outras Bijuus e seus Jinchuurikis (se estiverem completamente conectados com suas feras) por uma condição psíquica profunda que liga as mentes das bestas.

- Bijuu Dama

Efeito: Uma grande esfera de acúmulo de chakra, usada somente pelas bestas com cauda. Pode ser carregada para dar mais dano, cada carga aumenta seu dano mas também o tempo de concentração.
Custo: 250 de chakra por carga
Dano: 1000d4 por carga
Range: 3xLongo
PA: 2 PA por carga e 1 PA para projetar.
Observações: Se utilizada com o manto versão 2 o seu custo de carga é reduzido para 50 e seu dano para 100d4

--SAIKEN (180)--

Descrição:
Pontos de vida: 6000
Pontos de chakra: 9000
Dado de defesa: 22
Dado de ataque: 23
Habilidades:

- Assim como todas as outras bestas com cauda, consegue transferir seu chakra livremente para quem quiser, tendo muito mais facilidade para isso do que um humano.

- Pode se comunicar com as outras Bijuus e seus Jinchuurikis (se estiverem completamente conectados com suas feras) por uma condição

psíquica profunda que liga as mentes das bestas.

- Bijuu Dama

Efeito: Uma grande esfera de acúmulo de chakra, usada somente pelas bestas com cauda. Pode ser carregada para dar mais dano, cada carga aumenta seu dano mas também o tempo de concentração.
Custo: 250 de chakra por carga
Dano: 1000d4 por carga
Range: 3xLongo
PA: 2 PA por carga e 1 PA para projetar.
Observações: Se utilizada com o manto versão 2 o seu custo de carga é reduzido para 50 e seu dano para 100d4

--CHOUMEI (185)--

Descrição: Inseto de armadura.
Pontos de vida: 5000
Pontos de chakra: 7000
Dado de defesa: 17
Dado de ataque: 27
Habilidades: Vai ser full utilidade saporra de inseto.

- Assim como todas as outras bestas com cauda, consegue transferir seu chakra livremente para quem quiser, tendo muito mais facilidade para isso do que um humano.

- Pode se comunicar com as outras Bijuus e seus Jinchuurikis (se estiverem completamente conectados com suas feras) por uma condição psíquica profunda que liga as mentes das bestas.

- Bijuu Dama

Efeito: Uma grande esfera de acúmulo de chakra, usada somente pelas bestas com cauda. Pode ser carregada para dar mais dano, cada carga aumenta seu dano mas também o tempo de concentração.
Custo: 250 de chakra por carga
Dano: 1000d4 por carga
Range: 3xLongo
PA: 2 PA por carga e 1 PA para projetar.
Observações: Se utilizada com o manto versão 2 o seu custo de carga é reduzido para 50 e seu dano para 100d4

--GYUUKI (250)--

Descrição:
Pontos de vida: 10000
Pontos de chakra: 7000
Dado de defesa: 30
Dado de ataque: 21
Habilidades:

- Assim como todas as outras bestas com cauda, consegue transferir seu chakra livremente para quem quiser, tendo muito mais facilidade para isso do que um humano.

- Pode se comunicar com as outras Bijuus e seus Jinchuurikis (se estiverem completamente conectados com suas feras) por uma condição psíquica profunda que liga as mentes das bestas.

- Bijuu Dama

Efeito: Uma grande esfera de acúmulo de chakra, usada somente pelas bestas com cauda. Pode ser carregada para dar mais dano, cada carga aumenta seu dano mas também o tempo de concentração.
Custo: 250 de chakra por carga
Dano: 1000d4 por carga
Range: 3xLongo
PA: 2 PA por carga e 1 PA para projetar.
Observações: Se utilizada com o manto versão 2 o seu custo de carga é reduzido para 50 e seu dano para 100d4

--KURAMA (205)--

Descrição: Uma grande raposa avermelhada que possui nove caudas.
Pontos de vida: 6000
Pontos de chakra: 10000
Dado de defesa: 20
Dado de ataque: 33
Habilidades:

- Assim como todas as outras bestas com cauda, consegue transferir seu chakra livremente para quem quiser, tendo muito mais facilidade para isso do que um humano.

- Pode se comunicar com as outras Bijuus e seus Jinchuurikis (se estiverem completamente conectados com suas feras) por uma condição psíquica profunda que liga as mentes das bestas.

- O Jinchuuriki e a Bijuu podem sentir o ódio de entidades próximas e as demais sensações negativas, servindo como uma forma de identificar seres próximos e as intenções dos mesmos.

- O Jinchuuriki regenera passivamente 5 pontos de vida por turno.

