

LEGENDA:

Verde: Pronto pra jogar.

Amarelo: De acordo com a regra porém ainda não verificado.

Vermelho: Precisa definir mecânica com urgência.

Branco: Não revisado.

Rank	Chakra Min	Chakra Max
D	1	5
C	6	15
B	20	30
A	40	65
S	-	-

- Nome (possível tradução)

Custo: custo em chakra do jutsu

Rank: rank do jutsu

Efeito: aqui devem ser descritas todas características da técnica

Dano: Dano no chakra/vida ou cura

Requerimentos: Para aprender a técnica o

ninja deve possuir o que for pedido

Range: alcance da técnica; área da técnica

Aprendizado: Tipo de forma para aprender a técnica

Custo de Ações: Custo da técnica em PA

--NINJUTSUS--

Técnicas utilizadas a partir do controle de chakra. Normalmente realizam selos de mão.

--Rank D--

- **Bunshin no Jutsu (Técnica de Clonagem)**

Custo: 1 de Chakra por clone

Rank: D

Efeito: *Concentração*. O ninja cria um clone ilusório que desaparece quando entra em contato com qualquer coisa.

Dano: -

Requerimentos: -

Range: Médio

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- **Henge no Jutsu (Técnica de Transformação)**

Custo: 2 de Chakra / Turno

Rank: D

Efeito: *Concentração*. O jutsu consiste em transformar tanto o ninja quanto um objeto.

Dando qualquer outra forma física, como objetos, animais e outras pessoas. Não pode ser usado como defesa. Qualquer doujutsu ou técnica sensorial consegue identificar a técnica.

Dano: -

Requerimentos: -

Range: -

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- **Kawarimi no Jutsu (Técnica de Substituição de Corpo)**

Custo: 4 de Chakra

Rank: D

Efeito: Substitui o corpo do ninja por um toco de madeira ou qualquer outro objeto do cenário. Reaparece numa distância de 1m do local onde estava.

Dano: -

Requerimentos: -

Range: -

Aprendizado: C

Custo de Ações: Turno de Defesa

- **Kinobiri**

Custo: -

Rank: D

Efeito: Habilita o ninja a andar em superfícies inclinadas. Não utiliza selos de mão.

Dano: -

Requerimentos: -

Range: -

Aprendizado: C

Custo de Ações: -

- **Mizu no Kinobiri**

Custo: 1 de Chakra por turno

Rank: D

Efeito: Habilita o ninja andar sobre a água.

Não utiliza selos de mão.

Dano: -

Requerimentos: Kinobiri
Range: -
Aprendizado: C
Custo de Ações: -

- **Shunshin no Jutsu (Técnica de Cintilação Corporal)**

Custo: 5 de Chakra
Rank: D
Efeito: O ninja concentra chakra nos pés, adicionando 5 metros ao seu deslocamento. Limite de 1 uso por PA de deslocamento. Não utiliza selos de mão.
Dano: -
Requerimentos: -
Range: -
Aprendizado: C
Custo de Ações: -

- **Genjutsu Kai (Dissipação de Genjutsu)**

Custo: 5 de Chakra por Genjutsu
Rank: D
Efeito: Após um usuário de Genjutsu falhar na rolagem contra sua DN de Inteligência, você utiliza essa técnica para se desfazer de todos Genjutsus que seu adversário mantinha em você. Pode ser utilizado em um aliado que estiver no seu alcance enquanto estiver no seu turno de ataque, nesse caso irá dissipar todos os Genjutsus que ele estiver sob efeito sem nenhum tipo de teste. Não necessita de selos de mão.
Dano: -
Requerimentos: -
Range: Corpo-a-Corpo
Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

- **Oboro Bunshin no Jutsu (Técnica do Clone de Neblina)**

Custo: 4 de Chakra
Rank: D
Efeito: *Concentração.* O ninja cria 2 clones ilusórios que não se desfazem ao serem atacados, porém são intangíveis. Não pode ser reutilizada enquanto tiverem clones remanescentes.
Dano: -
Requerimentos: -
Range: Médio

Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

- **Jutsu Sexy (Técnica Sensual)**

Custo: 5 de Chakra
Rank: D
Efeito: Se transforma em uma pessoa atrativa ao inimigo e tenta seduzi-lo. É realizado uma jogada de ataque com Carisma contra a DN de Inteligência dos alvos, caso seja bem sucedido irá atordoá-los.
Dano: -
Requerimentos: Henge no Jutsu
Range: Raio Grande
Aprendizado: T
Custo de Ações: 2 PA

--Rank C--

- **Soshuujin (Ataque de Lâminas Manipuladas)**

Custo: de Chakra por Kunai
Rank: C
Efeito: Levita até 5 kunais com chakra e dispara todas ao mesmo tempo sem utilização de selos de mão.
Dano: Dano base da Kunai
Requerimentos: -
Range: Médio
Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

- **Kugutsu no Jutsu (Técnica das Marionetes)**

Custo: 4 de Chakra / turno por marionete (limite de acordo com perícia)
Rank: C
Efeito: *Concentração. Estilo de Luta.* Cria fios de chakra que podem ser usados para manipular marionetes. Não utiliza selos de mão porém precisa de ambas mãos livres.
Dano: -
Requerimentos: -
Range: Médio
Aprendizado: T
Custo de Ações: 1 PA para ativar

- **Jouro Senbon (Chuveiro de Agulhas)**

Custo: 12 de Chakra por Guarda Chuva
Rank: C
Efeito: Após o usuário jogar um guarda chuva para cima (de acordo com a regra de

lançamentos, podendo utilizar quantos for possível, aumentando o dano), ele começa a iniciar um movimento giratório em que agulhas são lançadas na direção do alvo.

Dano: 5d4 por guarda chuva

Requerimentos: -

Range: Médio

Aprendizado: C

Custo de Ações: PA de lançamento + 2 PA

- **Kebari Senbon (Senbon de Agulha de Cabelo)**

Custo: 14 de Chakra

Rank: C

Efeito: Endurece o cabelo e o lança em direção a seus inimigos como rajadas de agulhas, divididos em 3 grupos. Não realiza selos de mão.

Dano: por grupo

Requerimentos: -

Range: Curto

Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

--Rank B--

- Sōen: Hitomi Gokū (Performance da Marionete: Conquista Habilidade com um Corpo Humano)

Custo: 9 de Chakra por turno por alvo

Rank: B

Efeito: *Concentração. Estilo de Luta.* Esta técnica pode ser usada de 3 formas diferentes e envolvem a habilidade do usuário de marionetes em controlar seres humano com seus fios de chakra no lugar de marionetes.

1- Com um ninja voluntário: nesta situação outro ninja aceita ser controlado pelo usuário da técnica e ambos trabalham juntos. Dessa forma o ninja que toma o lugar da marionete deixa de possuir seus turnos padrões de ataque e defesa, agindo no turno do usuário da técnica com o mesmos PAs que são transferidos para marionetes. O modificador de ataque e defesa se tornam o Taijutsu do alvo somado com o Ninjutsu do usuário, esse valor só é considerado em rolagens que numa situação normal seria usado o valor de Taijutsu, em outros casos o Ninjutsu do usuário não será somado. Quem é controlado pela técnica pode usar suas habilidades desde que não ultrapassem os PAs cedidos. O

deslocamento será ao deslocamento padrão do alvo + o Ninjutsu do usuário.

2- Com um ninja desmaiado ou morto: nesse caso o usuário se aproveita de quem estiver caído ao seu redor, após ativar a técnica também é necessário que 1 PA seja gasto para levantar seus alvos. A “marionete” terá os valores de defesa, ataque e deslocamento como 0 mais o Ninjutsu do usuário.

3- Com alvos não voluntários e acordados: para acertar recebe desvantagem quando usado em batalha. Enquanto consciente o alvo realizará testes de resistência contra o Ninjutsu do usuário para sair desse efeito. Ataques e defesas com esse ninja receberão desvantagem. Seus modificadores de ataque, defesa e deslocamento serão iguais a -1 mais o Ninjutsu do usuário, com um mínimo de 2 metros.

Dano: -

Requerimentos: Kugutsu no Jutsu (Técnica das Marionetes)

Range: Médio

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- Shōshagan no Jutsu (Técnica da Cópia Facial Extinguível)

Custo:

Rank: B

Efeito: O usuário coloca a mão no rosto da vítima desmaiada, roubando suas características e tornando-as suas. Pois o que é roubado é o próprio rosto, o disfarce é conseguido através da alteração facial característica da vítima e é extremamente realista e convincente. As vítimas desta técnica são reduzidas a cadáveres sem rosto. Caso comece algum combate, após duas rodadas o rosto começa a enrugar e se desfazer, mostrando a verdadeira face do usuário por baixo. O rosto pode ser retirado a qualquer momento.

Dano: -

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- **Kage Bunshin no Jutsu (Técnica dos Clone das Sombras)**

Custo: 7 de Chakra + valor atribuído

Rank: B

Efeito: *Concentração*. Cria um clone com 4 de vida e 0 de chakra, o ninja escolhe quanto de chakra irá distribuir para o clone, cedendo parte do seu. O clone não pode carregar chakra para o usuário nem criar outros clones. Quando o usuário desfaz um clone, o chakra que há nele retorna para o original. O limite de clones é igual ao chakra total do ninja dividido por 20 arredondado para baixo (com um mínimo de 1). Os clones não podem arremessar itens e só podem atacar no turno seguinte possuindo cada um o mesmo número de PA's do ninja original. Esse clone pode realizar as mesmas técnicas que o usuário, além disso, quando desfeito o ninja absorve todo o conhecimento do clone. O jutsu requer concentração, ou seja, o ninja usuário da técnica não consegue realizar outras ações que requeiram concentração, mas os clones em si podem.

Dano: -

Requerimentos:

Range: Médio

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Hari Jizō (Estátua de Espinhos)

Custo: 24 de Chakra

Rank: B

Efeito: O ninja manipula o próprio cabelo que, após cobrir seu corpo, endurece em forma de espinhos, sua resistência é equivalente a armas ninja e bloqueia até X de dano, eles causam dano a qualquer um que entre em contato físico. O usuário não pode se movimentar enquanto mantém o jutsu, já que sua principal função é a defesa.

Dano: 4d4

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Shishienjin (Paredes das Chamas Púrpuras)

Custo:

Rank: B

Efeito: Uma sólida e forte formação de barreira, realizada por quatro ninjas que possuam a técnica, que aguenta XXX de dano. Consiste em uma formação quadrada com os usuários protegidos em todas direções. Quem tocar na barreira irá instantaneamente pegar fogo. A única forma de retirar a técnica é caso um dos 4 ninjas a cancele.

Dano:

Requerimentos: -

Range:

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Kekkai: Tengai Houjin (Barreira: Método de Formação da Cobertura)*

Custo: 10 de Chakra por turno

Rank: B

Efeito: *Concentração*. Cria uma barreira de detecção esférica com o utilizador no centro que detecta qualquer coisa que se mover nesse espaço. Quando o ninja se move, a barreira o acompanha, mantendo-o no centro.

Dano: -

Requerimentos:-

Range: Raio Médio

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Ranjishigami no Jutsu (Técnica da Juba do Leão Selvagem)

Custo: 26 de Chakra

Rank: B

Efeito: O cabelo do ninja se expande e ataca o adversário enquanto toma a forma da boca de um leão.

Dano: 3d10 + 1d8

Requerimentos: -

Range: Longo

Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

--Rank A--

- Rasengan (Esfera Espiral)

Custo: 55 de chakra

Rank: A

Efeito: Cria uma esfera de chakra concentrado na mão que rotaciona em alta velocidade dando grandes quantidades de dano

Dano: 12d10

Requerimentos:-

Range: Corpo-a-Corpo

Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Meisaigakure no Jutsu (Técnica de Ocultação com Camuflagem)

Custo:

Rank: A

Efeito: Essa técnica faz o usuário controlar como é refletida a luz em torno de seu corpo, eliminando seu cheiro e sua sombra também, tornando-se praticamente invisível, dando vantagem no seu ataque e desvantagem na defesa do adversário. As únicas formas de se defender desse jutsu é através de percepções mais aguçadas ou tendo visão/detecção do fluxo de chakra, tornando essa técnica inútil. Qualquer ativação de outros jutsus desativa essa técnica, pois sua concentração de chakra precisa ser necessariamente nela.

Dano: -

Requerimentos: Selos com as duas mãos

Range: -

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA para ativação

- Shuriken Kage Bunshin no Jutsu (Técnica do Clone da Sombra de Shuriken)*

Custo:

Rank: A

Efeito: Após lançar uma arma ninja, de uma distância média ou maior, o usuário faz os selos necessários e cria cópias perfeitas desta arma. Seu limite de cópias é equivalente ao seu chakra máximo disponível dividido por 5 (arredondado para baixo) em objetos com até 300g, caso a arma lançada seja uma Fuuma Shuriken ou uma Shuriken gigante, essa divisão se torna por 10 (arredondado para baixo).

Dano: -

Requerimentos: Selos com as duas mãos

Range: -

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA

- Bunshin Daibakuha (Grande Explosão do Clone) *

Custo: 50 de Chakra

Rank: A

Efeito: Explode um Kage Bunshin ao seu comando.

Dano: 8d10

Requerimentos: Kage Bunshin no Jutsu

Range: Raio Médio

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 1 PA

- Tajuu Kage Bunshin no Jutsu (Técnica dos Múltiplos Clones da Sombra)

Custo: 5 de Chakra + valor atribuído

Rank: A

Efeito: *Concentração*. Cria um clone com 4 de vida e 0 de chakra, o ninja escolhe quanto de chakra irá distribuir para o clone, cedendo parte do seu. O clone não pode carregar chakra para o usuário nem criar outros clones, quando o usuário desfaz um clone, o chakra que há nele retorna para o original. Não existe limite de clones nessa técnica.

Dano: -

Requerimentos: -

Range: Médio

Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Tōmegane no Jutsu (Técnica do Telescópio)

Custo:

Rank: A

Efeito: Uma técnica que utiliza uma bola de cristal para acompanhar um determinado indivíduo em qualquer lugar que esteja, para usá-la o usuário deve saber o padrão de chakra da pessoa. Mesmo estando muito longe, a bola de cristal será capaz de confirmar a posição do alvo. Não é necessária a utilização de selos de mão.

Dano: -

Requerimentos: -

Range: -

Aprendizado: C

Custo de Ações:

- Tensou no Jutsu (Jutsu da Transferência Celestial)

Custo:

Rank: A

Efeito: Ao canalizar a habilidade, o usuário consegue transportar qualquer coisa na

velocidade da luz e para qualquer lugar, não é recomendado transportar humanos, já que o corpo não aguentaria a velocidade da transferência.

Dano:

Requerimentos: Estabelecer um local para o teleporte.

Range: Curto

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 5 PA

- Bunretsu no Jutsu (Técnica de Divisão)

Custo:

Rank: A

Efeito: Essa técnica permite que o ninja divida seu corpo em 2, ambos são independentes e idênticos. A quantidade de vida e chakra de cada um será equivalente a metade do valor que o ninja possui (arredondado para baixo). Podem se unir após 1 rodada caso nenhuma das cópias estejam mortas, desmaiadas ou seladas. Só pode se dividir uma vez.

Dano: -

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA

--Rank S--

- Kuchiyose: Edo Tensei (Invocação: Reencarnação do Mundo Impuro)

Custo:

Rank: S

Efeito: Com este jutsu é possível trazer aqueles que já estão mortos, basta ter o DNA de quem será invocado e alguém como sacrifício. Aqueles revividos terão Chakra infinito (porém não podem usar num mesmo turno uma quantidade de chakra maior do que possuía em vida), terão as mesmas técnicas e habilidades de quando estavam vivos e qualquer dano causado será reparado quase que instantaneamente. As únicas formas de cancelar o jutsu é selando-os, fazê-los ter uma forte emoção ou o invocador desfazer o jutsu, matar o invocador não cancela a invocação.

Dano: -

Requerimentos: Um sacrifício humano vivo/Perícia em Ninjutsu nível 2/Selos com as duas mãos

Range: Curto

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 3 PA

- Shisekiyōjin (Arte Ninja dos Quatro Sóis Vermelhos)

Custo:

Rank: S

Efeito: Um jutsu de barreira formada por quatro ninjas, que possui XXXX de vida. Ela possui um formato quadrado onde cada ninja fica em um canto, a distância máxima de um usuário para o outro é de 50m. Essa barreira pode abrir espaços para que pessoas ou objetos desejados passem por ela.

Dano:

Requerimentos: Perícia em Ninjutsu Nível 2

Range: -

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Reika no Jutsu (Técnica de Transformação de Espírito)

Custo:

Rank: S

Efeito: Nessa técnica usuário libera seu espírito para possuir o corpo de outra pessoa, enquanto espírito, pode voar livremente com um deslocamento de 3x (5 + Ninjutsu). Diferente da técnica "Shintenshin no Jutsu (Técnica de Troca da Mente do Corpo)", o usuário não toma o dano que o corpo controlado receber, porém o seu corpo original se mantém sem consciência. Quem recebe o jutsu se mantém ciente de tudo que está acontecendo. Pode transferir chakra para o corpo possuído caso tenha o talento. Pode se manter apenas 1 rodada em estado de espírito, caso contrário volta para seu corpo original. A única forma de impedir a circulação do espírito é por barreiras como "Shishienjin (Paredes das Chamas Púrpuras)".

Dano:

Requerimentos: Perícia em Ninjutsu nível 2

Range: -

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

--JUTSUS MEDICINAIS--

- Chakura no Mesu (Bisturi de Chakra)

Custo:

Rank: C -

Efeito: *Estilo de Luta*. Ao receber um golpe dessa técnica, o ninja deve rolar um teste de resistência de Constituição contra o Ninjutsu do atacante para que não perca o movimento de determinada parte do seu corpo*, esses testes ocorrem 1 vez por turno até que seja bem sucedido. Dura 3 turnos e pode ser prolongado com custo extra de chakra.

*Considerar como ninja sem membro

Dano:

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- Dokugiri (Névoa Venenosa)*

Custo: 28 de Chakra

Rank: B

Efeito: Cospe uma névoa venenosa. Essa fumaça dura por 1 turno e qualquer outro ninja que a inalar irá sofrer um dano de envenenamento por 3 turnos. Causa cegueira em alvos na névoa.

Dano: 1d8 + 2d4 por Turno

Requerimentos: -

Range: Curto/Raio Curto

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Shikon no Jutsu (Técnica da Alma Morta)*

Custo: 8 de Chakra por turno por corpo

Rank: B

Efeito: Até o final do próximo turno, faz o coração de um cadáver voltar a bater, reanimando-o e criando a ilusão de que está vivo, podendo manipulá-lo a vontade. O cadáver possui 2 de modificador de ataque e 0 de defesa. O dano do cadáver se torna 2d4 desarmado.

Dano: -

Requerimentos:

Range: Curto

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 3 PA

- Saikan Chuushutsu no Jutsu (Técnica de Extração Delicada de Doença)*

Custo: 20 de Chakra

Rank: B

Efeito: Retira um veneno (ou qualquer DPS) de dentro do corpo de um aliado e o cura em 3d4 O veneno pode ser guardado para criação de antídotos.

Dano: -

Requerimentos: Aliado parado/ Perícia

Medicinal nível 1

Range: Corpo-a-Corpo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 3 PA

- Chikatsu Saisei no Jutsu (Técnica de Regeneração da Cura Ressuscitadora)

Custo: 60 de chakra por d20

Rank: A

Efeito: *Concentração*. Consiste em reviver uma pessoa morta num período inferior a 12 horas, restaurando as partes perdidas do corpo. Esta técnica necessita de uma preparação antes de ser utilizada, em que um selo quadrado de 25m² (5x5) é feito no chão, e o paciente é colocado no centro. O usuário então se coloca próximo ao corpo do paciente e inicia a técnica, nela é rolando 1d20 (+Ninjutsu) com CD de 20, sempre que houver falha nesse teste, o CD irá aumentar em 1. Ninjas que possuam a técnica "Shousen Jutsu" podem se sentar pelo do selo, transferindo 40 de chakra por d20 para reduzir o CD em 1 por cada auxiliar. Durante o processo podem ser feitas trocas entre o responsável pelo paciente desde que também possua esta técnica e que seja imediato, porém o CD irá se manter o mesmo do usuário anterior. Após interromper a técnica, o alvo não pode mais ser revivido por meio desta habilidade.

Dano: -

Requerimentos: Shousen Jutsu

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 9 PA de preparação + 1 turno por d20

- In'yu Shometsu (Cicatrização Yin de Feridas de Destruição)*

Custo:

Rank: A

Efeito: Durante o seu turno de defesa o ninja pode analisar onde o adversário irá acertar o seu golpe, e assim, % (arredondado para cima) do dano que ele receber será recuperado por conta do utilizador concentrar chakra nessa área e começar um processo de recriação das células antes mesmo da área sofrer dano, além disso, não é possível morrer ou ficar desacordado no turno que essa técnica for ativada.

Dano: -

Requerimentos: Perícia Medicinal nível 1

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA

- Ranshinshou (Choque Desorientador do Corpo)*

Custo:

Rank: A

Efeito: Ao transformar o chakra dentro do corpo de alguém e dar-lhe as propriedades da eletricidade, se cria um campo elétrico. Assim que um ataque da mão pousa no adversário, a eletricidade é vertida para o sistema nervoso do inimigo, cortando os sinais e desorganizando seu controle corporal. Assim, o ninja irá ter que fazer um teste de resistência de Inteligência contra o Ninjutsu do usuário da técnica até que seja bem sucedido para que aprenda os novos comandos do corpo, caso contrário, não irá se mover.

Dano: -

Requerimentos: Perícia Medicinal nível 1/Elemento Raiton

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Shousen Jutsu (Técnica da Palma Mística)

Custo: 4 de Chakra por d4

Rank: A

Efeito: Permite ao ninja acumular chakra na palma das mãos e assim utilizar seu chakra para curar uma ferida de um aliado. A vida curada é igual 1d4. Para feridas maiores serão necessárias quantidades maiores de chakra. Não realiza selos de mão, porém precisa das duas mãos livres.

Dano: -

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-corpo

Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA para utilizar até três vezes

- Souzou Saisei (Criação do Renascimento)*

Custo:

Rank: S

Efeito: O usuário força a estimulação da criação de proteínas, resultando na fragmentação celular do organismo, reconstituindo todos os tecidos e órgãos no organismo de seu usuário. Se esta técnica é utilizada, o usuário cujos tecidos e órgãos vitais estão gravemente feridos irá ser instantaneamente restaurado ao seu estado ileso, dessa forma, o ninja fica com sua vida máxima.

Dano: -

Requerimentos: Perícia Medicinal nível 2/Selos com as duas mãos

Range: -

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 3 PA

- Kishou Tensei (Reencarnação da Própria Vida)*

Custo: 20 de Chakra + Morte do usuário

Rank: S

Efeito: O usuário da técnica troca a sua alma pela de um falecido ninja, assim revivendo-o com metade da vida e do chakra máximos.

Dano: -

Requerimentos: Perícia Medicinal nível 2

Range: Corpo-a-corpo

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 3 PA

--KATON--

--Rank C--

- Katon: Endan (Estilo do Fogo: Bola de Fogo)

Custo: 10 de Chakra

Rank: C

Efeito: Cospe uma bola de fogo no seu alvo.

Dano: 1d6 + 1d8

Requerimentos: Elemento Katon

Range: Médio

Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

- **Katon: Housenka no Jutsu (Estilo do Fogo: Técnica das Flores de Fogo)**

Custo: 12 de Chakra
Rank: C
Efeito: Libera até 4 pequenas bolas de fogo pela boca.
Dano: 1d4 por Bola de Fogo
Requerimentos: Elemento Katon
Range: Curto
Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

- **Katon: Ryuuka no Jutsu (Liberação de Fogo: Técnica do Dragão de Fogo)**

Custo: 12 de Chakra
Rank: C
Efeito: O ninja cospe fogo por um condutor que está ligado próximo da sua boca, causando dano em todos que estiverem em contato com essa ligação.
Dano: 6d4
Requerimentos: Elemento Katon
Range: Corpo-a-Corpo/Acerta todos em contato ao condutor
Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

--Rank B--

- **Katon: Kibaku Enjin (Liberação do Fogo: Formação da Chama Explosiva)***

Custo: 22 de Chakra
Rank: B
Efeito: Movimenta os papéis bomba que estiverem no alcance corpo-a-corpo do adversário, os fazendo se enrolar e explodir.
Dano: Dano dos papéis bomba
Requerimentos: Elemento Katon
Range: Médio
Custo de Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

- **Katon: Haisekishou (Liberação de Fogo: Pilha Ardente de Cinzas)**

Custo: 26 de Chakra
Rank: B
Efeito: Cria uma fumaça de pólvora expelida pela boca e então pode acendê-la com

alguma faísca. A fumaça permanecerá por até 3 turnos caso não seja acendida.

Dano: 5d10

Requerimentos: Elemento Katon

Range: Curto/Raio Curto

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA para expelir a pólvora e 1 PA para acendê-la

- **Katon: Gouryuuka no Jutsu (Liberação de Fogo: Técnica do Grande Dragão de Fogo)**

Custo: 28 de Chakra

Rank: B

Efeito: Expele pela boca um enorme dragão de fogo. Ao acertar causa queimadura por 3 turnos (1d6).

Dano: 2d10 + 1d8

Requerimentos: Elemento Katon

Range: Longo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- **Katon: Karyuu Endan (Liberação de fogo: Projétil do Dragão de Fogo)**

Custo: 10 de Chakra por Turno

Rank: B

Efeito: O ninja cospe chamas que fazem um rastro no chão, elas continuam o caminho mesmo após atingem ninjas, parando somente quando acertar algo que obstrua totalmente seu curso ou até chegar na distância limite do jutsu. O usuário pode manter a técnica ativa o tempo que quiser desde que se mantenha parado todo o tempo.

Dano: 3d4 + 1d6

Requerimentos: Elemento Katon

Range: Longo

Aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA

--Rank A--

- **Katon: Gouka Mekkyaku (Liberação de Fogo: Aniquilação por Fogo)**

Custo: 60 de Chakra

Rank: A

Efeito: O usuário cospe uma imensa parede de fogo que avança em direção aos seus inimigos, aqueles atingidos, além de receberem o dano, recebem um dano de

queimadura (equivalente a 1d8) no fim de seus próximos 3 turnos.

Dano: 6d10

Requerimentos: Elemento Katon/Selos com as duas mãos

Range: Longo/Raio Médio

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 3 PA

- Katon: Ryūen Hōka no Jutsu (Liberação de Fogo: Técnica do Rugido do Dragão de Chamas)

Custo:

Rank: A

Efeito: O usuário expelle 5 bolas de fogo com formato de dragão da sua boca.

Dano:

Requerimentos: Elemento Katon

Range: Médio

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 3 PA

- Katon: Haijingakure no Jutsu (Liberação de Fogo: Técnica de Ocultação nas Cinzas)*

Custo:

Rank: A

Efeito: O usuário expelle pela boca uma fumaça quente com infusão de chakra que queima quando em contato.

Dano:

Requerimentos: Elemento Katon

Range:

Aprendizado: C

Custo de Ações:

--RAITON--

--Rank B--

- Raiton Chakura Modo (Armadura de Relâmpago)*

Custo:

Rank: B

Efeito: *Estilo de Luta*. O usuário envolve seu corpo em uma camada de Raiton, que estimula seu sistema nervoso, triplicando o seu deslocamento padrão, ganha +1 de Taijutsu e recebe vantagem em ataques corpo-a-corpo e defesas que utilizem sua movimentação, além de que qualquer contato direto causa dano elemental no adversário.

Dura 3 turnos, porém pode durar mais tempo com custo de chakra extra.

Dano:

Requerimentos: Elemento raiton

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA a ativação

- Raiton: Kuropansa (Liberação de Relâmpago: Contraste da Pantera Negra)

Custo:

Rank: B

Efeito: Depois de gerar um Relâmpago Negro de seu corpo que toma a forma de uma pantera, o usuário o manipula e manda direto para seu alvo, possui 50% de chance de causar um stun. A técnica pode ser utilizada na água, atingindo todos em um raio longo do centro do ataque.

Dano:

Requerimentos: Elemento Raiton

Range: Longo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

--Rank A--

- Chidori (Mil Pássaros)

Custo: 50 de Chakra por turno

Rank: A

Efeito: *Concentração*. Canaliza uma grande quantidade de chakra da liberação do relâmpago na sua mão. Seus ataques possuem chance 75% de de stun (rola-se 1d4, caso o valor seja 2, 3 ou 4, o stun ocorrerá). Pode mantê-lo ativo pelos turnos consecutivos. Enquanto a técnica estiver ativa o usuário não pode realizar outras ações com suas mãos. Por ser uma técnica com muita velocidade, o usuário receberá desvantagem na próximas defesas enquanto estiver com a técnica ativa. Os ataques desta técnica custam apenas 1 PA.

Dano: 7d6 + 6d8

Requerimentos: Elemento raiton

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA para ativar

--Rank S--

- Kirin*

Custo: 50 de Chakra

Rank: S

Efeito: É uma técnica baseada em nuvens carregadas de energia. Com rajadas desse jutsu cria-se uma atmosfera de energia e uma poderosa corrente no ar canaliza-se à tempestade formada no céu e o raio é controlado em suas mãos, então ele se transforma em um dragão e atinge o inimigo. Depois de lançado, esse jutsu não pode ser defendido, por conta de sua extrema velocidade. Após o uso dessa técnica o céu fica limpo, impedindo um segundo uso do jutsu.

Dano:

Requerimentos: Elemento Raiton/Nuvens

Carregadas/Perícia de Ninjutsu nível 2

Range: Longo

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 6 PA

- Raiton: Shichū Shibari (Estilo do Relâmpago: Prisão dos Quatro Pilares)

Custo:

Rank: S

Efeito: Cria 4 pilares enormes em torno da sua área de efeito. Todos os alvos nessa área irão ser eletrocutados e podem ser stunados (rola-se 1d20, caso o valor bruto seja superior a 10, o stun ocorrerá). Pode ativar novamente no próximo turno por menos chakra e menos PA desde que seja na mesma região, por possuir os pilares já preparados.

Dano:

Requerimentos: Elemento Raiton

Range: Longo/Raio Longo

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 3 PA sem pilares e 2 PA com pilares

--DOTON--

--Rank C--

- Doton: Moguragakure no Jutsu (Estilo da Terra: Esconderijo da Toupeira)

Custo: 3 por turno

Rank: C

Efeito: *Concentração*. O usuário entra no subsolo e canaliza chakra pelo seu corpo, transformando a terra ao redor em areia e recebendo a capacidade de se mover pelo chão. Mesmo soterrado, o ninja consegue saber a movimentação e localização daqueles acima do solo. O deslocamento do usuário é reduzido pela metade. Não realiza selos de mão.

Dano: -

Requerimentos: Elemento Doton

Range: -

Aprendizado: C

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- Doton: Chidōkku (Liberação de Terra: Movimentação do Núcleo da Terra)

Custo: 11 de Chakra

Rank: C

Efeito: Permite o usuário criar Elevações ou Buracos quadrados no solo de até 5 metros de profundidade ou altura após apenas encostar sua mão na superfície.

Dano: -

Requerimentos: Elemento Doton

Range: Longo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Doton: Doroku Gaeshi (Estilo da Terra: A Outra Face do Solo)

Custo: 12 de Chakra

Rank: C

Efeito: O ninja coloca suas duas mãos no chão e parte do dele sobe e se mantém na vertical como uma barreira.

Dano: 18

Requerimentos: Elemento Doton

Range: Curto

Aprendizado: C

Custo de Ações: Turno de Defesa

- Iwa Bunshin no Jutsu (Técnica do Clone de Rocha)

Custo: 6 de Chakra + Valor atribuído

Rank: C

Efeito: *Concentração*. Cria um clone de pedra pela boca que pode realizar jutsus de doton que o usuário conheça. Possui 6 de vida e o chakra decidido pelo usuário. O número máximo de clones simultâneos é equivalente

ao chakra máximo do usuário dividido por 20 (arredondado para baixo, com um mínimo de 1). Pode realizar as técnicas de Doton do usuário.

Dano:

Requerimentos: Elemento Doton

Range: Corpo-a-Corpo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Doton: Retsudo Tenshou (Liberação de Terra: Torneamento da Palma Rasgadora de Terra)

Custo: 8 de Chakra

Rank: C

Efeito: Forma grandes rachaduras no solo a sua frente, podendo enterrar vivo ou esmagar quem estiver na área. Stuna o adversário até que seja bem sucedido em um teste de resistência.

Dano: -

Requerimentos: Elemento Doton/Superfície Sólida/Selos com as duas mãos

Range: Longo

Custo de Aprendizado: 8 PH

Custo de Ações: 2 PA

--Rank B--

- Doton: Doryuuheki (Liberação de Terra: Parede do Estilo Terra)

Custo: 25 de Chakra

Rank: B

Efeito: O ninja expele barro pela sua boca, podendo moldá-lo se movendo. Após alguns segundos, o barro instantaneamente se levanta, formando uma barreira imensa de doton. Também pode ser criada como uma simples barreira de Doton que sobe do chão ao por as duas mãos no chão, pode ser manipulada como quiser para ter diversas formas. Resiste até 30 de dano e se mantém até ser destruída Protege até 3 ninjas.

Dano: -

Requerimentos: Elemento DotonRange: Médio

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Doton: Doryou Dango (Liberação de Terra: Bolinho Mausoléu de Terra)

Custo: 26 de Chakra

Rank: B

Efeito: O ninja tira do chão uma pedra gigantesca que é usada para arremessar utilizando seu modificador de Taijutsu. Não realiza selos de mão.

Dano: 5d8

Requerimentos: Elemento Doton

Range: Longo/Raio Médio

Aprendizado: C

Custo de Ações: 3 PA

- Doton: Iwayado Kuzushi (Liberação de Terra: Destruição do Alojamento de Rocha)*

Custo:

Rank: B

Efeito: Faz com que qualquer local com cobertura desmorone, destruindo o equilíbrio que a mantém ao tirar uma pedra fundamental da sua formação.

Dano: -

Requerimentos: Elemento

Doton/Caverna/Selos com as duas mãos

Range: Curto, Médio e Longo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Doton Kekkai: Dorou Doumu (Barreira de Liberação de Terra: Prisão de Terra)

Custo: 10 de chakra por turno

Rank: B

Efeito: *Concentração*. Após bater suas mãos no chão, o ninja cria uma cúpula de terra. Caso tentem quebrá-la, o usuário pode recuperá-la gastando 5 de chakra para curar 10 de vida. Ela aguenta até 40 de dano.O usuário precisa manter suas duas mãos paradas focadas na técnica para mantê-la ativa. Não realiza selos de mão além do movimento já citado.

Dano: -

Requerimentos: Elemento Doton

Range: Médio/Raio Curto

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA para ativar e 1 PA para cada 10 de vida recuperada

- Doton Domu (Liberação de Terra: Braço de Terra)

Custo: 8 de Chakra por Turno

Rank: B

Efeito: Flui o chakra do seu corpo para um membro, o deixando mais escuro. Este membro ganha +2 de constituição. Seus golpes com este membro terão um dano adicional. Constituição adicional não é aplicada em defesas contra Raiton.

Dano: 4d6

Requerimentos: Elemento Doton

Range: Corpo-a-Corpo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 1 PA

- Doton: Keijuugan no Jutsu (Liberação de Terra: Técnica da Rocha de Peso-Leve)*

Custo: 20 de Chakra

Rank: B

Efeito: Diminui o peso de si, de outro ninja ou objeto, tirando desvantagens por carregamento de peso, recebendo deslocamento dobrado e vantagem nos ataques e defesas, porém os ataques físicos recebem um decréscimo de 2d4 no dano por conta desta forma mais leve. Dura 3 turnos

Dano: -

Requerimentos: Elemento Doton

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA

- Doton: Kajuugan no Jutsu (Liberação de Terra: Técnica da Rocha do Peso-Adicionado)*

Custo:

Rank: B

Efeito: Aumenta o peso de si (como por exemplo em um soco de cima para baixo, aumentando seu dano), de outro ninja ou objeto, dando desvantagem nos ataques e nas defesas. Pode pôr mais peso caso decida imobilizar o adversário. Dura 3 turnos.

Dano:

Requerimentos: Elemento Doton

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA

- Doton: Sando no Jutsu (Liberação de Terra: Técnica Sanduíche)*

Custo: 30 de Chakra

Rank: B

Efeito: Cria duas pedras de qualquer tamanho que sobem do chão e esmagam o adversário, o mantendo preso por até 3 turnos.

Dano:

Requerimentos: Elemento Doton/Superfície Sólida/Selos com duas mãos

Range: Curto/Depende do tamanho das pedras

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Doton: Doryuukatsu (Liberação da Terra: Divisão do Fluxo de Terra)*

Custo:

Rank: B

Efeito: Essa técnica é utilizada para dividir terrenos e montanhas extensas em duas partes, formando grandes vales.

Dano: -

Requerimentos: Elemento Doton/Selos com as duas mãos

Range: Curto

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Doton: Kaido Shōkutsu (Liberação de Terra: Abertura de Terra da Nascente de Escavação)

Custo: 25 de Chakra

Rank: B

Efeito: O ninja coloca suas duas mãos no chão e então cria algo semelhante a um vulcão, que pelo topo irá liberar qualquer coisa que estiver no subsolo. Pode ser utilizada em conjunto por mais ninjas, aumentando o raio da técnica (somando-os).

Dano:

Requerimentos: Elemento Doton

Range: Longo/Raio Curto

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

--Rank A--

- Doton: Yomi Numa (Liberação de Terra: Pântano do Submundo)

Custo: 50 de Chakra

Rank: A

Efeito: Altera a superfície abaixo do alvo em lama. Todos que estiverem na área tem seu deslocamento dividido por 2 (arredondado

para baixo) e desvantagem em rolagens que exigem a movimentação do ninja. Dura 5 turnos

Dano: -

Requerimentos: Elemento Doton

Range: Longo, Raio Longo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Doton: Gouremu no Jutsu (Liberação de Terra: Jutsu do Golem de Terra)*

Custo: 50 de chakra

Rank: A

Efeito: Cria uma criatura humanóide de pedra que possui 50 de vida.

Dano: 2d10

Requerimentos: Elemento Doton/Selos com as duas mãos

Range: Curto, Médio e Longo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

--Rank S--

- Doton: Otoshibuta (Liberação de Terra: Tampa Gigante)

Custo:

Rank: S

Efeito: O usuário cria no ar uma tampa gigante de barro, em forma de javali, que cai sobre os alvos, causando dano e stun.

Dano:

Requerimentos: Elemento Doton

Range: Longo (2x Ninjutsu)/Raio Longo

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 3 PA

--SUITON--

--Rank D--

- Kirigakure no Jutsu (Técnica da Ocultação na Névoa)

Custo: 20 de Chakra

Rank: D

Efeito: O ninja cria uma névoa que dura 3 turnos, os inimigos têm dificuldade para identificá-lo. Inimigos ganham desvantagem para defender. Sharingan e Rinnegan não conseguem enxergar por conta do chakra estar dissipado, porém Byakugan consegue ver normalmente.

Dano: -

Requerimentos: Elemento Suiton

Range: Longo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

--Rank C--

- Suiou no Jutsu (Técnica da Prisão de Água)

Custo: 5 de Chakra por Turno

Rank: C

Efeito: *Concentração*. Uma bolha de água que enraíza o corpo todo do adversário. Enquanto o ninja estiver em contato com uma das mãos na bolha, ela não se desfaz. Nenhum ninja de dentro da técnica consegue realizar ações fora dela e vice-versa. A técnica pode ser desfeita apenas de 4 formas:

-Com o usuário dela retirando sua mão

(forçadamente ou não);

-Com a Concentração sendo quebrada;

-Com a bolha recebendo 15 de dano externo;

-Com o usuário cancelando.

O alvo não realiza testes de resistência.

Dano: -

Requerimentos: Elemento Suiton

Range: Corpo-a-Corpo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Estilo da Água: Técnica de Ocultação na Água

Custo: 3 de chakra por turno

Rank: C

Efeito: *Concentração*. O ninja se mistura com a água, em uma fonte mínima de 1m² (1x1), se tornando imperceptível a olho nu. Seu chakra ainda pode ser percebido.