- Bijuu Dama
  Efeito: Uma grande esfera de acúmulo de chakra, usada somente pelas bestas com cauda. Pode ser carregada para dar mais dano, cada carga aumenta seu dano mas também o tempo de concentração.
  Custo: 250 de chakra por carga
  Dano: 1000d4 por carga
  Range: 3xLongo
  PA: 2 PA por carga e 1 PA para projetar.
  Observações: Se utilizada com o manto versão 2 o seu custo de carga é reduzido para 50 e seu dano para 100d4
    - Regeneração Rápida

  Efeito:
  Custo:
  Dano: -
  Range:
  PA: -
  Observações:

    - Técnica Sensorial

  Efeito:
  Custo:
  Dano: -
  Range:
  PA:
  Observações:

    - Modo Chakra da Nove Caudas (Parcial)

  Efeito:
  Custo:
  Dano: -
  Range:
  PA:
  Observações:

    - Modo Chakra da Nove Caudas (Completo)

  Efeito:
  Custo:
  Dano: -
  Range:
  PA:
  Observações:

--JUUBI--
--INVOCAÇÕES--
--LESMAS--

- Kuchiyose - Katsuyu

Descrição:
Pontos de vida: 100
Pontos de chakra: -
Dado de defesa: 2
Dado de ataque: 3
Habilidades: Grande Divisão da Lesma(Se divide em lesma menores com HP:5, tem capacidade de curar personagem que estão em contato com a lesma, usando o chakra do invocador para a cura, 5 de chakra para 1d6 de cura com cada lesma menor), Zesshi Nensan"acido"(Dano em área em um raio de distância curta, causa 4d6 no momento e 2d4 por 3 turnos), Transferência de Chakra(qualquer quantidade para qualquer pessoa com uma katsuyu).

--SAPOS--

Custo de Pontos de Treino	Habilidade	CD do Carisma
0	Kuchiyose: Gamaden	0
0	Kuchiyose: Gamatama	2
0	Kuchiyose: Kōsuke	4
24	Kōsuke (Projétil do Óleo de Sapo)	5
24	Gamagakure no Jutsu (Técnica de Esconder-se em um Sapo)	7
24	Kaeru Kaeru no Jutsu (Técnica da Transformação em um Sapo)	9
0	Kuchiyose: Gerotora	10
0	Kuchiyose: Gamatatsu	12
0	Kuchiyose: Gamakichi	13
0	Kuchyiose: Gama	15
44	Kuchiyose: Gama Mise no Jutsu (Invocação: Técnica da Loja de Sapo)	17
44	Kekkai: Gama Hyōrō (Barreira: Prisão do Sapo Cabaça)	18
75	Kuchiyose: Gamaguchi Shibari (Invocação: Prisão da Boca do Sapo)	20
0	Kuchiyose: Gamahiro	26
0	Kuchiyose: Gamaken	26
0	Kuchiyose: Fukasaku e Shima	28
0	Kuchiyose: Gamabunta	30
	Modo Sennin dos Sapos	35

- Kuchiyose - Gamaken

Descrição:
Pontos de vida: 70
Pontos de chakra: -
Dado de defesa: 5
Dado de ataque: 7
Habilidades: Locomoção é uma distância longa, Golpe com arma (4d8 podendo ser em área ou não).

- Kuchiyose - Gamakichi

Descrição:

Pontos de vida: 10
Pontos de chakra: -
Dado de defesa: 1
Dado de ataque: 2
Habilidades: Comicidade, consegue comer muito, pode lançar Katon e Suiton pela boca (ambos causam 3d4).

--COBRAS--

Custo de Pontos de Treino	Habilidade	CD do Carisma
24	Sen'ei Jashu (Mãos de Serpente Oculta na Sombra)	1
24	Jagei Jubaku (Restrição Maldita da Cobra Conjuradora)	5
24	Deslizameno do Modo da Cobra	12
44	Sen'ei Tajashu (Mãos de Múltiplas Serpentes Ocultas na Sombra)	16
44	Encontro de Cobras	17
44	Mandara no Jin (Formação de Dez Mil Cobras Sedosas)	18
0	Kuchiyose: Kyodayjia	20
75	Sōjasōsai no Jutsu (Técnica da Morte Mútua das Cobras Gêmeas)	24
	Dappī (Ecdise)	25
150	Senpō: Hakugeki no Jutsu (Arte Sábia: Técnica Branca Violenta)	26
150	Senpō: Muki Tensei (Arte Sábia: Reencarnação Inorgânica)	26
0	Kuchiyose: Aoda	28
0	Kuchiyose: Três Cobras Gigantes	30
0	Kuchiyose: Manda	34
	Modo Sennin das Cobras	37

- Kuchiyose - Kyodayjia

Descrição:

Pontos de vida: 50
Pontos de chakra: -
Dado de defesa: 2
Dado de ataque: 6
Habilidades: Cabeçada (Dano em área em um raio de 5 metros, causa 3d8), Golpe com cauda (Alvo único, causa 2d10), Bote (Alvo único, causa 3d10).

--RINNEGAN--

- Pássaro Bico-de-Broca Gigante

Descrição: Um grande pássaro verde com um bico amarelo. Possui os olhos do Rinnegan e dois piercings, no pescoço e nas costas.
Pontos de vida: 25
Pontos de chakra: -
Dado de defesa: 1
Dado de ataque: 5
Habilidades: Pode voar. tem o campo de visão compartilhado com o usuário do Rinnegan que o invocou, seu golpe com o bico causa 4d8. Pode também lançar pequenas bombas, até 8 por vez e cada uma causando 1d8.

- Centopeia Gigante

Descrição: Uma grande centopéia preta com patas e cabeça laranja e um piercing na cabeça. Possui 50 metros de comprimento total e chega a até 30 metros de altura quando levanta-se.
Pontos de vida: 15
Pontos de chakra: -
Dado de defesa: 0
Dado de ataque: 3
Habilidades: Ataque padrão (3d4), tem o campo de visão compartilhado com o usuário do Rinnegan que o invocou.

- Panda Gigante

Descrição: Um grande panda. 5 metros de altura e 3 de largura.
Pontos de vida: 60
Pontos de chakra: -
Dado de defesa: 5
Dado de ataque: -4
Habilidades: Ataque (1d6), tem o campo de visão compartilhado com o usuário do Rinnegan que o invocou.

- Quimera Gigante

Descrição: Um grande cachorro com asas e múltiplas cabeças.
Pontos de vida: 20
Pontos de chakra: -
Dado de defesa: 1
Dado de ataque: 3
Habilidades: Mordida (causa 3d6), toda vez que o cachorro recebe um dano mortal ele se multiplica em outros dois, podendo depois voltar a se juntar contendo todas as cabeças dos monstros, pode se separar quando quiser e tem o campo de visão compartilhado com o usuário do Rinnegan que o invocou.

- Camaleão Gigante

Descrição: O camaleão gigante tem um Rinnegan em seu olho esquerdo. Ele tem quatro membros, cada um terminando em quatro grandes garras. Sua cauda é uma grande serpente. Seu corpo é coberto de escamas e tem ataduras em volta do centro de suas costas. Ele tem duas asas em sua parte superior das costas, que são porosos e mal rasgado. Tem dois chifres em forma estranhamente próximos da parte de trás de sua cabeça. O chifre direito é arrancado e envolto em ataduras, enquanto seu chifre esquerdo tem quatro receptores de chakra.
Pontos de vida: 20
Pontos de chakra: -
Dado de defesa: 0
Dado de ataque: 1
Habilidades: Pode ficar invisível, se tornando imperceptível para visão normal de ninjas, pode causar dano com a língua (1d6), com a cauda (1d8) e também causar dano com as garras (2d8), tem o campo de visão compartilhado com o usuário do Rinnegan que o invocou.

- Touro Gigante

Descrição: Com uma aparência semelhante a um touro normal, esta invocação possui vários receptores de chakra presos na sua cabeça e nas pernas, junto com o Rinnegan. Todo o seu corpo também estava coberto de pelo castanho e possuía chifres pretos. Ele também tem uma pequena cauda.
Pontos de vida: 80
Pontos de chakra: -
Dado de defesa: 1

Dado de ataque: 5
Habilidades: Cabeçada (6d8), Coice (4d6), tem o campo de visão compartilhado com o usuário do Rinnegan que o invocou.

- Rinoceronte Gigante

Descrição: Ele é semelhante a um rinoceronte normal, mas com pequenas asas em suas costas, ele tinha vários piercings e o Rinnegan. Ele tem manchas marcando seus olhos e uma circular em sua testa.
Pontos de vida: 100
Pontos de chakra: -
Dado de defesa: 4
Dado de ataque: 4
Habilidades: Chifrada (10d6), Patada (4d6), tem o campo de visão compartilhado com o usuário do Rinnegan que o invocou.

- Crustáceo Gigante

Descrição: Embora semelhante a um crustáceo normal, esta invocação tem um número de receptores de chakra que está sendo preso pelo lado superior esquerdo de suas costas, e outra no lado inferior direito da sua também de volta. Por volta de sua boca e todo o seu lado de baixo são de cor branca, enquanto o resto é uma cor avermelhada. Ele tem oito patas de caranguejo e duas grandes pinças; Tem muitos espinhos e grandes transposições em sua área traseira inferior, mais notável o aumento muito grande no centro de sua parte inferior das costas.
Pontos de vida: 30
Pontos de chakra: -
Dado de defesa: 2
Dado de ataque: 4
Habilidades: Liberação de Água: Onda Selvagem de Bolha (5d4), Ataque com a presa (2d10).

--ANIMAIS--

--CACHORROS INUZUKA--

--CACHORROS FASE 1--

- Cachorro equilibrado

Descrição: Um pequeno cachorro que acompanha seu dono Inuzuka.
Pontos de vida: 80
Pontos de chakra: -
Dado de defesa: 1
Dado de ataque: 5
Habilidades:

- Cachorro fase 2

Descrição: Um cachorro de tamanho grande que acompanha seu dono Inuzuka.
Pontos de Vida: 25 pontos
Destreza: +2
Taijutsu: +4
Constituição: +2

- Cachorro fase 3

Descrição: Um cachorro de aproximadamente dois metros de comprimento que acompanha seu dono Inuzuka.
Pontos de Vida: 50 pontos
Destreza: +3
Taijutsu: +5
Constituição: +4