Dano: -

Requerimentos: Elemento Suiton

Range: Curto

Aprendizado: C

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- Suiton: Teppoudama (Estilo da Água: Canhão Aquático)

Custo: 10 de Chakra

Rank: C

Efeito: Cospe uma bola de água no seu alvo.

Dano: 2d6 + 2d4

Requerimentos: Elemento Suiton

Range: Médio

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Suito: Mizuame Nabara (Liberação de Água: Captura de Campo de Xarope de Amido)

Custo: 14 de Chakra

Rank: C

Efeito: O usuário cospe um líquido viscoso, no qual todos que entrarem em contato com ele ficam enraizados pelos pés até serem bem sucedidos em um teste de resistência.. É possível andar sobre este jutsu com a técnica Mizu no Kinobiri. A técnica se mantém ativa por 3 turnos.

Dano: -

Requerimentos: Elemento Suito

Range: Médio/Raio Curto

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Suito: Takitsubo no Jutsu (Liberação de Água: Técnica da Bacia da Cachoeira)

Custo: 7 de Chakra

Rank: C

Efeito: Cria uma queda da água, como se fosse uma cachoeira.

Dano: -

Requerimentos: Elemento Suito mãos

Range: Médio

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Tenkyuu (Choro Celestial)

Custo: 9 de Chakra

Rank: C

Efeito: Molda o chakra da liberação de água para criar e soltar diversas agulhas simultâneas pela boca em direção ao alvo. Não realiza selos de mão.

Dano: 2d12

Requerimentos: Elemento Suito

Range: Curto

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Mizu Bunshin no Jutsu (Técnica do Clone de Água)

Custo: 5 + Valor Atribuído

Rank: C

Efeito: *Concentração*. Cria clones com água utilizada de alguma fonte. Eles possuem 3 de vida + o chakra decidido pelo usuário. Este clone pode ser usado como fonte para jutsus de Suito e também pode utilizar jutsus deste elemento que o usuário conheça. O número máximo de clones simultâneos é equivalente ao chakra máximo do usuário dividido por 20 (arredondado para baixo, com o mínimo de 1).

Dano: 2 níveis de soco abaixo do usuário -

Requerimentos: Elemento Suito

Range: Curto

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Suito: Mizurappa (Estilo da Água: Corneta de Água)

Custo: 6 de Chakra

Rank: C

Efeito: O ninja cospe água em linha reta empurrando seu alvo.

Dano: -

Requerimentos: Elemento Suito

Range: Médio

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

--Rank B--

- Suito: Suigadan (Liberação de Água: Projétil da Presa de Água)*

Custo: 26 de Chakra

Rank: B

Efeito: Forma 3 jatos simultaneamente por alguma fonte de água próxima que atacam seu alvo.

Dano: 2d8 por jato

Requerimentos: Elemento Suito

Range: Médio

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Suito: Suidan no Jutsu (Estilo da Água: Técnica do Jato D'Água)

Custo: 25 de Chakra

Rank: B

Efeito: Depois de amassar o chakra no estômago, o usuário expele pela sua boca um grande jato concentrado de água no seu alvo.

Dano: 2d10 + 2d8

Requerimentos: Elemento Suiton
Range: Longo
Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

- Suiton: Bakusui Shouha (Liberação de Água: Ondas de Colisão da Água Explosiva)

Custo: 30 de Chakra

Rank: B

Efeito: O ninja cospe da boca uma grande quantidade de água capaz de inundar uma grande área, ele pode surfar na onda formada (caso tenha o jutsu Mizu no Kinobiri), se deslocando junto com a expansão do jutsu sem custo adicional de PA, podendo cancelar essa ação a qualquer momento. Caso o adversário seja acertado por esse golpe, toma um dano de impacto.

Dano: 4d6

Requerimentos: Elemento Suiton

Range: Raio Longo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 3 PA

- Suiton: Suiryuudan no Jutsu (Liberação de Água: Técnica do Projétil do Dragão de Água)

Custo: 24 de Chakra

Rank: B

Efeito: Uma coluna de água se levanta, ganhando a forma de um dragão, que parte pra cima do adversário.

Dano: 10d4

Requerimentos: Elemento Suiton

Range: Longo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 5 PA

- Mujin Meisai (Capa da Desconcertante Superfície Sem Pó)*

Custo:

Rank: B

Efeito: O utilizador apaga a sua presença, fazendo com que ele não tenha nenhuma forma física, nem chakra detectável, enquanto a técnica estiver ativada. Ele não pode ser detectado através de meios tradicionais. Esta técnica utiliza vapor de água para dobrar a luz ao redor do usuário.

Dano: -

Requerimentos: Elemento Suiton
Range: Corpo-a-Corpo
Custo de Aprendizado: T
Custo de Ações: 1 PA para ativar

- Suiton: Suijinheki (Liberação de Água: Barreira de Água)

Custo: 20 de Chakra

Rank: B

Efeito: O ninja cospe água pela boca, formando uma barreira de água que cobre o ninja. Aguenta 30 de dano.

Dano: -

Requerimentos: Elemento Suiton

Range: Curto

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Suiton: Suikoudan no Jutsu (Liberação de Água: Técnica do Projétil Aquático do Tubarão)

Custo: 28 de Chakra

Rank: B

Efeito: Molda a água na forma de um tubarão que ataca seu adversário. Se a forma se movimentar dentro da água, ganha vantagem no ataque, visto que sua velocidade aumenta.

Dano: 7d4

Requerimentos: Elemento Suiton

Range: Longo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

--Rank A--

- Suiton: Daibakufu no Jutsu (Liberação de Água: Técnica da Grande Cachoeira)*

Custo:

Rank: A

Efeito: Após o usuário fazer uma série de selos, ele cria uma enorme força de água que é jogada contra o oponente, como uma cachoeira gigantesca que causa dano de impacto.

Dano:

Requerimentos: Elemento Suiton/Água ao redor/Selos com as duas mãos

Range: Longo/500 metros de comprimento e largura, 2 metros de altura

Custo de Aprendizado: 28 PH

Custo de Ações: 6 PA

- Suito: Suijinchū (Liberação de Água: Formação do Pilar de Água)

Custo: 45 de Chakra

Rank: A

Efeito: O usuário concentra chakra dentro do seu corpo e então libera uma barreira com uma imensa quantidade de água que resiste a até 75 de dano.

Dano: -

Requerimentos: Elemento Suito

Range: Curto; Raio Curto

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Suito: Suidanha (Liberação de Água: Ondas de Água Cortantes)*

Custo: 50 de Chakra

Rank: A

Efeito: O usuário expõe pela boca um jato de água com alta pressão, causando dano cortante.

Dano: 6d10 + 2d12

Requerimentos: Elemento Suito

Range: Longo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Suito: Mizukagami no Jutsu (Estilo da Água: Jutsu do Espelho d'Água)*

Custo:

Rank: A (Suposto)

Efeito: Cria um espelho de água para se defender, dele sai o reflexo do inimigo e qualquer habilidade que o mesmo esteja fazendo.

Dano:

Requerimentos: Suito, Água

Range: Curto

Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

--FUUTON--

--Rank C--

- Kamaitachi (Técnica das Lâminas de Vento)

Custo: 10 de Chakra

Rank: C

Efeito: Com o Leque Gigante, o ninja cria uma rajada de vento capaz de cortar o inimigo. O

jutsu também pode ser usado para defesa, de maior preferência contra projéteis.

Dano: 2d6 + 1d8

Requerimentos: Elemento Fuuton

Range: Médio

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Fuuton: Daitoppa (Estilo do Vento: Grande Destruição)

Custo: 12 de Chakra

Rank: C

Efeito: Lança uma rajada de ar pela boca em direção aos seus inimigos.

Dano: 2d10

Requerimentos: Elemento Fuuton

Range: Médio; Raio Pequeno

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Fuuton: Reppushou (Liberação de Vento: Palma do Vendaval)

Custo: 7 de Chakra

Rank: C

Efeito: Comprime o ar e o transforma num poderoso vendaval, derrubando seu adversário.

Dano: -

Requerimentos: Elemento Fuuton

Range: Médio

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

--Rank B--

- Fuuton: Shinkuuha (Liberação de Vento: Onda de Vácuo)*

Custo: 25 de Chakra

Rank: B

Efeito: O usuário toma uma profunda respiração e gira o corpo enquanto faz uma expiração, comprimindo o ar liberado em uma lâmina solitária de vento.

Dano: 5d8

Requerimentos: Elemento Fuuton

Range: Longo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Fuuton: Shinkuugyoku (Liberação de Vento: Esferas de Vácuo)

Custo: 26 de Chakra

Rank: B

Efeito: Cospe 6 bolas perfurantes de Fuuton.

Dano: 1d8 por projétil

Requerimentos: Elemento Fuuton/Selos com as duas mãos

Range: Médio

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Uchihagaeshi (Reflexo Uchiha)*

Custo: 28 de Chakra

Rank: B

Efeito: Usando o Gunbai, o usuário anula o ataque inimigo e converte o chakra recebido em Fuuton que é refletido de volta

Dano: Dano do jutsu inimigo.

Requerimentos: Fuuton, Gunbai

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

--Rank A--

- Kaze no Yaiba (Lâmina de Vento)

Custo:

Rank: A

Efeito: O ninja materializa o chakra da ponta dos seus dedos em uma arma invisível (semelhante a uma espada) que ataca o inimigo numa rajada de vento.

Dano:

Requerimentos: Elemento Fuuton

Range: Curto e Médio/Um alvo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Kazanami (Ondas de Vento)*

Custo:

Rank: A (Suposto)

Efeito: O usuário faz ondas na mão e cria múltiplas lâminas de vento, que se combinam para formar uma lâmina, grande e única de ar, que é lançado em direção do oponente.

Dano:

Requerimentos: Elemento Fuuton

Range: Curto, Médio/10m de comprimento

Aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA

- Fuuton: Fuujin no Jutsu (Liberação de Vento: Técnica da Nuvem de Poeira)*

Custo:

Rank: A (Suposto)

Efeito: Cria uma corrente de vento que contém partículas de poeira em alta velocidade em linha reta que causa grande dano em toda sua área de alcance

Dano: 8d12

Requerimentos: Elemento Fuuton/Selos com as duas mãos

Range: Médio

Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Fuuton: Kazekiri no Jutsu (Liberação de Vento: Técnica do Vento Cortador)*

Custo:

Rank: A (Suposto)

Efeito: Usando seu chakra ou uma ferramenta como um leque de guerra, o usuário pode criar uma lâmina de vento, que é capaz de cortar através de seu alvo com facilidade.

Dano:

Requerimentos: Elemento Fuuton/Selos com as duas mãos

Range: Curto, Médio e Longo/2 metros de largura cada lâmina

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

--GENJUTSUS--

Técnicas que criam ilusões ao desorientar o chakra dos adversários. Normalmente realizam selos de mão.

--Rank D--

- Magen: Narakumi no Jutsu (Ilusão Demoníaca: Técnica da Visão do inferno)

Custo: 2 de Chakra por turno

Rank: D

Efeito: *Concentração*. O alvo vê a sua fraqueza mais profunda num local, se sentindo amedrontado. Essa técnica consiste em criar um genjutsu em um alcance curto do usuário com raio grande, o alvo afetado por ela não pode terminar seu turno dentro desta área ou todos os ataques nele receberão vantagem. Caso ele esteja impossibilitado de se mover, esse efeito é desconsiderado.

Dano: -

Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu
Range: Médio
Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

- **Confusão**

Custo: 3 de Chakra
Rank: D
Efeito: Essa técnica pode ser utilizada como forma de defesa durante o ataque de seu adversário. Faz com que ele se confunda e erre a jogada.
Dano: -
Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu
Range: Longo
Aprendizado: C
Custo de Ações: Turno de Defesa

- **Kasumi Juuha no Jutsu (Técnica do Servo da Névoa)**

Custo: 2 de Chakra por turno
Rank: D
Efeito: *Concentração*. Cria 4 clones ilusórios com aparência diferente do usuário, eles se multiplicam ao serem atacados, dando a oportunidade do usuário não entrar diretamente em combate, porém eles não causam dano, até 3 alvos.
Dano: -
Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu
Range: Médio
Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

- **Ilusão Pequena**

Custo: 2 de Chakra por turno
Rank: D
Efeito: *Concentração*. Cria ou modifica um objeto que possui o tamanho de um palmo. Não pode ser usado em combate.
Dano: -
Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu
Range: Curto
Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

--Rank C--

- **Ilusão Média**

Custo: 5 de Chakra por turno
Rank: C

Efeito: *Concentração*. Cria ou modifica um objeto que possui o tamanho de uma pessoa adulta. Não pode ser utilizado em combate.
Dano: -
Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu
Range: Médio
Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

- **Ação Pequena**

Custo: 4 de Chakra por turno
Rank: C
Efeito: *Concentração*. Cria uma ilusão que possui o tamanho de um palmo porém pode ser animada.
Dano: -
Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu
Range: Curto
Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

- **Magen: Kokoni Arazu no Jutsu I (Ilusão Demoníaca: Técnica do Arredor Falso Pequeno)**

Custo: 4 de Chakra por turno
Rank: C
Efeito: *Concentração*. Modifica o ambiente ao redor do alvo de forma modesta, para ideias pequenas. Quem estiver sob efeito deste genjutsu receberá o efeito de cegueira em relação às ações fora do ambiente. Não pode ser utilizado em combate.
Dano: -
Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu
Range: Médio
Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

- **Kori Shinchū no Jutsu (Jutsu do Caminho sem Fim)**

Custo: 4 de Chakra por turno
Rank: C
Efeito: *Concentração*. Faz até 3 alvos se sentirem perdidos no ambiente que estão, deixando-os bem confusos.
Dano: -
Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu
Range: Longo
Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

- **Inspiração Menor**

Custo: 14 de Chakra

Rank: C

Efeito: *Concentração*. Acrescenta para outro ninja 1d4 em uma rolagem de d20. Dura 1 turno.

Dano: -

Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu

Range: Médio

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

--Rank B--

- **Utakata (Efêmero)**

Custo:

Rank: B (Suposto)

Efeito: Objetos no ambiente se transformam em shurikens que atacam a alvo, caso ele não passe novamente no CD, ficará adormecido enquanto é torturado dentro do Genjutsu.

Dano:

Requerimentos:

Range: Curto

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- **Ação Média**

Custo: 8 de Chakra por turno

Rank: B

Efeito: *Concentração*. Cria uma ilusão que possui o tamanho de uma pessoa adulta porém pode ser animada.

Dano: -

Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu

Range: Longo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA para ativar, 1 PA para manter

- **Ilusão Grande**

Custo: 10 de Chakra por turno

Rank: B

Efeito: *Concentração*. Cria ou modifica algo inanimado que possui o tamanho de uma casa. O alvo recebe efeito de cegueira enquanto a ilusão estiver tapando sua visão em relação aos outros ninjas. Não pode ser utilizado em combate

Dano: -

Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu

Range:

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA para ativar

- **Magen: Kokoni Arazu no Jutsu II (Ilusão Demoníaca: Técnica do Arredor Falso Médio)**

Custo: 9 de Chakra por turno

Rank: B

Efeito: *Concentração*. Modifica o ambiente ao redor do alvo de forma moderada, para situações como salas. Quem estiver sob efeito deste genjutsu receberá o efeito de cegueira em relação às ações fora do ambiente. Não pode ser utilizado em combate..

Dano: -

Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu

Range:

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA para ativar, 1 PA para manter

- **Genjutsu Interrogatório**

Custo: 30 de Chakra

Rank: B

Efeito: Ao ativar o Genjutsu, seu alvo ficará stunado e responderá as próximas 3 perguntas que lhe forem feitas com honestidade. Porém, durante esse período, o ninja fará um teste de Constituição contra o CD de Genjutsu do usuário para cada pergunta, caso seja bem sucedido não responderá a pergunta feita.

Dano: -

Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu

Range: Curto

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- **Raiton: Raigen Raikouchuu (Colunas de Raios da Ilusão)**

Custo: 24 de Chakra

Rank: B

Efeito: O usuário emana uma luz, cegando os alvos até o início de seus turnos. Após este efeito acabar, o alvo irá visualizar uma ilusão que demonstrará um cenário caótico fazendo-o perder os primeiros 2 PA.

Dano: -

Requerimentos: Raiton/1 no Modificador de Genjutsu

Range: Raio Grande

Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

- **Inspiração Média**

Custo: 28 de Chakra
Rank: B
Efeito: *Concentração*. Acrescenta para outro ninja 1d10 em uma rolagem de d20. Dura 1 turno.
Dano: -
Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu
Range: Longo
Aprendizado: C
Ações: 2 PA

- **Enraizamento**

Custo: 10 de Chakra por turno
Rank: B
Efeito: *Concentração*. Coloca um ninja numa ilusão que enraíza todo seu corpo.
Dano: -
Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu
Range: Longo
Aprendizado: C
Ações: 2 PA

--Rank A--

- **Ação Grande**

Custo: 17 de Chakra por turno
Rank: A
Efeito: *Concentração*. Cria uma ilusão que possui o tamanho de uma casa porém pode ser animada. O alvo recebe efeito de cegueira enquanto a ilusão estiver tapando sua visão em relação aos outros ninjas.
Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu
Range:
Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

- **Ilusão Gigante**

Custo: 20 de Chakra por turno
Rank: A
Efeito: *Concentração*. Cria ou modifica algo inanimado que possui o tamanho de uma cidade. O alvo recebe efeito de cegueira enquanto a ilusão estiver tapando sua visão em relação aos outros ninjas. Não pode ser utilizado em combate.
Dano: -
Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu

Range:
Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

- Magen: Kokoni Arazu no Jutsu III (Ilusão Demoníaca: Técnica do Arredor Falso Grande)

Custo: 17 de Chakra por turno
Rank: A
Efeito: *Concentração*. Modifica o ambiente ao redor do alvo de forma grande, como por exemplo uma arena. Quem estiver sob efeito deste genjutsu receberá o efeito de cegueira em relação às ações fora do ambiente. É desfeito com Kai ou dano no alvo.

Dano: -
Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu
Range:
Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA para ativar, 1 PA para manter

- **Kokuangyo no Jutsu (Técnica da Escuridão Eterna)**

Custo: 15 de Chakra por Turno
Rank: A
Efeito: *Concentração*. Aplica um efeito contínuo de cegueira em até 3 alvos.
Dano:-
Requerimentos: -
Range: Longo
Aprendizado: C
Ações: 2 PA

- Nehan Shouja no Jutsu (Técnica do Templo de Nirvana)*

Custo: 50 de Chakra
Rank: A
Efeito: Conjura penas ilusórias, fazendo todos na área dormirem. Enquanto sob os efeitos do jutsu, os alvos só acordam depois de algumas horas ou após tomar dano.
Dano:-
Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu
Range: Longo
Custo de Aprendizado: 22 PH
Custo de Ações: 3 PA

- **Inspiração Maior**

Custo: 56 de Chakra
Rank: A

Efeito: *Concentração*. Acrescenta para outro ninja vantagem em uma rolagem de d20. Dura 1 turno.

Dano: -

Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu
Range:

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

--Rank S--

- Magen: Kokoni Arazu no Jutsu IV (Ilusão Demoníaca: Técnica do Arredor Falso Gigante)

Custo: 25 de Chakra por turno

Rank: S

Efeito: *Concentração*. Modifica o ambiente ao redor do alvo de forma imensa, como por exemplo uma cidade. Quem estiver sob efeito deste genjutsu receberá o efeito de cegueira em relação às ações fora do ambiente. É desfeito com Kai ou dano no alvo.

Dano: -

Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu/Perícia Nível 2 de Genjutsu

Range:

Aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA para ativar, 1 PA para manter

- Ação Gigante

Custo: 30 de Chakra por turno

Rank: S

Efeito: Cria uma ilusão que possui o tamanho de uma cidade porém pode ser animada. O alvo recebe efeito de cegueira enquanto a ilusão estiver tapando sua visão em relação aos outros ninjas. É desfeito com Kai ou dano no alvo.

Dano: -

Requerimentos: 1 no Modificador de Genjutsu/Perícia Nível 2 de Genjutsu

Range:

Aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA para ativar, 1 PA para manter

--TAIJUTSUS--

Jutsus baseados em ataques físicos. Não realizam selos de mão.

--Rank D--

- Konohagakure Hiden Taijutsu Ōgi: Sennen Goroshi (Técnica do Dedo Secreto da Aldeia da Folha: Mil Anos de Morte)

Custo: 2 de Chakra

Rank: D

Efeito: O ninja se estabelece no ponto cego do adversário e então faz um selo do tigre, porém ele utiliza os dedos médios para penetrar no ânus do adversário.

Dano: 1d4

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Dainamikku Entori (Entrada Dinâmica)

Custo: 5 de Chakra

Rank: D

Efeito: O ninja dá um chute aéreo no adversário.

Dano: 1d4

Requerimentos: -

Range: Médio

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Konoha Senpū (Furacão da Folha)

Custo: 3 de Chakra por chute

Rank: D

Efeito: Um chute alto seguido por outro chute baixo. Pode ser utilizado apenas o primeiro chute na técnica (nesse caso a técnica custaria 1 PA a menos, com mínimo de 1).

Dano: 1d4 por chute.

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 3 PA

- Konoha Reppū (Vendaval da Folha)

Custo: 4 de Chakra

Rank: D

Efeito: Esta técnica consiste em um giro acompanhado de um pontapé rasteiro que derruba o adversário.

Dano: 1d4

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

--Rank C--

- Doton: Kengan no Jutsu (Estilo da Terra: Técnica do Punho Rochoso)

Custo: 4 de Chakra por turno

Rank: C

Efeito: *Estilo de Luta*. Transforma sua mão em um punho coberto de rochas.

Dano: 2d6

Requerimentos: Elemento Doton

Range: Corpo-a-corpo

Aprendizado: C

Custo de ações: 1 PA para ativar

- Rakanken (Punho de Rakan)

Custo: 4 de Chakra por Turno

Rank: C

Efeito: *Estilo de Luta*, estilo baseado em cotoveladas, joelhadas e kumade.

Dano: 1d8 + 1d6

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- Kage Buyou (Sombra da Folha Dançante)

Custo: 12 de Chakra

Rank: C

Efeito: A técnica é feita por um chute alto que irá lançar o alvo no ar (numa altura equivalente ao seu modificador de Taijutsu x2m), e dá ao ninja que utiliza essa técnica 2 PA extra. Caso decida atacá-lo, irá se posicionar em suas costas.

Dano: 3d6

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Konoha Shōfū (Vento Ascendente da Folha)

Custo: 9 de Chakra

Rank: C

Efeito: Um chute de baixo para cima que pode ser usado para lançar o adversário em uma altura equivalente ao seu Taijutsu (em metros) ou desarmá-lo.

Dano: 4d6

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

--Rank B--

- Gouken (Punho Feroz)

Custo: de Chakra

Rank: B

Efeito: *Estilo de luta*. Baseado em socos potentes no alvo, causando grande impacto.

Dano:

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Nokkuauto Burō (Golpe Nocauteur)

Custo: 27 de Chakra

Rank: B

Efeito: Realiza um forte golpe com seu punho no estômago do adversário, stunando-o por até 3 turnos.

Dano: 5d8

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- Liger Bomb (Bomba Liger)*

Custo:

Rank: B

Efeito: Com sua Armadura de Relâmpago, o ninja utiliza de sua extrema força e velocidade para agarrar o adversário pela cintura com as duas mãos e após erguê-lo, jogá-lo com as costas contra o chão.

Dano:

Requerimentos: Elemento Raiton/Raiton

Chakura Modo ativado

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

- Konoha Gōriki Senpū (Poderoso Furacão da Folha)

Custo:

Rank: B

Efeito: Um taijutsu que realiza um forte chute giratório em alta velocidade.

Dano:

Requerimentos: -

Range:

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA

--Rank A--

- Lariat (Lâminas Incandescentes do Arado Trovejante)*

Custo:

Rank: A

Efeito: Um ataque que consiste numa movimentação muito rápida, que acerta o adversário com um movimento de laço muito potente.

Essa técnica pode ser utilizada ao mesmo tempo em dupla, sendo conhecida como Double Lariat (Lâminas Incandescentes do Arado Trovejante Duplo), porém é necessário que os usuários tenham treinado juntos, caso seus valores no d20 (somando modificador) sejam iguais, contará como crítico para ambos.

Dano:

Requerimentos:-

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

--KENJUTSUS--

Técnicas realizadas com espadas e armas ninjas no geral. Não realizam selos de mão.

--Rank D--

- Kage Shuriken no Jutsu (Técnica da Shuriken das Sombras)

Custo: 3 de Chakra

Rank: D

Efeito: A técnica se baseia em esconder um arremessável na sombra de outro de mesma forma. Caso a rolagem de ataque desta arma seja superior à percepção passiva do alvo, ele receberá o ataque, caso contrário essa jogada será comparada com a DN do alvo como um ataque normal. Segue a regra de lançamento e não possui selos de mão.

Dano: -

Requerimentos: -

Range: -

Aprendizado: C

Custo de Ações: -

- Souseuriken no Jutsu (Técnica de Manipulação de Shuriken)

Custo: 5 de Chakra por arma manipulada

Rank: D

Efeito: O usuário manipula uma shuriken com um fio de aço, dando vantagem na sua rolagem de ataque. A metragem de fio de aço deve ser proporcional à distância que a shuriken percorre. O peso do fio de aço entrará na regra de lançamento.

Dano: -

Requerimentos: -

Range: -

Aprendizado: C

Custo de Ações: -

--Rank C--

- Raisen (Flash Relâmpago)

Custo: 6 de Chakra para cada 250g

Rank: C

Efeito: O ninja adiciona o efeito de raiton em suas armas arremessáveis, sendo limitado a 1 Kg por PA. A cada 250g de peso da arma ela receberá um valor extra de dano elemental. Caso existam valores intermediários o dano extra será sempre considerado o múltiplo inferior. Por exemplo: qualquer arma com peso inferior a 250g não pode receber essa técnica; armas com 550g terão o mesmo dano que 500g.

Dano: 1d4 extra para cada 250g

Requerimentos: Elemento Raiton

Range: -

Aprendizado: C

Custo de Ações: 1 PA

- Chō Biburāto Raitontō (Espadas de Liberação de Relâmpago Super-Vibrantes)

Custo: 4 de Chakra por Turno

Rank: C

Efeito: *Estilo de luta*. O ninja adiciona o elemento Raiton em uma de suas armas corpo-a-corpo, aumentando seu corte.

Dano: 1d4 extra

Requerimentos: Elemento Raiton

Range: -

Aprendizado: C

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- **Katon: Housenka Tsumabeni (Estilo do Fogo: Flores de Fogo)**

Custo: 6 de Chakra por bola de fogo

Rank: C

Efeito: Prepara bolas de fogo que aumentam o dano das suas próximas armas arremessáveis nesse turno. Cada bola de fogo pode possuir apenas uma arma de até 250g. O ninja pode criar até 4 bolas de fogo por PA.

Dano: 1d4 extra

Requerimentos: Elemento Katon

Range: -

Aprendizado: C

Custo de Ações: 1 PA

- **Katon: Enyari (Estilo do Fogo: Lança de Chamas)**

Custo: 4 de Chakra por Turno

Rank: C

Efeito: *Estilo de luta*. Adiciona o elemento Katon em uma arma corpo-a-corpo que o ninja esteja empunhando, aumentando seu dano.

Dano: 1d4 extra

Requerimentos: Elemento Katon

Range: -

Aprendizado: C

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- **Fuuton: Shinkuujin (Estilo do Vento: Lâmina de Vácuo)**

Custo: 6 de Chakra para cada 250g

Rank: C

Efeito: O ninja adiciona o efeito de Fuuton em suas armas arremessáveis, sendo limitado a 1 Kg por PA. A cada 250g de peso da arma ela receberá um valor extra de dano elemental. Caso existam valores intermediários o dano extra será sempre considerado o múltiplo inferior. Por exemplo: qualquer arma com peso inferior a 250g não pode receber essa técnica; armas com 550g terão o mesmo dano que 500g.

Dano: 1d6 extra para cada 250g

Requerimentos: Elemento Fuuton

Range: -

Aprendizado: C

Custo de Ações: 1 PA

- **Shinkūken (Espada de Vácuo)**

Custo: 4 de chakra por Turno

Rank: C

Efeito: *Estilo de luta*. Adiciona elemento Fuuton em uma de suas armas corpo-a-corpo, aumentando sua capacidade de cortar seus alvos.

Dano: 1d6 extra

Requerimentos: Elemento Fuuton

Range: -

Aprendizado: C

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- **Shunsokuzan (Decapitação da Respiração Instantânea)**

Custo: 13 de Chakra

Rank: C

Efeito: Caso possua uma arma corpo-a-corpo em mãos o ninja irá realizar um ataque em todos seus adversários na área de efeito.

Dano: 4d6

Requerimentos: -

Range: Raio Pequeno

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- **Setsuna (Instante)**

Custo: 10 de Chakra

Rank: C

Efeito: Com uma arma corpo-a-corpo o ninja avança e realiza um ataque rapidamente no seu adversário.

Dano: 1d8 + 2d6

Requerimentos: -

Range: Médio

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- **Hijutsu Ishibari (Técnica Secreta Agulha de Pedra)**

Custo: 8 de Chakra

Rank: C

Efeito: Arremessa duas Kunais ligadas a fios de aço no inimigo e então consegue transferir seu chakra através disso para atordoá-lo. Nessa técnica o arremesso seguirá a regra de lançamento porém as duas Kunais possuirão apenas uma rolagem para ambas.

Dano: -

Requerimentos: -

Range: -

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: -

--Rank B--

- Kumoryū Mikazukigiri (Estilo de Esgrima da Nuvem: Corte da Lua Crescente)

Custo: 24 de Chakra

Rank: B

Efeito: Utilizando uma espada para dar um corte rápido que atinge todos adversários na sua lateral e frente, dando um ataque em meia lua.

Dano: Dano da arma

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

--Rank A--

- Kumoryū Uragiri (Estilo de Esgrima da Nuvem: Corte Pelo Verso)

Custo: 50 de Chakra

Rank: A

Efeito: Utiliza a espada para dar um corte em meia lua nos adversários atrás de suas costas. Nessa técnica o usuário faz o movimento de ataque normal para frente, porém o corte realmente acontece no lado contrário por conta de sua alta velocidade, acertando todos que estiverem nessa área, sem a necessidade de rolagens de ataque.

Dano: Dano da Arma

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

--ESTILOS DE LUTA--

Só pode ser usado um estilo de luta por vez.

- Taijutsu Undō Chō Kōsoku (Movimento de Taijutsu em Alta Velocidade)

Custo:

Rank:

Efeito: *Estilo de Luta*, um método de taijutsu onde o usuário pode mover-se em altas velocidades que são dificilmente acompanhadas a olho nu, ganha +5 de deslocamento e vantagem nos seus ataques de taijutsu.

Dano: -

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- Iaidō*

Custo: 9 de Chakra por Turno

Rank: B

Efeito: *Estilo de Luta*, estilo baseado em ataques de saque rápido, dando +1 nos ataques e defesas com espadas de bainha.

Dano: -

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- Kumoryū (Estilo Nuvem)

Custo: 8 de Chakra por Turno

Rank: B

Efeito: *Estilo de luta*. Baseado em ataques rápidos com uma única espada longa, possui vantagem nas rolagens de ataque.

Dano: Dano da arma

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- Kongoken (Punho Adamantino)*

Custo: 20 de Chakra por turno

Rank: A

Efeito: *Estilo de Luta*. Baseia-se em alto controle de chakra nos punhos, dando ao ninja uma força sobre-humana no momento do impacto. O usuário ganha a habilidade de causar um impacto em área ao aprender o Kongoken.

Dano: 10d6 / 8d6

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo/Raio Curto

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- Kakuran Taijutsu (Taijutsu de Agitação)*

Custo: 18 de Chakra por Turno

Rank: A

Efeito: *Estilo de Luta*, estilo baseado em séries de ataques imprevisíveis que fazem o

inimigo ter desvantagem na defesa, da vantagem no ataque do usuário e adversários que tentarem acertar ataques de oportunidade possuirão desvantagem quando seu alvo for o utilizador deste jutsu. .

Dano: -

Requerimentos: -

Range:Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA para ativar

--8 PORTÕES--

- Omote Renge (Lótus Frontal)*

Custo: 30 de Vida

Rank: B

Efeito: Ao realizar o Kage Buyou, o ninja prende o adversário com fitas e então desce girando de cabeça para baixo, ele só larga o inimigo segundos antes do impacto. Ao finalizar o jutsu, recebe uma penalidade de -1 de Tai até um descanso curto.

Dano:

Requerimentos: 1º Portão

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Ura Renge (Lótus Reversa)*

Custo: 30 PV

Rank: A

Efeito: O usuário joga o adversário para o ar e o ataca com uma velocidade sobre-humana antes de batê-lo com o pé e a mão mandando o alvo direto para o chão.

Dano: 10d12

Requerimentos: 3º Portão Ativo

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 3 PA

- Asa Kujaku (Pavão do Amanhã)

Custo: 45 PV

Rank: A

Efeito: A técnica se inicia chutando o inimigo no ar, ao acompanhar o movimento, ataca o adversário repetidamente. A velocidade dos socos é tão rápida que eles se incendiam.

Dano: 15 vezes seu dano do soco + 15d4

Requerimentos: 6º Portão Ativo

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 3 PA

- Hirudora (Tigre Diurno)*

Custo: 60 PV

Rank: A - Taijutsu

Efeito: O usuário cria uma grande quantidade de pressão no ar, e transforma essa pressão em um tigre, ela então, se condensa em um único ponto e após ser liberada e explode.

Dano: 15d10 + 30

Requerimentos: 7º Portão Ativo

Range: Médio e Longo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 3 PA

--FUUINJUTSUS--

Técnicas que são baseadas na utilização de selos escritos. Normalmente não utilizam selos de mão, precisando apenas do toque de seu usuário.

--Rank D--

- Funyu/Kaifu no Jutsu (Técnica de Anexamento/Deslacramento)

Custo: 1 de Chakra para cada 250g

Rank: D

Efeito: Sela ou retira um objeto em um pergaminho.

Dano: -

Requerimentos: -

Range: -

Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

--Rank C--

- Isshi Toujin (Formação das Cordas de Luz)*

Custo: 14 de Chakra

Rank: C

Efeito: *Concentração*. O ninja forma um selo circular que enraíza os ninjas dentro dele por 1 turno, para sair antecipadamente é necessário um teste de resistência bem sucedido. O usuário não pode utilizar outras técnicas nem se deslocar durante esse jutsu, pois precisa manter o selo de mão para não cancelar a técnica.

Dano: -

Requerimentos: -

Range: Raio Curto

Custo de Aprendizado: PH

Custo de Ações: 2 PA

- Gofuu Kekkai (Barreira de Cinco Selos)*

Custo: 14 de Chakra

Rank: C

Efeito: Cria uma barreira em torno de um lugar, espalhando na região 4 selos que proíbem a passagem de determinados indivíduos, fazendo uma marca de cinco no selo que está evitando a passagem. O custo de chakra ocorre quando o ninja ativar a técnica no 5º selo, após todos os outros 4 selos estarem espalhados. Essa técnica faz com que a passagem seja completamente impossível, nem mesmo força bruta na superfície selada adiantaria. Para desativá-la é necessário que todos os 5 selos sejam retirados simultaneamente.

Dano: -

Requerimentos:

Range: 3km de distância

Custo de Aprendizado: 6 PH

Custo de Ações: 1 PA para ativar o 5º selo

--Rank B--

- Zekka Konzetsu no Jutsu (Técnica de Erradicação da Língua Amaldiçoada)*

Custo: 25 de Chakra

Rank: B (Suposto)

Efeito: Um selo amaldiçoado colocado na língua de um ninja para que, caso ele fale sobre algum assunto determinado pelo usuário da técnica, tenha seu corpo paralisado. O selo desativa com a morte do ninja que utiliza o jutsu ou com a desativação pelo mesmo, que não custa chakra.

Dano: -

Requerimentos: 3 no Mod de Ninjutsu/Contato com a língua do ninja

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA

- Jigou Jubaku no In (Selo do Auto-Amaldiçoamento)*

Custo: 5 de Chakra para colocar o selo e 20 para ativar

Rank: B (Suposto)

Efeito: Ao entrar em contato direto entre a palma da sua mão com o corpo do adversário, um selo é colocado e pode ser ativado em qualquer momento durante a batalha. Ao ativar esse selo, ele se espalha pelo corpo do usuário, paralisando-o até que seja bem sucedido num teste de resistência ou até que o usuário decida desativar, sem gastar chakra.

Dano: -

Requerimentos: Contato direto com o corpo do adversário

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA para colocar o selo e 1 PA para ativar

- Keiyaku Fuuin (Selo do Contrato)*

Custo: 22 de Chakra

Rank: B (Suposto)

Efeito: Ao entrar em contato com o adversário, remove qualquer controle direto que o adversário possua sobre invocações.

Dano: -

Requerimentos:

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: 14 PH

Custo de Ações: 1 PA

- Kekkafu: Gansoukou (Barreira Talismã: Olho Blindado)*

Custo: 27 de Chakra

Rank: B (Suposto)

Efeito: Quando uma determinada parte do corpo (pequena) é alvejada, essa técnica ativa automaticamente, cobrindo a região e impedindo que sofra qualquer dano. Ela é feita através de talismãs, que ficam localizados próximos ao ponto que se deseja proteger, que se transformam e cobrem a parte que deve ser defendida. Somente quem tem conhecimento da técnica pode desativá-la, sem custo de chakra.

Dano: -

Requerimentos:

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Kuchiyose: Raikou Kenka (Invocação: Transformação da Lâmina Relâmpago)*

Custo: 10 de Chakra

Rank: B

Efeito: Permite ao usuário selar até 2 Kg de armamentos ninja em suas roupas, sem ser considerado no carregamento do ninja. As armas ninja podem ser invocadas em um instante apenas tocando nas "marcas" do selamento. O custo de chakra da técnica não pode ser treinado.

Dano: -

Requerimentos: -

Range: -

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 0 PA

--Rank A--

- Nunoshibari no Jutsu (Técnica da Ligação de Pano)*

Custo: 26 de Chakra

Rank: B (Suposto)

Efeito: O usuário utiliza um gigante rolo de pano para embrulhar o adversário, evitando que se mova ou use qualquer técnica. Pode utilizar um selo para que o ninja não possa ser invocado novamente.

Dano: -

Requerimentos: Rolo de Pano

Range: Médio

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Gogyou Fuuin (Selo dos Cinco Elementos)*

Custo: 55 de Chakra

Rank: A

Efeito: Uma técnica poderosa que é usada para atrapalhar ou bloquear o chakra do adversário. Após fazer os selos de mão necessários, seus cinco dedos exalam uma energia roxa que, ao entrar em contato com o adversário bloqueiam 50% (arredondado para cima) do chakra do adversário, e qualquer rolagem de Ninjutsu ou Genjutsu recebe desvantagem. Essa técnica também inibi o contato entre o Jinchuuriki e a Bijuu caso seja usada em cima do selo que une os dois seres, evitando trocas de chakra ou qualquer coisa relacionada. Após receber esse golpe, o adversário fica desacordado. Esse selo só pode ser desfeito com a técnica Gokyou Kaiin

(Abertura dos Cinco Elementos). Recebe desvantagem quando usado em batalha.

Dano: -

Requerimentos:

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Gokyou Kaiin (Abertura dos Cinco Elementos)

Custo: 55 de Chakra

Rank: A

Efeito: Essa técnica pode ser usada para remover o Fuuinjutsu Gogyou Fuuin (Selo dos Cinco Elementos). Após a ativação, os dedos do ninja exalam chakra e ao colocar seus dedos sobre as marcas do jutsu que ele deseja desfazer, a ação acontece. Recebe desvantagem quando usado em batalha.

Dano: -

Requerimentos: --

Range: Corpo-a-Corpo

Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Fuuja Houin (Método de Selamento do Mal)*

Custo: 55 de Chakra

Rank: A

Efeito: Suprime um Fuuinjutsu usado em outro ninja desde que seja de Rank B ou inferior, caso ele seja Rank A ou superior a funcionalidade irá acontecer de acordo com a vontade da pessoa que foi selada. Esse jutsu precisa de uma preparação.

Dano: -

Requerimentos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: 26 PH

Custo de Ações: 3 PA para preparação e 3 PA para a ativação

--Rank S--

- Kaibi Houin (Método da Liberação da Cauda)*

Custo: 85 de Chakra

Rank: S (Suposto)

Efeito: O jinchuuriki é rodeado pelas fórmulas do selamento, podendo ter sua bijuu extraída.

Dano: -

Requerimentos: Selo que une Jinchuuriki e Bijuu deve estar enfraquecido

Range: Médio

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 18 PA

- Ura Shishou Fuuinjutsu (Técnica de Selamento Reversa dos Quatro Símbolos)*

Custo: 70 de Chakra para colocar o selo e 15 de Chakra + sua vida para ativar

Rank: S

Efeito: Um selo que é em si mesmo com um certo custo de chakra. Esse selo pode ser ativado em qualquer momento pelo ninja. O ninja e tudo ao seu redor em todas as direções são selados para sempre, logo, morrem ao entrar em contato com a técnica.

Dano: Morte

Requerimentos: Perícia em Fuuinjutsu nível 2

Range: 10m de diâmetro (esfera)

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA para colocar o selo e 3 PA para ativar

- Shiki Fuujin (Selo Consumidor do Demônio Morto)*

Custo: 70 de Chakra + sua vida

Rank: S

Efeito: Depois de fazer os selos de mão necessários, a alma do ninja se separa parcialmente do corpo e fica suspensa por trás dele. Atrás de sua alma aparece o Shinigami, que retém a sua alma com o cabelo. Eventualmente, o Shinigami envolve seu braço esquerdo com contos de oração, proferindo um cantar ininteligível, até que um selo amaldiçoado aparece em seu braço. Em seguida, ele dirige seu braço até a alma do invocador, permitindo assim que o invocador convoque o Shinigami para selar um alvo. O braço do Shinigami emerge do corpo do invocador e agarra a alma do alvo, possibilitando a ele ver também o Shinigami. Uma vez que a alma do alvo é agarrada, o invocador pode remover a alma do alvo e selá-la em seu próprio corpo. No entanto, essa técnica não é automática e depende de uma vitória num teste de Nin contra o Nin do adversário, por conta dessa mecânica, podem ser seladas apenas algumas partes do corpo

capturado. Depois que esse selamento é realizado, uma marca aparece no estômago do invocador, após isso ele terá pouco segundos para falar ou tentar fazer algo e então o Shinigami irá consumir a alma de todos envolvidos nessa técnica. Os que estão presos no estômago do Shinigami não vão para a Terra Pura e são destinados a lutar eternamente com suas vítimas. Alvos presos nessa técnica não podem ser revividos pelo Kuchiyose: Edo Tensei (Reencarnação do Mundo Impuro) e suas almas só são libertadas com a técnica Shiki Fuujin: Kai (Selo Consumidor do Demônio Morto: Liberar).

Dano: Morte

Requerimentos: 5 no Mod de Ninjutsu/Perícia em Fuuinjutsu nível 2/Alvo parado/Selos com as duas mãos

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 3 PA para ativar a técnica e 2 PA para puxar a alma

- Shiki Fuujin: Kai*

Custo: 70 de Chakra + sua vida

Rank: S (Suposto)

Efeito: Essa técnica envolve a invocação do Shinigami usando uma máscara do Templo Armazenador de Máscara do Clã Uzumaki. A partir daí, o invocador é possuído pelo Shinigami permitindo-lhe o controle sobre ele, ele pode forçá-lo a cortar o seu próprio estômago resultando na liberação das almas seladas dentro. Devido à posse no entanto, o mesmo dano vai refletir sobre o próprio corpo do invocador. Após as almas serem liberadas, no entanto, as pessoas são livres para fazer o que quiserem com as almas.

Dano: -

Requerimentos: Máscara do Shinigami

Range: Curto

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 6 PA

- Hiraishin no Jutsu (Técnica do Deus do Trovão)*

Custo: 20 Chakra/ Marcação; 50

Chakra/Teleporte

Rank: S

Efeito: O ninja se teleporta para um local próximo a uma marcação. Cada pessoa

levada junto acrescenta em 10 o custo de chakra.

Dano: -

Requerimentos: Perícia em Fuuinjutsu nível 2

Range: Infinito

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA/Marcação ; 1PA

Teletransporte

- Hiraishin no Jutsu: Dourai (Técnica do Deus do Trovão: Trovão Guiado)*

Custo:

Rank: S

Efeito: O ninja cria um jutsu de barreira espaço-temporal, tudo o que atravessar ela é teleportado para outra marcação do Hiraishin a escolha do usuário, a barreira fica na frente do criador e tem 15 metros de largura.

Dano: -

Requerimentos: Perícia em Fuuinjutsu nível 2;

Hiraishin no Jutsu

Range:-

Custo de Aprendizado: PH

Custo de Ações: 1 PA

--CLÃS--

Jutsus especiais dos possuidores de clã

--Aburame--

Todas as habilidades deste Clã são consideradas *Estilo de Luta*

HABILIDADES PASSIVAS:

- Inserir aqui os lances de diferentes insetos. Pode-se colocar para que os insetos venenosos custem mais PH ao padrão do clã e especificar que é possível conseguir mais no futuro.
- Kikaichū no Jutsu (Técnica de Insetos Parasitas Destrutivos)

Custo: 3 chakra para esferas pequenas, 12 para médias e 28 para grandes.

Efeito: Permite ao ninja criar esferas compostas por vários insetos, possuindo diferentes tamanhos e habilitando uma série de possibilidades com elas (segue na tabela abaixo). As esferas podem ser pequenas, médias ou grandes, seguindo os custos definidos acima. Cada esfera causa dano no chakra do inimigo ao realizar contato, desse

jeito a imobilização danifica pontos por turno e as outras ações somente uma vez (em situações ordinárias). O dano causado no chakra é, respectivamente pelo tamanho em ordem crescente: 1d4, 1d8 e 2d6.

Ação	Descrição
Atacar	Permite ao ninja atacar um inimigo causando ao mesmo uma quantia de dano relativa ao tamanho da esfera. As esferas possuem um range médio. O dano causado, respectivamente pelo tamanho em ordem crescente, é: 1d4, 3d6 e 4d10.
Imobilizar	Utilizando de uma esfera grande o Aburame consegue imobilizar um inimigo. Aquele que for focado deve ser bem sucedido em um CD de rank B, caso contrário ficará sob o efeito de Stun. A cada turno consequente o ninja imobilizado deverá realizar e ser bem sucedido no mesmo teste para conseguir sair. O range da técnica é médio. O tempo máximo do stun é de três turnos.
Defesa	Para conseguir se defender o Aburame pode utilizar de esferas de insetos médias ou grandes. A técnica possui um range curto e possuirá, de vida, respectivamente em ordem crescente de tamanho: 17 de vida e 33 de vida. Após uma defesa, bem sucedida ou não, os insetos usados se esvaem.

- Mushi Bunshin (Clone de Inseto)*

Custo: 30 de Chakra

Rank: B (Suposto)

Efeito: Cria um clone com 15 PV e 30 PC que pode realizar as mesmas técnicas de insetos que o original. O clone possui CD igual a 10+ o ninjutsu do ninja, se o inimigo tirar um número menor quando for atacar o clone, ele se desfaz em vários insetos, desviando do golpe e voltando a sua forma logo depois.

Dano: -

Requerimentos: Clã Aburame

Range: Curta

Custo de Aprendizado: 14 PH
Custo de Ações: 2 PA

--Akimichi--

Nenhuma técnica desse clã exige selos de mão.

- Comer batatinha*

Custo: 2 vezes a cada descanso longo

Rank: D

Efeito: O ninja consome um pacote de batatinhas fritas do seu inventário recuperando 5 de vida e 15 de chakra.

Dano: -

Requerimentos: Clã akimichi

Range: -

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 2 PA.

- Baika no Jutsu*

Custo: 5 de Chakra por Turno

Rank: C

Efeito: *Estilo de Luta*. O ninja aumenta o seu tamanho corporal, principalmente na parte abdominal, ganhando + 2 Cons.. Caso decida se movimentar sem utilizar a Técnica Nikudan Sensha, terá o deslocamento reduzido para 2 metros.

Dano: -

Requerimentos: Clã akimichi

Range: -

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- Nikudan Sensha*

Custo: 10 de chakra

Rank: C

Efeito: Após aumentar totalmente seu corpo o ninja se posiciona em formato de bola e vai rolando em direção ao inimigo. Se estiver inteiramente aumentado pelo Cho Baika no Jutsu o dano aumenta (8d12 + 2d10). O modificador utilizado para acertar esse ataque é o de Constituição. Para realizar o ataque, é necessário que o usuário consiga chegar "em cima" do adversário. Após a jogada o Akimichi irá ser posicionado na região mais apropriada ao redor do adversário. Caso seu alvo desvie, o Akimichi pode decidir continuar seu deslocamento sem chances de receber ataque de oportunidade. Pode se cobrir com 20 kunais ligadas em 5 metros de fios de aço

para amplificar o dano em 2d6 (apenas na versão com Baika no Jutsu).

Dano: 4d6

Requerimentos: Clã Akimichi

Range: Médio

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 2 PA

- Bubun Baika no Jutsu*

Custo: 8 de chakra por membro por turno

Rank: B

Efeito: *Estilo de Luta*. O ninja multiplica o tamanho de um de seus membros por 10, concedendo +2 de cons para o membro aumentado. Seus ataques com esse membro alcançam um range curto.

Dano: 3d10

Requerimentos: Clã akimichi

Range: -

Custo de Aprendizado: 25 PH

Custo de Ações: 1 PA por membro

- Chōharite(Tai)*

Custo: 25 de chakra

Rank: B

Efeito: Após o ninja utilizar alguma técnica de expansão de tamanho completo (Chou Baika no Jutsu) ele concentra chakra nas palmas e então bate no chão com muita força.

Dano: 6d8

Requerimentos:

Range: Corpo a corpo

Custo de Aprendizado: 8 PH

Custo de Ações: 2 PA

- Chou Baika no Jutsu*

Custo: 55 de chakra

Rank: A (Suposto)

Efeito: *Estilo de Luta*. Com esta técnica o ninja aumenta em muitas vezes o seu tamanho original, sendo o jutsu mais forte de expansão corporal. Quando utilizado o ninja ganha +6 Cons e seus golpes passam a utilizar o modificador de constituição para acertar, além disso amplia o dano em 2d10. Possui duração de 3 turnos.

Dano: -

Requerimentos: Clã akimichi

Range: -

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Chou Modo (Modo Borboleta)

Custo:

Rank: S (Suposto)

Efeito: Jutsu dos Akimichi baseado em queima de calorias, quanto mais calorias gastas, mais chakra o usuário recebe. O ninja recebe X de (atributo) e Y de chakra para cada ponto de modificador de Cons(base) gasto, ele não pode ficar com menos que 0 de modificador. O jutsu acaba quando o chakra adicional acabar ou

O usuário recupera 1 de Cons por descanso longo até voltar ao atributo base.

Dano:

Requerimentos: Clã Akimichi

Range:

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações:

--Hoozuki--

- Os ninjas desse clã possuem seu corpo todo feito de água e se aproveitam disso para suas técnicas. Por conta dessa habilidade eles possuem características diferentes de outros ninjas.
- O chakra do ninja passa a se tornar também sobrevida.
- A vida do ninja funcionará também como chakra, porém somente após o uso total de sua sobrevida.
- O ninja pode pegar qualquer classe como outros personagens, porém possuirá valores de vida e chakra predefinidos. 6 de vida no nível 1 e 4 de vida para cada próximo nível, e 6 de chakra por nível. O adicional de Constituição se mantém igual.
- Com o fim de sua sobrevida o usuário não ficará desmaiado. Isso apenas acontecerá quando sua vida chegar a 0, nessa situação o corpo do seu ninja se tornará gelatinoso até que se levante.
- O ninja não pode recuperar chakra. Ao invés disso, ele deve gastar seu turno inteiro de ataque numa ação de *Concentração* para beber 500g de água, regenerando 4 de sua

sobrevida/chakra. No nível 10 esse valor se torna 12.

- Todas suas reservas de água são recuperadas apenas após descansos longos.
- Os usuários desse clã recebem o dobro de dano das técnicas do elemento Doton e a metade do dano (arredondado para cima) das técnicas do elemento Katon.
- Seu agarrão é realizado com o modificador de Ninjutsu, ao liquefazer seu corpo e envolver seu alvo.
- Por poderem liquefazer seu corpo, sempre que o ninja tiver que fazer um teste de resistência contra enraizamentos físicos (todos com a exceção de Genjutsus) ele pode gastar 20 de chakra para ser bem sucedido na rolagem.
- Ninjas desses clã são imunes ao sufocamento e desmembramento.

TÉCNICAS:

- Suika no Jutsu (Técnica da Hidratação)

Custo: 3 de Chakra

Rank: D

Efeito: A técnica mais característica do clã, com ela é capaz de fazer o ninja liquefazer seu corpo à vontade, podendo atravessar objetos. Durante seu turno de defesa pode ativar essa técnica para moldar seu corpo de forma que todos os ataques que não tiverem valores superiores a sua DN de Ninjutsu passem diretamente, sem afetar o usuário. A partir dessa técnica o ninja também pode re-moldar o seu corpo. Técnicas baseadas em Raiton não podem ser defendidas por essa habilidade. Caso receba um dano contínuo de Raiton, o usuário não poderá utilizar esta técnica. Não realiza selos de mão.

Dano: -

Requerimentos: Clã Hoozuki

Range: -

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: Turno de defesa

- Suito: Gousuiwan no Jutsu (Liberação de Água: Técnica do Grande Braço de Água)

Custo: 9 de Chakra por turno

Rank: B

Efeito: *Estilo de Luta*. Ao colocar o Suika no Jutsu em uso prático, os músculos do braço ficam temporariamente ampliados e reforçados. A umidade é recolhida a partir do corpo inteiro e prensada em todo o braço, como uma bomba instantânea, dando ao usuário a capacidade de manusear espadas com até **2 Kg** acima do seu carregamento (considerando o valor total de seu carregamento somado ao da espada). Pode utilizar espadas de duas mãos com esse membro. Seus socos possuem um dano próprio.

Dano: 2d12

Requerimentos: Clã Hoozuki; Elemento Suiton

Range: -

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- **Mizudeppou no Jutsu (Técnica do Revólver de Água)**

Custo: 27 de Chakra

Rank: B

Efeito: O usuário imita uma arma de fogo com a mão, então comprime uma quantidade de água em seu dedo indicador, disparando uma gota de água com uma força tremenda e velocidade semelhante a um tiro. Pode lançar dois projéteis desde que tenha os PA necessários, nesse caso o ninja fará a sinalização de arma com as duas mãos. Não realiza selos de mão, porém deve possuir uma mão livre para cada projétil que decidir atirar.

Dano: 3d10 + 2d8

Requerimentos: Clã Hoozuki; Elemento Suiton

Range: Curto

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

- **Suiton: Tate Eboshi (Liberação de Água: Onda Demônio)**

Custo: 20 de Chakra por Turno

Rank: A

Efeito: *Estilo de Luta*. Essa técnica é baseada na fusão do ninja com uma grande fonte de água como por exemplo um lago, rio ou mar, dobrando sua vida atual e aumentando drasticamente seu tamanho (4x4), essa água acumulada se parece com um peixe

demoníaco. Durante a utilização dessa técnica, o ninja não pode usar nenhuma outra técnica, porém ganha 2 de Ninjutsu e todos os ataques são realizados utilizando o modificador de Ninjutsu do usuário. Enquanto essa técnica estiver ativa o alvo não pode se defender, todas as técnicas causarão metade do dano (arredondado para cima). O ninja precisa permanecer sempre na região com água ou a técnica irá se desfazer.

Dano: 4d8

Requerimentos: Clã Hoozuki; Elemento Suiton

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- **Joki Boi (Fúria a Vapor)**

Custo: 75 de Chakra

Rank: S

Efeito: O ninja cria um clone — que se assemelha a uma versão deformada de si mesmo — feito a partir do óleo e da água em seu corpo. A água presente no clone está rodeada por uma fina camada de óleo e, devido a esta estrutura, a temperatura do clone pode ser facilmente alterada de frio para quente, e vice-versa. Quando exerce-se, a camada externa de óleo se aquece e evapora a água no seu interior. À medida que a pressão interna aumenta, o clone se expande (em até metros de altura) até violentamente explodir e o vapor de água é liberado (após 5 turnos), causando dano. Este vapor em seguida, arrefece à medida que sobe e, como resultado, torna-se granizo que arrefece o clone, fazendo-o encolher para o seu tamanho original (1 turnos após a explosão) e iniciar de novo todo o processo. Apesar de seu tamanho ficar cada vez maior, o clone em si continua sendo muito rápido em toda a técnica, tendo vantagem nos seus ataques corpo-a-corpo e um deslocamento equivalente a 18 metros. O dado de ataque e defesa do clone é equivalente ao ninjutsu do usuário no momento que ele ativou a técnica. O clone pode criar uma lâmina de machado líquido a partir do seu braço para usar nos ataques. O clone só pode ser parado se for petrificado (ou algo semelhante) ou cancelado pelo próprio usuário. Quando essa técnica é utilizada, quem a ativou não pode utilizar outros jutsus e

recebe desvantagem em todas suas rolagens até um descanso longo.

Dano: 1d8 Lâmina/1d4 ataques básicos/8d10 explosão

Requerimentos: Clã Hoozuki/Suika no Jutsu/Óleo na sua composição corporal

Range:

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA para ativar

--Hyuuga--

- Byakugan

Custo: 4 de Chakra/turno

Rank: -

Efeito: Doujutsu Famoso por ver os Tenketsu, enxergar por longas distâncias e ter visão de quase 360°(exceto na nuca), fornece vantagem para defesa e o bônus de +1 no atributo de Tai.

Dano: -

Requerimentos: Clã Hyuuga

Range: Muito Longo

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- Juukenhō - Hakke Rokujuuyon Shō (Área dos 8 Trigramas, 64 Pontos)

Custo: 56 de Chakra

Rank: A

Efeito: Na área dos 8 trigramas acerta 64 tenketsus do inimigo, evitando que o adversário acertado recupere seu chakra até um descanso curto. Para utilizar a técnica é necessário estar com o Juuken Ryuu ativo, todavia o dano do Juuken não soma ao da técnica.

Dano: 20d4 na vida e 12d4 no chakra.

Requerimentos: Clã Hyuuga

Range: Corpo-a-Corpo

Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Juuken Ryuu (Estilo do Punho Gentil)

Custo: 3 de Chakra/turno

Rank: A

Efeito: *Estilo de Luta*. Adiciona uma lâmina de chakra na mão do usuário que causa dano no chakra do inimigo. O ninja acertado não pode recuperar chakra no próximo turno. Para

utilizar esta técnica é necessário estar com o Byakugan ativo.

Dano: 2d6 no chakra inimigo

Requerimentos: Clã Hyuuga

Range: Corpo a corpo

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- Hakkeishō Kaiten (8 Trigramas: Rotação)

Custo: 30 de Chakra

Rank: A

Efeito: Expele chakra por seus poros enquanto gira em alta velocidade, repelindo ataques e inimigos. O inimigo que quiser acertar o Hyuuga terá que realizar um teste, no qual o CD é baseado no taijutsu do Hyuuga. Para utilizar a técnica é necessário estar com o Juuken Ryuu ativo, todavia o dano do Juuken não soma ao da técnica.

Dano: 7d6

Requerimentos: Clã Hyuuga

Range: Raio Curto

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Hakke Kushō (Palma de Vácuo)*

Custo: 22 de chakra

Rank: B

Efeito: É uma forma de Jukken que o ninja realiza uma palmada no ar que atinge os pontos vitais do inimigo

Dano: 4d10

Requerimentos: Clã Hyuuga

Range: Médio

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Juho Soshiken (Punho dos Leões Gêmeos)*

Custo:

Rank: S

Efeito: *Estilo de Luta*. Uma variação do Juuken fazendo com que o chakra se molde em forma de dois leões ao redor do punho do ninja

Dano: 1d10 extra no dano e 1d8 no chakra do inimigo.

Requerimentos: Hyuuga

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA para ativar

--Inuzuka--

HABILIDADES PASSIVAS:

- O ninja é capaz de identificar, detectar e rastrear pessoas quando concentra chakra no seu nariz, uma habilidade parecida com a sensorial, é um talento muito básico para os membros do clã. O ninja assim ganha vantagem em testes de percepção que envolvam o olfato.
- Ao iniciar no clã o ninja deve escolher o seu cachorro na aba de criaturas e invocações, dentre as opções ali presentes. Há também a opção de conversar com o mestre e obter algum cachorro diferenciado.
- Os cachorros associados ao clã Inuzuka aumentam o seu nível em conjunto com o seu dono.

- Shikyaku no Jutsu (Técnica da Imitação da Fera)

Custo: 3 Chakra/turno

Rank: D

Efeito: *Estilo de Luta*. Acrescenta +1 Tai e mais 2 metros de deslocamento ao usuário, aumentando o reflexo e os sentidos do usuário como os de um cão.

Dano: -

Requerimentos: Clã Inuzuka

Range: -

Custo de aprendizado: I

Custo de Ações: 1 PA

- Juujin Bunshin (Clone da Besta Humana)

Custo: 5 de Chakra

Rank: D

Efeito: Transforma o cão no seu dono por 3 turnos ao dar para ele uma das pílulas do clã específicas para o jutsu. Os status se mantêm os do cão.

Dano: -

Requerimentos: Clã Inuzuka

Range: -

Custo de aprendizado: I

Custo de Ações: 1 PA

- Tsuuga (Redemoinho de Presas)

Custo: 3 de Chakra

Rank: D

Efeito: O usuário gira em alta velocidade em direção ao inimigo.

Dano: 1d6

Requerimentos: Clã Inuzuka

Range: Médio

Custo de aprendizado: I

Custo de Ações: 2 PA

- Gatsuuga (Presa Sobre Presa)

Custo: 8 de Chakra

Rank: C

Efeito: O usuário e cão giram em alta velocidade em direção ao usuário. Para poder realizar este jutsu o cachorro deve estar transformado no seu dono pelo jutsu Juujin Bunshin.

Dano: 2d10

Requerimentos: Clã Inuzuka

Range: Médio

Custo de aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA do dono e 2 PA do cão.

- Gatenga

Custo: de Chakra

Rank: B

Efeito: O usuário ou cão giram em forma de serra.

Dano:

Requerimentos: Clã Inuzuka

Range: Curto e Médio

Custo de aprendizado: PH

Custo de Ações: 2 PA

- Inuzuka Ryuu: Jinjuu Konbi Henge: Soutourou

Custo: 9 de Chakra por Turno

Rank: B

Efeito: *Estilo de Luta*. O usuário e cão se transformam em um único cachorro gigante com duas cabeças. Recebe uma sobrevida de 30. O modificador de ataque e defesa da transformação se tornam o Taijutsu do usuário + 1, e seu deslocamento se torna 10 + modificador de destreza do usuário. A altura da transformação é de 4 metros de altura e ocupa 6m² (2x3). Mesmo que fundidos, seu cachorro não recebe dano, quando desfeita a técnica ele possuirá a mesma vida que antes

da ativação da técnica. A sobrevivência existe apenas enquanto transformado.

Dano: 3d8

Requerimentos: Clã Inuzuka, Cão e dono

Range: Curto-

Custo de aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA do Inuzuka e 1 PA do Cachorro

- Garouga*

Custo: de Chakra

Rank: B

Efeito: O cão gigante gira de mesmo modo que um Tsuuga

Dano:

Requerimentos: Transformação cão gigante ativada

Range: Médio e Longo

Custo de aprendizado: PH

Custo de Ações: PA

- Ooiga Gatenga*

Custo: de Chakra

Rank: A (Suposto)

Efeito: O cão gigante gira de mesmo modo que um Gatenga.

Dano:

Requerimentos: Clã Inuzuka; Inuzuka Ryuu:

Jinjuu Konbi Henge: Soutourou.

Range: Médio e Longo

Custo de aprendizado: PH

Custo de Ações: PA

--Nara--

- Kagemane no Jutsu (Técnica da Possessão da Sombra)

Custo: 7 de Chakra/turno/pessoa.

Rank: B

Efeito: *Concentração*. Tenta ligar uma sombra até alguém, caso acerte, a pessoa que foi ligada realizará os mesmos movimentos do ninja Nara. Cada turno o ninja preso deverá realizar um teste de Tai para tentar sair, sendo o CD o ninjutsu do Nara usuário. Enquanto preso, o ninja alvo tem seus movimentos limitados como se fosse um stun. É possível, em uma utilização do jutsu prender mais de uma pessoa ao mesmo tempo.

Dano: -

Requerimentos: Clã Nara.

Range: Médio

Custo de aprendizado: I

Custo de Ações: 2 PA

- Kage Kubishibari no Jutsu*

Custo: 22

Rank: B

Efeito: Utilizando a sombra Kagemane no Jutsu, o ninja faz a sombra tomar forma de uma mão e subir até o pescoço do alvo paralisando e sufocando-o. Cada turno após preso ele deve realizar um teste de Tai.

Dano: -

Requerimentos: Clã Nara, Kagemane no Jutsu

Range: Médio

Custo de aprendizado: 18 PH

Custo de Ações: 2 PA

- Kageyose no Jutsu (Jutsu de Invocação das Sombras)*

Custo: 20 de Chakra

Rank: C

Efeito: Cria uma forma para a sombra, que pode sair da superfície e ser usada para manipular objetos ao redor conforme o desejo do ninja.

Dano: -

Requerimentos: Clã Nara.

Range: Médio

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 1 PA

- Kage Nui no Jutsu*

Custo: 50 de chakra para 8 sombras +5 para cada sombra adicional

Rank: A

Efeito: O usuário cria várias sombras em formatos de agulha que podem ser usadas para atacar e stunar os inimigos. Cada agulha que acertar o alvo aumenta em 25% a chance de stunar o alvo.

Dano: 1d10 por agulha.

Requerimentos: Clã Nara.

Range: Médio

Custo de aprendizado: 30 PH

Custo de Ações: 2 PA

- Kagezukami no Jutsu*

Custo: 40 de chakra

Rank: A Efeito: Utiliza do Kagemane no Jutsu para, após ligar sua sombra a algo, poder ter total controle da pessoa ou objeto, como se

estivesse ligando um tentáculo à pessoa. O alvo não precisa ficar parado.

Dano: -

Requerimentos: Clã Nara

Range: Médio

Custo de aprendizado: 22 PH

Custo de Ações: 2 PA

--Sarutobi--

- Os ninjas desse clã possuem afinidade com o elemento Katon, por conta disso recebem uma tabela de criação própria para jutsus desse elemento, com dano superior.

- Katon: Gouen no Jutsu (Estilo do Fogo: Técnica das Grandes Chamas)

Custo: 24 de Chakra

Rank: B

Efeito: Cospe um grande fluxo de fogo que se alarga enquanto avança.

Dano: 1d12

Requerimentos: Clã Sarutobi; Elemento Katon

Range: Longo; Raio Grande

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

--Uchiha--

- Os ninjas desse clã possuem afinidade com o elemento Katon, por conta disso recebem uma tabela de criação própria para jutsus desse elemento, com dano superior.

- Goukakyuu no Jutsu (Estilo do Fogo: Técnica da Bola de Fogo)

Custo: 12 de Chakra

Rank: C

Efeito: Uma grande bola de fogo é lançada pela boca do ninja contra os inimigos.

Dano: 3d4

Requerimentos: Elemento Katon

Range: Médio; Raio Pequeno

Aprendizado: I

Custo de Ações: 2 PA

- Sharingan

Custo: 10 de chakra/turno

Rank: A

Efeito: O Sharingan tem diversos níveis baseados nos tomoes dos olhos.

-1 tomoe ganha +1 Nin e +1 Gen e pode ver o fluxo de chakra ao seu redor;

-2 tomoe: +3 na DN, além de poder decidir sua forma de defesa após a rolagem de ataque do adversário. Adiciona seu modificador de Genjutsu na DN de Inteligência contra Genjutsus.

-3 tomoe: Ganha a habilidade de copiar jutsus como descrito no jutsu "Sharingan: Copiar Jutsu", além disso, habilita "Genjutsu: Sharingan".

Não necessita de selos de mão.

Esta técnica é considerada de Rank A porém possui custo de chakra de Rank B, ou seja, para treinar será considerado o Rank descrito, mas a redução aplicada será considerada como de Rank B.

Dano: -

Requerimentos: Clã Uchiha

Range: -

Custo de Aprendizado: D

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- Sharingan: Copiar Jutsu

Custo: 15 de Chakra

Rank: B

Efeito: O ninja, ao visualizar uma técnica utilizada em combate, pode vir a copiá-la se: a habilidade for do ranking do usuário do Sharingan ou abaixo, não possa ser jutsu de clã ou kekkei genkai e caso seja um jutsu elemental o usuário do sharingan deve ter o elemento. Ao cumprir todos os pontos anteriores, o Uchiha realiza um teste de inteligência com CD igual ao do ranking da técnica. Uma vez que o jutsu for copiado, ele é aprendido permanentemente.

Dano: -

Requerimentos: Sharingan com 3 Tomoe

Range: Curto

Custo de Ações: 2 PA do próximo turno de ataque do ninja

- Genjutsu: Sharingan

Custo: 5 ou 15 de chakra

Rank: -

Efeito: Ao usar 5 chakra, cria uma ilusão e força o inimigo a fazer um teste de Int, caso o Inimigo não tenha percebido, continua-se

rolando até perceber a ilusão, desfazendo-a na hora.

Ao usar 15 de chakra, stuna o alvo se esse falhar em um teste de Int.

Dano: -

Requerimentos: Sharingan com 3 Tomoe
Range

- Magenkyo Sharingan*

Custo: 6 de chakra/turno

Rank: -

Efeito: Concede +5 Nin e +4 Gen, além de fornecer ao ninja habilidades especiais únicas e também o Susanoo (somente com os dois olhos e sangue Uchiha). Pode copiar Jutsus até um ranking acima do seu próprio. O uso excessivo do poder ocular causa perda de luz do olho(Cegueira).

Dano: -

Requerimentos: Clã Uchiha/ Sharingan

Range: -

Custo de Aprendizado: D

Custo de Ações:-

- Magen: Kyō Tenchi-ten (Ilusão Demoníaca: Inversão do Céu e Terra)*

Custo: 27 de Chakra

Rank: B (Suposto) Genjutsu

Efeito: Usa o Sharingan para iludir o inimigo, dando a capacidade de Genjutsus e alguns Ninjutsus poderem ser usados contra seus usuários.

Dano: Dano do Genjutsu recebido + 2d6

Requerimentos: Sharingan

Range: Curto

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA

- Uchiha Kaenjin (Círculo de Fogo dos Uchiha)*

Custo: /turno

Rank B Ninjutsu

Efeito: Uma barreira cilíndrica se ergue no momento em que o usuário bate com sua palma no chão, ela possui um raio de X m e queima qualquer coisa que entra em contato com seu exterior.

Dano:

Requerimentos: Clã Uchiha

Range:

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

--Uzumaki--

- Nenhuma das técnicas realiza selos de mão.
- Todas as técnicas são despertadas simultaneamente.
- Caso o ninja não desperte as técnicas durante suas aventuras, ele pode decidir despertá-las por upgrade de clã. Essa opção se torna aceitável a partir do terceiro upgrade.

• Kongo Fusa I (Correntes de Selamentos Adamantinas I)

Custo: 18 de Chakra por Turno

Rank: A

Efeito: *Concentração*. Cria correntes do corpo do usuário, que possuem a capacidade de impedir o fluxo de chakra do que estiver sendo preso por elas, bloqueando o uso de qualquer técnica que possua custo de chakra. Enraíza o corpo inteiro do adversário.

Dano: -

Requerimentos: Clã Uzumaki

Range: Longo

Custo de Aprendizado: D

Custo de Ações: 2 PA

• Kongo Fusa II (Correntes de Selamentos Adamantinas II)

Custo: 45 de Chakra

Rank: A

Efeito: Libera até 7 correntes pelo seu corpo para atacar seus alvo com pontas afiadas.

Dano: 1d12 cada corrente

Requerimentos: Clã Uzumaki

Range: Longo

Custo de Aprendizado: D

Custo de Ações: 2 PA

• Kongo Fusa III (Correntes de Selamentos Adamantinas III)

Custo: 60 de Chakra

Rank: A

Efeito: Utiliza das correntes criadas pelo seu corpo para formar uma barreira ao seu redor em até Raio Grande. O tamanho desse raio pode ser escolhido pelo usuário no momento da defesa.

Dano: 60
Requerimentos: Clã Uzumaki
Range: -
Custo de Aprendizado: D
Custo de Ações: Turno de Defesa

--Yamanaka--

- **Shintenshin no Jutsu (Técnica de Transferência de Mente)**

Custo: 8 de Chakra
Rank: C
Efeito: *Concentração*. O usuário transfere sua mente para o alvo, deixando seu corpo vulnerável. Caso o Yamanaka erre o alvo, ficará completamente imóvel e sem controle do seu corpo por 1 turnos, caso acerte o alvo tomará controle total do corpo por 3 turnos. Se o alvo receber algum dano, o usuário também receberá. A partir do segundo turno o ninja poderá realizar um teste de int para poder sair antes dos 3 turnos. O alvo será controlado nos turnos do usuário da técnica, logo os PA serão os do usuário. No turno do alvo ele só poderá tentar sair da técnica. O usuário é capaz de conversar com o alvo e também manter os jutsus do já ativados mesmo, além dos do próprio Yamanaka. Os atributos de ninjutsu, taijutsu, genjutsu, constituição e destreza bem como as reservas de chakra utilizadas nas habilidades são as do alvo. Também é possível utilizar esse jutsu em animais. Está técnica só poderá viajar em linha reta, por isso recebe desvantagem quando usada em combate. Caso o usuário queira cancelar a técnica, antes do final da mesma ele pode gastar 1 PA para fazê-lo.

Dano:-
Requerimentos: Clã Yamanaka
Range: Médio
Custo de Aprendizado: I
Custo de Ações: 2 PA

- **Shinranshin no Jutsu (Técnica de Perturbação da Mente do Corpo)**

Custo:
Rank: B
Efeito: Esse jutsu permite o usuário controlar o corpo do alvo, sem deixar seu corpo vulnerável, porém o alvo continua consciente e podendo falar normalmente. Esta técnica dura 2 turnos o alvo terá que fazer teste de

cons para sair antes dos 2 turnos. Não pode usar o chakra do alvo.

Dano: -
Requerimentos: Clã Yamanaka e Shintenshin no Jutsu.
Range: Médio
Custo de Aprendizado: C
Custo de Ações: 2 PA

- **Shinten Bunshin no Jutsu (Técnica de Clone da Transferência de Mente)***

Custo: 20 de Chakra e mais 5 de chakra para cada alvo.

Rank: B (Suposto) Ninjutsu

Efeito: O usuário transfere sua mente para mais de um alvo, deixando seu corpo vulnerável, caso o usuário erre todos os alvos ficará stunado por 2 turnos, caso acerte algum dos alvos tomará controle total do corpo por 3 turnos. Se os alvos receber algum dano, o usuário também receberá. Os alvos deverão realizar teste de int para poder sair antes dos 3 turnos. O usuário é capaz de conversa com os alvos e utilizar o chakra e cons dos mesmos, porém só com jutsus do usuário. Também é possível utilizar esse jutsu em animais. Está técnica poderá viajar em curva.

Dano: -
Requerimentos: Clã Yamanaka e Shinranshin no Jutsu.
Range: Curto.
Custo de Aprendizado: 15PH
Custo de Ações: 3PA

- **Shinten Kugutsu Juin no Jutsu (Técnica da Marionete do Selo Amaldiçoado de Transferência de Mente)***

Custo:
Rank: B (Suposto)
Efeito:
Dano:
Requerimentos:
Range:
Custo de Aprendizado:
Custo de Ações:

- **Shindenshin no Jutsu (Técnica de Transmissão da Mente do Corpo)***

Custo:

Rank: A (Suposto)

Efeito:

Dano:

Requerimentos:

Range:

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações:

- Shinten Kugutsu Juin no Jutsu (Técnica da Marionete do Selo Amaldiçoado de Transferência de Mente)

Custo: 75 de Chakra

Rank: S

Efeito:

Dano: -

Requerimentos: Perícia em Ninjutsu nível 2; Clã Yamanaka

Range: Médio

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 3 PA

--HABILIDADES INATAS--

Jutsus de Linhagem Sanguínea ou Combinações de Elementos

--Aoajorou (Aranha Azul)--

Nenhuma habilidade dessa kekkei genkai utiliza selos de mão

- Aoajorou (Aranha Azul)

Custo: 1 de Chakra por metro para até 5 fios

Rank: D

Efeito: Manipula teias criadas pela sua boca e mãos, definindo comprimento e grossura (podendo ficar quase imperceptível a olho nu).

Ao se manter em contato com a teia, o ninja pode sentir aproximações dos adversários que nela encostam. Para tentar enraizar alguém por completo é necessário utilizar a distância entre o usuário e seu alvo +3 metros de fio.

Caso contrário, apenas o contato com no mínimo 5 fios já é o suficiente para enraizar determinada região do adversário (uma perna, um braço, os dois braços desde que sobrepostos, costas, etc), agindo como uma cola. Com essa técnica o ninja pode controlar as teias lançadas pela invocação das aranhas, sem custo de chakra, gastando apenas 1 PA.

Lembrando que 5 fios paralelos independente da grossura ocupam 1 metro de lado.

Dano: -

Requerimentos: Aoajorou Kekkei Genkai

Range: Médio

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 1 PA a cada 10 metros de fio

- Kumo Souka (Flor da Teia de Aranha)

Custo: 2 de Chakra por Teia

Rank: D

Efeito: Cospe até 2 pequenas teias, cada uma é capaz de enraizar um membro do adversário por até 3 turnos. Indiferente de quantas teias seu alvo possuir, será necessário apenas um teste de resistência.

Dano: -

Requerimentos: Aoajorou Kekkei Genkai

Range: Médio

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 1 PA por teia

- Kumo Nenkin (Ouro Pegajoso da Aranha)

Custo: 4 de Chakra por objeto

Rank: C

Efeito: Cria a partir da sua boca uma teia dourada que endurece, formando pequenas adagas tão resistentes quanto as de metal convencionais, pesando 300g cada. Podem ser arremessadas até um alcance médio ou utilizadas como espadas no corpo-a-corpo. É com essa técnica que o usuário pode criar o arco utilizado na técnica Kumo Senkyū: Suzaku (Arco de Guerra da Aranha: Terrível Divisão), nele é utilizada sua teia normal como corda da arma.

Dano: 2d4

Requerimentos: Aoajorou Kekkei Genkai

Range: -

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 1 PA para criar o equivalente ao seu número de mãos

- Kumo Shibari (Restrição da Aranha)

Custo: 13 de Chakra

Rank: C

Efeito: Cospe uma teia pela boca que enraíza o corpo do seu alvo por até 3 turnos.

Dano: -

Requerimentos: Aoajorou Kekkei Genkai

Range: Médio

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Nenkin no Yoroi (Armadura de Ouro Pegajoso)

Custo: 26 de Chakra

Rank: B

Efeito: O ninja cria uma armadura excretando sua teia dourada a partir de seus poros que resiste a 30 de dano e recebe +1 de Constituição, além disso, qualquer forma externa de afetar o chakra do ninja é ineficaz durante a ativação desse jutsu.

Dano: -

Requerimentos: Aojorou Kekkei Genkai

Range: -

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA

- Kumosōkai (Desenrolar da Teia de Aranha)

Custo: 30 de Chakra

Rank: B

Efeito: Molda uma grande bola de teia que é cuspidada em direção ao seus alvos enraizando o corpo de todos que forem acertados por até 3 turnos.

Dano: -

Requerimentos: Aojorou Kekkei Genkai/

Range: Médio/Raio Médio

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Kumo Senkyū: Suzaku I (Arco de Guerra da Aranha: Terrível Divisão I)

Custo: 26 de Chakra por flecha

Rank: B

Efeito: Após a criação de seu arco com a técnica Kumo Nenkin (Ouro Pegajoso da Aranha), o usuário cria suas munições, que são flechas extremamente potentes, essa força também existe pela alta resistência de sua teia que dificilmente arrebentará no lançamento. A munição usada é criada pelo próprio ninja com sua teia dourada, pesa 900g e tem alcance longo. A direção da flecha pode ser controlada utilizando o jutsu Aojorou (Aranha Azul) sem custo adicional de PA, já que ocorre juntamente à formação/lançamento do objeto. O lançamento das flechas

respeitam as mesmas regras de lançamento principais do jogo.

Dano: 10d4

Requerimentos: Aojorou Kekkei Genkai/Kumo Nenkin (Ouro Pegajoso da Aranha)

Range: -

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA

- Kumo Senkyū: Suzaku II (Arco de Guerra da Aranha: Terrível Divisão II)

Custo: 55 de Chakra por flecha

Rank: A

Efeito: Cria uma flecha semelhante a da técnica I (900g), sua única diferença é a ponta do objeto, com uma forma semelhante a de uma broca, aumentando drasticamente sua perfuração e consequentemente seu dano. Também pode ter seu destino controlado utilizando o jutsu Aojorou (Aranha Azul) sem custo adicional de PA, já que ocorre juntamente à formação/lançamento do objeto.

Dano: 13d8

Requerimentos: Aojorou Kekkei Genkai/Kumo Nenkin (Ouro Pegajoso da Aranha)

Range: Longo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA

- Kumo Mayu (Casulo da Aranha)

Custo: 55 de Chakra

Rank: A

Efeito: A técnica faz um casulo de teia ao redor do oponente, causando enraizamento no corpo inteiro do alvo até que ele seja bem sucedido em um teste de resistência.

Dano: -

Requerimentos: Aojorou Kekkei Genkai

Range: Longo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

--Bakuton I--

- Os ninjas com esse elemento causam grandes explosões, por conta disso recebem uma tabela de criação própria para jutsus desse elemento, que aumenta o dano de técnicas em área.

- **Bakuton: Jiraiiken (Estilo da Explosão; Punho de Minas Explosivas)**

Custo: 65 de Chakra

Rank: A

Efeito: Dá um soco carregado com o elemento Bakuton no seu alvo, causando uma grande explosão.

Dano: 5d12 + 5d8 + 5d6

Requerimentos: Bakuton I Kekkei Genkai

Range: Corpo-a-Corpo; Raio Pequeno

Aprendizado: I

Custo de Ações: 2 PA

--Bakuton II--

Pode explodir todas as bombas no seu alcance com o custo de 1 PA, desde que tenha o chakra necessário. O ninja pode explodir qualquer bomba que esteja em um range longo, passando disso as bombas não explodem por comando remoto. O uso de técnicas de raiton desativa as bombas.

- Os ninjas com esse elemento causam grandes explosões, por conta disso recebem uma tabela de criação própria para jutsus desse elemento, que aumenta o dano de técnicas em área.

- **C1: Criações Pequenas**

Custo: 12 de Chakra

Rank: C

Efeito: Cria até 3 pequenos seres animais após moldar sua argila com chakra explosivo, ele irá manter suas características básicas (um peixe irá nadar, uma ave irá voar, etc). Essas criações de argila explodem ao comando de seu usuário com o custo de 1 de Chakra por cada uma delas. Todas as bombas não estouradas desativarão no fim do seu turno. Não possui custo de PA para arremessá-los.

Dano: 1d6/bomba

Requerimentos: Kekkei Genkai Kibaku Nendo

Range: Longo; Raio Pequeno

Aprendizado: I

Custo de Ações: 1 PA criação

- C1: Criação Voadora Grande

Custo: 15 de Chakra

Rank: C

Efeito: Cria uma ave grande capaz de carregar até duas pessoas nas suas costas. Ela possui 4 de vida e um deslocamento de 12 metros em apenas um sentido por turno do seu usuário. Para explodir o ninja precisa gastar metade do chakra que utilizou para criar a bomba (arredondado para cima).

Dano: 2d8

Requerimentos: Kekkei Genkai Kibaku Nendo

Range: Curto; Raio Curto

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA criação; 1 PA explosão

- C1: Centopéia

Custo: 10 de Chakra

Rank: C

Efeito: Cria uma centopéia que corre em direção ao seu alvo e enraíza todo seu corpo. Também pode explodir caso seu usuário deseje, gastando a metade do custo de chakra utilizado para criá-la (arredondado para cima). Ela possui 8 de vida.

Dano: 1d8 + 1d10

Requerimentos: Kekkei Genkai Kibaku Nendo

Range: Médio; Raio Curto

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 1 PA criação; 1 PA explosão

- Clone de Argila (Nendo Bunshin)

Custo: 26 de Chakra

Rank: B

Efeito: Cria um clone feito de argila idêntico ao seu usuário, pode falar, possui o mesmo deslocamento do ninja, pode atacar e se defender (modificador de ataque e defesa é equivalente a +1) porém somente com socos de nível 2. Ao receber um ataque perderá a coloração e se mostrará um clone feito da argila branca e poderá enraizar o que estiver em contato com seu corpo até um turno após a sua vida ter chegado a zero. Pode ser explodido com um custo equivalente a metade do chakra da criação (arredondado para cima). Possui 10 de vida.

Dano: 4d10

Requerimentos: Kekkei Genkai Kibaku Nendo

Range: Curto; Raio Curto

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA criação; 1 PA explosão

- C2*

Custo: 60 de Chakra

Rank: A

Efeito: Cria um grande dragão de argila, que pode carregar até 6 pessoas e lançar bombas menores pela sua boca como se fossem mísseis. Esses mísseis tem a mesma forma do dragão porém um pouco menores, mas ainda assim maiores que uma pessoa normal, podem ser lançados até 5 mísseis que causam 1d10 e ao ser lançado reduz um dado do dano original. Pode também produzir minas terrestres, sendo que cada duas reduzem o valor do dano em um dado, cada mina causa 1d6 e possuem um limite de 10 minas.

Dano: 13d8

Requerimentos: Kekkei Genkai Kibaku Nendo

Range: Curto; Raio Longo

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA criação; 1 PA explosão

- Minas Terrestres Explosivas (Kibaku Jirai)

Custo: -

Rank: -

Efeito: Cria até 8 minas que são liberadas pela boca do dragão C2. Elas explodem automaticamente ao serem pressionadas. O custo de criação será 1d8 no dano total da explosão do dragão C2 por mina. O dano desta técnica não pode ser treinado.

Dano: 1d8 por mina

Requerimentos: Kekkei Genkai Kibaku Nendo; C2

Range: Curto; Raio Curto

Custo de Aprendizado: D

Custo de Ações: 2 PA

- Pequeno C2

Custo: 6 de Chakra para explodir

Rank: -

Efeito: Uma criação menor da forma do dragão C2 mas ainda assim maiores que uma pessoa normal. É liberada pela boca do C2 original e pode fazer curvas não acentuadas da mesma forma que mísseis teleguiados seguindo seus alvos. Para ser liberada custará 2d8 do dano total da explosão do dragão C2. Possui 8 de vida. O dano desta técnica não pode ser treinado e o custo de chakra é considerado como rank C.

Dano: 2d8

Requerimentos: Kekkei Genkai Kibaku Nendo; C2

Range: Longo; Raio Curto

Custo de Aprendizado: D

Custo de Ações: 1 PA criação; 1 PA explosão

- C3*

Custo: 65 de chakra

Rank: A

Efeito: Uma pequena bomba criada com a boca do usuário, que após ser ativada cresce enormemente, assim dando uma grande quantidade de dano. Para explodir terá um custo de chakra equivalente a metade do custo da criação (arredondado para cima).

Dano: 14d10

Requerimentos: Kekkei Genkai Kibaku Nendo

Range: 2x Raio Longo

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA para criar e 1 para aumentar e explodir

- C4*

Custo: 90 de chakra.

Rank: S

Efeito: O ninja cria uma cópia gigante de si mesmo, que pode ser gigante ou de tamanho menor e quando ele der o comando a mesma libera uma quantidade enorme de bombas microscópicas que adentram na corrente sanguínea daqueles que as respiram e então matam o ninja. Para tentar esquivar o ninja deve ser bem sucedido em um teste de destreza. Caso o ninja se movimente menos do que um deslocamento longo no turno de defesa o mesmo possui desvantagem no teste.

Dano: -

Requerimentos: Kekkei Genkai Kibaku Nendo e argila

Range: Médio; Raio Longo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 5 PA criação e 1 PA explosão

- C0*

Custo: Vida no ninja

Rank: S

Efeito: O ninja coloca argila em sua boca localizada no peito, e logo após todo seu chakra começa a se concentrar em uma

pequena esfera negra que causa uma explosão com um raio de 10km.

Dano: 1000d4

Requerimentos: Kekkei Genkai Kibaku Nendo e argila

Range: Esfera com raio 10km

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 6 PA

- Boneco de Argila Explosiva*

Custo:

Rank: (Suposto)

Efeito:

Dano:

Requerimentos:

Range:

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações:

--Jutsu da Maldição (Jashin)--

- Jujutsu: Shiji Hyōketsu (Técnica de Maldição: Controle da Morte pela Possessão de Sangue)

Custo: 18 de Chakra por Turno fora do círculo

Rank: A

Efeito: Ao ingerir o sangue de um alvo, a pele do usuário se tornará preta com marcas brancas por todo o corpo, similar a um esqueleto. Esta forma significa que foi criado um vínculo com o responsável pelo sangue.

Durante esse vínculo, todo dano que o usuário tomar será causado também ao seu alvo.

Qualquer dano que o ninja causar em si mesmo é considerado crítico. Para que o dano seja infligido é necessário que o usuário desta técnica esteja dentro do símbolo da sua religião (um triângulo inscrito em um círculo), que pode ser feito com qualquer material.

Dano: -

Requerimentos: Kinjutsu Jashin

Range: -

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 1 PA para ativar

--Jiongu--

- Nenhuma dessas técnicas realiza selos de mão.

- Manipulação de Fios

Custo: 5 de Chakra / Turno por Alvo

Rank: C

Efeito: **Concentração**. A partir do seu corpo consegue criar diversos fios pretos. Com esses materiais pode enraizar o corpo dos inimigos ou juntar membros separados do corpo. Caso assim deseje pode fazer passar por baixo do chão. Como esses fios saem de dentro do ninja eles não impedem que o usuário realize outras ações.

Dano: -

Requerimentos: Kinjutsu Jiongu

Range: Médio

Aprendizado: I

Custo de Ações: 2 PA

- Doton: Iwadeppō no Jutsu (Estilo Terra: Jutsu da Pistola de Terra)

Custo: 10 de Chakra

Rank: C

Efeito: A máscara de Doton dispara 3 pequenos pedaços de rocha que logo crescem de tamanho e vão em direção aos seus adversários.

Dano: 1d6 por projétil

Requerimentos: Kinjutsu Jiongu; Máscara de Doton

Range: Curto

Aprendizado: I

Custo de Ações: 2 PA

- Suiton: Mizudeppō (Estilo Água: Pistola de Água)

Custo: 10 de Chakra

Rank: C

Efeito: A máscara de Suiton libera um jato de água com alta pressão no seu alvo.

Dano: 1d6 + 3d4

Requerimentos: Kinjutsu Jiongu; Máscara de Suiton

Range: Médio

Aprendizado: I

Custo de Ações: 2 PA

- Fuuton: Atsugai (Estilo Vento: Pressão Nociva)

Custo: 10 de Chakra

Rank: C

Efeito: A máscara de Fuuton libera uma rajada de vento extremamente grande ao seu redor.

Dano: 4d6 + 4d4

Requerimentos: Kinjutsu Jiongu; Máscara de Fuuton

Range: Médio; Raio Pequeno

Aprendizado: I

Custo de Ações: 2 PA

- **Raiton: Jibashi (Estilo Relâmpago: Raio da Terra)**

Custo: 10 de Chakra

Rank: C

Efeito: A máscara de Raiton libera uma descarga elétrica em direção ao seu alvo.

Dano: 1d8 + 2d6

Requerimentos: Kinjutsu Jiongu; Máscara de Raiton

Range: Curto

Aprendizado: I

Custo de Ações: 2 PA

- **Katon: Homuranagase (Estilo Fogo: Meteoros Flamejantes)**

Custo: 10 de Chakra

Rank: C

Efeito: A máscara de Katon dispara 3 bolas de fogo contra seus adversários.

Dano: 1d4 por projétil

Requerimentos: Kinjutsu Jiongu; Máscara de Raiton

Range: Médio

Aprendizado: I

Custo de Ações: 2 PA

- **Shokushuken (Punho de Tentáculos)**

Custo: 15 de Chakra

Rank: C

Efeito: Estica um membro do seu corpo para puxar um alvo até o alcance corpo-a-corpo. Todo o comprimento extra do seu membro é formado por fios pretos, e a partir disso pode ser usada a técnica "Manipulação de Fios".

Dano: -

Requerimentos: Kinjutsu Jiongu

Range: Curto

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 3 PA

- **Jiongu: Kai (Jiongu: Liberar)**

Custo: 30 de Chakra

Rank: B

Efeito: Libera uma de suas máscaras para entrar em batalha. Para retornar a única

diferença é que não ocorrerá custo de chakra, mas o alcance e PA's ainda terão que ser respeitados. Quando o ninja precisar trocar seu coração é necessário que uma de suas máscaras esteja nesse mesmo alcance, caso contrário o ninja continuará morto no chão.

Dano: -

Requerimentos: Kinjutsu Jiongu

Range: Curto

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 2 PA

- **Doton: Doryuuheki (Estilo Terra: Parede de Pedra)**

Custo: 25 de Chakra

Rank: B

Efeito: A máscara de Doton libera lama no chão que imediatamente cresce em uma grande barreira de pedra.

Dano: 32

Requerimentos: Kinjutsu Jiongu; Máscara de Doton

Range: Curto; Barreira Média

Aprendizado: I

Custo de Ações: Turno de Defesa

- **Suiton: Suishōha (Estilo Água: Onda Chocante de Água)**

Custo: 25 de Chakra

Rank: B

Efeito: A máscara de Suiton libera um vórtice de água ao seu redor, causando dano naqueles próximos.

Dano: 2d12 + 3d8

Requerimentos: Kinjutsu Jiongu; Máscara de Suiton

Range: Raio Grande

Aprendizado: I

Custo de Ações: 2 PA

- **Voo**

Custo: 10 de Chakra por Turno

Rank: B

Efeito: Permite que a máscara de Fuuton voe o equivalente ao seu deslocamento.

Dano: -

Requerimentos: Kinjutsu Jiongu; Máscara de Fuuton

Range: -

Aprendizado: I

Custo de Ações: -

- **Raiton: Gian (Estilo Relâmpago: A Desconfiança das Trevas)**

Custo: 25 de Chakra
 Rank: B
 Efeito: A máscara de Raiton lança um raio de grande potência no seu alvo.
 Dano: 2d8 + 2d6
 Requerimentos: Kinjutsu Jiongu; Máscara de Raiton
 Range: Longo
 Aprendizado: I
 Custo de Ações: 2 PA

- **Katon: Zukokku (Estilo Fogo: Máscara do Sofrimento)**

Custo: 25 de Chakra
 Rank: B
 Efeito: A máscara de Katon lança um paredão de fogo. Causando queimadura em todos seus alvos.
 Dano: 1d12
 Requerimentos: Kinjutsu Jiongu; Máscara de Katon
 Range: Médio; Raio Grande
 Aprendizado: I
 Custo de Ações: 2 PA

- **Shokushukarame (Enrolamento em Tentáculos)**

Custo: 60 de Chakra
 Rank: A
 Efeito: *Concentração.* Liga uma grande quantidade de fios pretos do seu corpo com a região do coração do alvo e então rouba seu coração, matando-o. Este coração roubado servirá para reviver uma de suas máscaras. A pessoa que tiver seu coração arrancado não pode estar morta. É necessário que o alvo da técnica esteja no alcance dela durante todo o processo, caso contrário será desconectado. Essa técnica só pode ser utilizada quando o usuário tiver alguma máscara faltando.
 Dano: -

Requerimentos: Kinjutsu Jiongu
 Range: Corpo-a-Corpo
 Custo de Aprendizado: C
 Custo de Ações: 2 PA de ataque; 7 PA para roubar o coração

- **Jiongu Modo**

Custo:
 Rank:
 Efeito: *Estilo de luta.* Se junta com as máscaras...
 Dano: -
 Requerimentos: Kinjutsu Jiongu; Perícia Jiongu Nível 3
 Range:
 Custo de Aprendizado:
 Custo de Ações:

--Jiton I--

HABILIDADES PASSIVAS

- O ninja, quando for iniciar o jogo com esta Kekkei Genkai, terá o dever de escolher como será composta a sua areia. Dentre as principais opções está a areia comum, composta principalmente por sílica, a areia de ouro ou a areia de ferro. Essa opção irá servir para definir a quais jutsus exclusivos da kekkei genkai o ninja poderá ter acesso.
- Para que as técnicas sejam usadas o ninja deve possuir por perto alguma fonte da sua areia, caso contrário ele deverá gastar de dois turnos para reunir os minerais diretamente do solo. Em caso de combates na água ou no ar o ninja não pode utilizar da kekkei genkai.

TÉCNICAS

- Controle de Areia

Nome	Descrição	Simples	Fortes	Absolutos
Arremessáveis	Permite ao ninja criar desde pequenas esferas de areia que se assemelham à shurikens, até grandes formas	Dano: Custo: Range: Longo PA: 1 PA	Dano: Custo: Range: Longo PA: 1 PA	Dano: Custo: Range: Longo PA: 2 PA

	arremessáveis.			
Braços	Podem ser tomados tanto como pequenos feixes de areia que se movem conforme à vontade do usuário até braços gigantes de areia.	Dano: Custo: Range: Curto PA: 2 PA	Dano: Custo: Range: Médio PA: 2 PA	Dano: Custo: Range: Longo PA: 2 PA
Escudos	O ninja levanta camadas de areia que servem como barreiras, tanto próximas do usuário quanto de longos tamanhos para defesas em área	Defesa: Custo: Range: Corpo-a-Corpo PA: 2 PA	Defesa: Custo: Range: Corpo-a-Corpo PA: 2 PA	Defesa: Custo: Range: Curto PA: 2 PA
Ondas	Longas extensões de areia que servem para cobrir terrenos ou realizar ataques em área.	Dano: Custo: Range: Curto PA: 2 PA Área: Raio médio	Dano: Custo: Range: PA: 2 PA Área: Raio médio	Dano: Custo: Range: PA: 3 PA Área: Raio Longo
Prisões	Formas de utilizar a areia com a finalidade de cercar e imobilizar um oponente ou alguma estrutura.	CD: 8 + nin Custo: Range: Curto PA: 2 PA	CD: 10 + nin Custo: Range: Curto PA: 2 PA	CD: 12 + nin Custo: Range: Curto PA: 2 PA
Observações: <ul style="list-style-type: none"> • Outras formas de manipulação, como a criação de objetos e semelhantes, com a areia, devem utilizar os “Braços” como métrica para custos de chakra, em situações extraordinárias o custo pode ser combinado diretamente com o mestre. • Para realizar ações cotidianas e afins a liberação de areia é dada como algo livre de custos, uma vez que o controle leviano de areia possuiria um custo muito baixo para ser contabilizado. Qualquer esforço maior que seja feito passa a contar como uso da habilidade de Controle de Areia. 				

Custo de Ações: 2 PA

--Kami--

- Kami Bunshin (Clone de Papel)*
Custo: 30 de Chakra
Rank: B (Suposto) Ninjutsu
Efeito: Cria um clone com 15 PV e 30 PC que pode realizar as mesmas técnicas de papel que o original. Quando recebe um golpe, rola-se um teste de Nin como defesa, se for vitorioso, o clone se desfaz em vários pedaços de papel, desviando do golpe e voltando a sua forma logo depois.
Dano: -
Requerimentos: Kami Kekkei Genkai
Range: Curta
Custo de Aprendizado: 14 PH

- Kami Chakram (Chakram de Papel)*
Custo: 50 de Chakra
Rank: A (Suposto) Ninjutsu
Efeito: Cria um Chakram (arma indiana) e o lança em direção ao inimigo, caso ele desvie, pode perseguir o adversário no próximo turno.
Dano: 7d12
Requerimentos: Kami Kekkei Genkai
Range: Longo
Custo de Aprendizado: 18 PH
Custo de Ações: 2 PA
- Shikigami no Mai (Estilo da Dança dos Papéis)*

Custo: 40 de Chakra para se desfazer e + 15 para jogar as lâminas/ +10 para cobrir o adversário

Rank: B - Ninjutsu

Efeito: *Estilo de Luta*. Divide-se em pequenas folhas de papel, podendo se reagrupar e fazer partes do seu corpo quando quiser. É possível de fazer com que os papéis cubram todo o corpo do adversário, o stunando (Teste de Resistência) e com a chance de cobrir as vias respiratórias, sufocando-o, além de poder fazer papéis em uma espécie de lâmina, com limite de 10. Este jutsu serve também para coleta de informações, já que os papéis podem se dividir em uma vasta área.

Dano: 1d12 por lâmina

Requerimentos: Kami Kekkei Genkai

Range: Médio

Custo de Aprendizado: 20 PH

Custo de Ações: 3 PA

- Hijutsu: Kami no Shisha no Jutsu (Jutsu secreto: Técnica do Oceano de Papel)*

Custo:

Rank: A - Ninjutsu

Efeito: Reveste o oceano (precisa ser preparado previamente) com papéis explosivos com símbolos anormais e o transforma em um oceano de papel sem que o inimigo perceba. Então abre o oceano e faz o adversário cair em um tipo de abismo e então o fecha, esmagando o inimigo, caso ele escape é possível fazer ativação de 10 minutos de explosão.

Dano: 500d4

Requerimentos: Kami Kekkei Genkai

Range: Longo

Custo de Aprendizado: Apenas com treino

Custo de Ações:

--Mokuton (Liberação de Madeira)--

- Mokuton no Jutsu (Técnica da Liberação de Madeira)

Nome	Descrição	Pequeno	Médio	Grande
Estacas	Pode criar estacas de madeira que podem sair do corpo do usuário ou de localidades próximas (dist. curta). É possível usar as estacas para prender um adversário, que pode tentar desviar da estaca; caso seja preso ele deve ser bem sucedido em um teste de resistência contra o Ninjutsu do usuário de Mokuton. As estacas podem ser lançadas juntas, fazendo com que o usuário crie mais de uma estaca e as use em somente um ataque.	Dano: 1d4 Custo: 2 de chakra Range: Curto PA: 1 PA	Dano: 2d10 Custo: 13 de chakra Range: Médio PA: 1 PA	Dano: 3d12 Custo: 25 de chakra Range: Longo PA: 2 PA
Árvores	Permite ao usuário criar árvores em localidades que não sejam longe da visão do ninja (dist. média)	Vida: 5 Custo: 4 de chakra Tamanho: 1 metro de largura e 2 de altura PA: 2 PA	Vida: 15 Custo: 10 de chakra Tamanho: 1 metro de largura e 3 de altura PA: 2 PA	Vida: 30 Custo: 24 Tamanho: 2 metros de largura e 5 de altura PA: 2 PA
Objetos	Criação de objetos inanimados a	Dano: 1	Dano: 1d10	Dano: 2d12

	escolha do usuário, todos sendo criados do corpo do próprio ninja ou em uma distância curta	Custo: 2 de chakra Range: Corpo-a-Corpo PA: 1 PA	Custo: 7 de chakra Range: Curto PA: 2 PA	Custo: 18 de chakra Range: Curto PA: 3 PA
Observações: <ul style="list-style-type: none"> • Caso as estacas saiam do corpo do ninja, as mesmas servem como extensão de seu corpo, viabilizando que saiam estacas de outras estacas. • Para a criação de jutsus de Mokuton, é permitido a possibilidade de inserir roubo de chakra nas habilidades. Esse efeito deve ser discutido com o mestre. • Um campo passa a conceder vantagem para o ninja que usa Mokuton a partir do momento que existem mais de 10 árvores próximas no local. • Para objetos: os tamanhos padrão para definir pequeno, médio ou grande são, respectivamente: de 0 até 1 metros², de 1 até 2 metros² e superiores a 2 metros². Podem haver alterações dependendo da mesa e da vontade do mestre. • A grossura das estacas pequenas é a mesma do braço do ninja, enquanto a grossura das médias se assemelha a um tronco de árvore (1 m², 1x1). As grandes se assemelham a um conjunto de 3 troncos (4 m², 2x2). 				

- Liberação da Madeira: Técnica da Ponte de Dois Pilares

Custo: 4 de Chakra
Rank: D
Efeito: O ninja cria duas árvores a partir do solo e faz surgir uma ponte entre elas. A distância entre as duas árvores pode ser de até 30 metros.

Dano: -
Requerimentos: Mokuton Kekkei Genkai
Range: Médio
Custo de Aprendizado: 2 PH
Custo de Ações: 2 PA

- Liberação da Madeira: Manipulação da Mão Ferramenta

Custo: 2 de Chakra
Rank: D
Efeito: Essa técnica consiste em o usuário transformar sua mão em qualquer ferramenta, que pode ir de uma chave até mesmo um pequeno escudo, que aguenta 4 de dano. Não precisa realizar selos de mão.

Dano: -
Requerimentos: Mokuton Kekkei Genkai
Range: Corpo-a-Corpo
Custo de Aprendizado: 1 PH
Custo de Ações: 1 PA

- Mokuton: Henge (Liberação de Madeira: Transformação)

Custo: 8 de Chakra
Rank: C
Efeito: Semelhante a um Henge no Jutsu padrão; porém, ao ativá-la, várias madeiras sobem do chão e envolvem o ninja junto com uma fumaça. Sua diferença ao Henge normal é que pode ser deixada vazia em algum lugar, como se fosse uma fantasia. Mas, por ser uma “casca”, também possui uma certa defesa de 10 de vida.
Dano: -
Requerimentos: Mokuton Kekkei Genkai
Range: Corpo-a-Corpo
Custo de Aprendizado: 6 PH
Custo de Ações: 1 PA

- Mokuton: Mokujoheki (Liberação de Madeira: Bloqueio da Parede de Madeira)

Custo: 12 de Chakra
Rank: C
Efeito: O ninja se aproveita das raízes do chão para criar uma barreira feita de madeira na forma de um domo que aguenta até 15 de dano, defende até 3 pessoas. Fica na superfície até ser destruída.
Dano: -
Requerimentos: Mokuton Kekkei Genkai
Range: Curto

Custo de Aprendizado: 7 PH

Custo de Ações: 2 PA

- Mokuton: Jukai Koutan (Liberação de Madeira: Natividade de um Mar de Árvores)

Custo: 55 de Chakra

Rank: A

Efeito: O ninja cria uma floresta com raio de até 35 metros em qualquer terreno que esteja

Dano: -

Requerimentos: Mokuton Kekkei

Genkai/Solo/Selos com as duas mãos (obrigatoriamente)

Range: Longo

Custo de Aprendizado: 20 PH

Custo de Ações: 3 PA

- Mokuton: Jukai Heki (Liberação de Madeira: Parede do Mundo de Árvores)

Custo: 65 de Chakra

Rank: A

Efeito: O ninja cria uma enorme barreira de madeira a partir do crescimento acelerado das raízes pelo solo. Aguenta até 55 de dano.

Dano: -

Requerimentos: Mokuton Kekkei

Genkai/Solo/Selos com as duas mãos (obrigatoriamente)

Range: Curto/30 metros de altura e 50 metros de largura

Custo de Aprendizado: 28 PH

Custo de Ações: 3 PA

- Moku Bunshin no Jutsu (Técnica do Clone de Madeira)

Custo: 35 de Chakra por Clone + chakra investido

Rank: A

Efeito: Cria um clone de madeira saindo do seu corpo ou do solo que possui metade da vida máxima do ninja (arredondada para cima) e pode realizar qualquer técnica que ele saiba. O clone terá um total de chakra equivalente ao quanto foi investido pelo usuário além do custo normal do jutsu. O ninja pode se comunicar com seu clone a todo momento. Esses clones podem ficar distantes do seu original e conseguem entrar em árvores e no chão como forma de camuflagem. Ao tocar no

clone, o ninja recebe todas as informações que ele conseguiu, e também podem ser transformados em sementes que servem como rastreadores. Só é possível distinguir a diferença de um clone e o original com o uso do Rinnegan. O número máximo de clones simultâneos é equivalente ao chakra máximo do usuário dividido por 10 (arredondado para baixo), com um mínimo de 1 .

Dano: -

Requerimentos: Mokuton Kekkei Genkai/Selos com as duas mãos (obrigatoriamente)

Range: Muito Longo

Custo de Aprendizado: 30 PH

Custo de Ações: 2 PA

- Mokuton: Kajukai Korin (Liberação de Madeira: Advento de um Mundo de Árvores Florescentes)

Custo: 85 de Chakra

Rank: S

Efeito: O ninja cria árvores floridas enormes num raio de 100 metros, enquanto está em formação, os ramos podem defender o ninja de qualquer ataque para poder finalizar a técnica. O pólen produzido por essas árvores é então lançado na atmosfera, qualquer um que respire esta substância terá que ser bem sucedido em um teste de Constituição para se manter acordado. O ninja pode controlar onde o pólen se espalha de modo que não o afete nem a seus aliados, ele é capaz de ultrapassar qualquer barreira, inclusive do Susanoo. A única forma de não sofrer mais com essa técnica é com a destruição das árvores e do pólen.

Dano: -

Requerimentos: Mokuton Kekkei

Genkai/Solo/Perícia de Ninjutsu Nível 2/Selos com as duas mãos (obrigatoriamente)

Range: Longo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 7 PA

- Liberação de Madeira: Cabeça de Cães

Custo: 10 de Chakra para a criação dos pilares e 90 para a ativação

Rank: S

Efeito: O usuário produz o kanji

“sentar” na palma da sua mão e cria uma série de pilares com rostos semelhantes a cachorros e um pavio aceso acima de cada um. Quando o usuário bate a palma no chão as estátuas de madeira percorrem em direção ao alvo que esteja com o manto da bijuu (qualquer forma acima dessa não poderá ser evitada por essa técnica) e absorve o chakra que estiver aparecendo removendo assim o manto da bijuu.

Dano: -

Requerimentos: Mokuton Kekkei

Genkai/Solo/Perícia de Ninjutsu Nível 2/Selos com as duas mãos (obrigatoriamente)

Range: Longo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA para criação dos pilares
1 PA para a ativação.

- Tajuu Mokuton Bunshin no Jutsu (Técnica dos Múltiplos Clones de Madeira)

Custo: 25 de Chakra por Clone + chakra investido

Rank: S

Efeito: Mesma função que o Moku Bunshin padrão, porém não existe limite nessa técnica.

Dano: -

Requerimentos: Mokuton Kekkei

Genkai/Perícia de Ninjutsu Nível 2/Selos com as duas mãos (obrigatoriamente) / Mokuton Bunshin no Jutsu

Range: Muito Longo

Custo de Aprendizado: 40 PH

Custo de Ações: 2 PA

- Mokuton: Hobi no Jutsu (Liberação de Madeira: Técnica Hobi)

Custo: 100 de Chakra

Rank: S

Efeito: Cria uma cúpula em formato de cabeça de dragão que se fecha em torno do ninja e pode proteger até mais 2 ninjas que estiverem a 1 metro de distância do usuário. Essa barreira resiste a 180 de dano. Pode abrir e fechar seu topo e dura até que seja destruída ou o usuário desfaça sem custo adicional de chakra.

Dano: -

Requerimentos: Mokuton Kekkei

Genkai/Solo/Perícia de Ninjutsu Nível 2/Selos com as duas mãos (obrigatoriamente)

Range: Médio

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 3 PA

- Mokuton: Mokujin no Jutsu (Liberação de Madeira: Técnica do Humano de Madeira)

Custo: 80 de Chakra

Rank: S

Efeito: O ninja cria um Humanóide de madeira com 35 metros de altura (125 de vida, seus modificadores de defesa e ataque são equivalentes ao Ninjutsu do usuário).

Dano: 10d6

Requerimentos: Mokuton Kekkei

Genkai/Solo/Perícia de Ninjutsu Nível 2/Selos com as duas mãos (obrigatoriamente)

Range: Longo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 3 PA

- Mokuton: Moku Ryuu no Jutsu (Liberação de Madeira: Técnica do Dragão de Madeira)

Custo: 100 de Chakra

Rank: S

Efeito: O usuário cria um dragão gigante de madeira (possui 70 de vida, seu modificador de ataque é equivalente ao ninjutsu do ninja +2 e o de defesa é o ninjutsu do ninja -2) com 100 metros de comprimento. Esse dragão também absorve lentamente o chakra do alvo, 3d10 por turno em contato, impossibilitando o alvo de usar o seu chakra.

Dano: Mordida = 10d10

Cabeçada e cauda = 6d12

Requerimentos: Mokuton Kekkei

Genkai/Perícia de Ninjutsu Nível 2/Selos com as duas mãos (obrigatoriamente)

Range: Longo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 3 PA

- Mokuton: Hotei no Jutsu (Liberação de Madeira: Técnica do Deus da Sorte)

Custo: 75 de Chakra

Rank: S

Efeito: Cria 5 mãos de madeira gigantes que saem do chão.

Dano: 5d10 por mão

Requerimentos: Mokuton Kekkei

Genkai/Solo/Perícia de Ninjutsu Nível 2/Selos com as duas mãos (obrigatoriamente)

Range: Longo/10 metros de raio cada mão

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Senpou Mokuton (Arte Sábia da Liberação de Madeira)

Custo: -

Rank: S

Efeito: Após acumular energia natural sem se mover recebendo desvantagem na defesa durante isso, o ninja ganha +15 em Ninjutsu, Taijutsu, Constituição e Destreza, todos os jutsus de Mokuton dão o dobro de dano, e sua cura passiva de vida por turno é multiplicada 10 vezes por 3 turnos. Além disso, o ninja ganha +100 de energia natural e uma marcação vermelha surge ao redor dos olhos, com um risco abaixo de cada um deles e uma espécie de círculo na testa, suas pupilas ficam amareladas.

Dano: -

Requerimentos: Mokuton Kekkei Genkai/passar 15 PA turnos parado carregando chakra natural, possuindo desvantagem na defesa/Perícia de Ninjutsu Nível 2/Juntar as mãos

Range: -

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 15 PA

- Senpou Mokuton: Shinsuusenju (Arte Sábia da Liberação de Madeira: As Verdadeiras Mil Mãos)

Custo: 150 de Chakra

Rank: S

Efeito: O ninja cria uma estátua gigante com diversas mãos de madeira, formando uma estátua semi circular com raio de 50 metros (200 de vida, seus modificadores de defesa e ataque são equivalentes ao Ninjutsu do usuário). Para atacar, o ninja deverá rolar um d20 somado com o modificador de ninjutsu. Qualquer ninja que se defender irá rolar um d20 mais o atributo que quiser usar na defesa. O número de mãos que atingirá o inimigo será

equivalente a diferença entre o valor total do usuário e o do(s) alvo(s).

Dano: 5d12

Requerimentos: Mokuton Kekkei Genkai/Arte

Sábia da Liberação de Madeira/Perícia de Ninjutsu Nível 2

Range: Longo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 3 PA

- Senpou: Myoujinmon (Arte Sábia: Portão Divino)

Custo: 10 para cada portão extra

Rank: S

Efeito: Uma técnica de selamento que cria diversos portões de madeira que caem do céu sobre o alvo, após qualquer acerto, o adversário fica imobilizado até que ganhe em um teste de resistência.

Dano: 1d10 por portão

Requerimentos: Mokuton Kekkei Genkai/Arte

Sábia da Liberação de Madeira/Perícia de Ninjutsu Nível 2

Range: Longo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 3 PA

--Punhos Bêbados--

- Suiken (Punhos Bêbados)

Custo: 500g de Álcool

Rank: -

Efeito: *Estilo de Luta*, estilo baseado em ataques imprevisíveis advindos da embriaguez do usuário, dando-lhe +3 de Taijutsu. Os número 19 e 1 são considerados como críticos (são substituídos por um 20 natural). Sua DN de Taijutsu se torna 8 + seu modificador de Taijutsu. O efeito de punhos bêbados dura até o usuário ser ferido, nesse caso ele toma somente metade do dano (arredondado pra cima). Quando o efeito acabar o ninja deve rolar 15d4, a soma dos valores é o número de horas que o ninja ficará de ressaca (todos seus atributos se tornam -1). A ressaca acaba com o fim das horas definidas ou com um descanso longo.

Dano: -

Requerimentos: Habilidade Inata Punhos Bêbados

Range: -

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 1 PA para ativar

--Roubo de Chakra--

- Os ninjas com essa habilidade conseguem causar dano no chakra dos seus alvos e absorver para si, por conta disso recebem uma tabela de criação própria para jutsus com essa característica. Existem 2 tipos de criação, uma delas afeta apenas o chakra do alvo enquanto a outra também irá causar dano na vida.
- Técnicas com dano apenas no chakra possuem um redutor menor de dano e não possuem custo de chakra.
- Técnicas com dano na vida do alvo possuem custo de chakra como qualquer outra e um redutor maior no dano. Além disso, todo dano que a técnica causar na vida será o mesmo no chakra do alvo.

● Roubo/Ingestão de Chakra

Custo: -

Rank: C

Efeito: *Estilo de luta*. Seus ataques básicos param de causar dano na vida e agora roubam o chakra do alvo. Além disso, quando em contato direto (como por exemplo em um agarrão) o alvo possuirá desvantagem nas rolagens que o ninja realizar em relação a gasto de chakra.

Dano: Rouba 1d8 de Chakra

Requerimentos: Roubo de Chakra

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 1 PA para ativar

--Senninka--

HABILIDADES PASSIVAS:

- Chakra Natural: a energia natural é infundida no seu chakra, desse modo seu chakra conta também como energia natural e qualquer ganho de energia natural acrescenta no chakra puro do ninja Senninka, não havendo distinção entre o seu chakra e a energia natural. O chakra total após a absorção de energia natural pode exceder o limite de chakra do ninja.

- Recarregamento de chakra: o ninja possuidor da kekkei genkai possui uma regeneração de chakra diferenciada. Ele não ganha o aumento padrão no nível 10, todavia terá sempre um bônus no seu carregamento de chakra: 1-2 = 0; 3-5 = 1; 6-8 = 2; 9-11 = 3; 12-14 = 5; 15-17 = 7; 18-20 = 10.
- Transferência de Chakra: é possível transferir chakra livremente para qualquer pessoa que já tenha tido ou tenha o selo amaldiçoado.
- Em todo momento de tensão que se inicie o ninja deve, no início desse momento/primeiro turno, realizar um teste de inteligência com CD 8, se for mal sucedido deve então rolar um d10 para sortear o que irá acontecer na sua explosão de fúria. O valor do d10 também é o número de turnos que o ninja ficará em frenesi perdendo 2 de Inteligência e querendo matar todos na sua volta, durante esse período não ocorrerão mais testes, o efeito pode acabar antecipadamente caso não consiga atacar ninguém em alguma jogada de ataque. Qualquer técnica de concentração é automaticamente cancelada sem custo nos PAs.

Nº	Efeito
1	Perde o turno atual e deve rolar o d10 novamente no próximo turno
2	O ninja tem seu chakra reduzido ao valor de 1 ponto.
3	O próximo ataque receberá desvantagem.
4	Seus jutsus irão custar o dobro de chakra nesse turno.
5	A Transformação Sábia é ativada por completa.
6	Dá obrigatoriamente um ataque crítico (soco ou chute) no alvo mais próximo, sendo aliado ou não.

7	Suas técnicas usadas nesse turno tem o custo reduzido pela metade (arredondado para baixo).
8	O próximo dano recebido é reduzido pela metade (arredondado para baixo).
9	O próximo ataque receberá vantagem.
10	O ninja absorve energia natural de forma a completar seu chakra.

TÉCNICAS:

Nenhuma dessas técnicas necessita de selo de mão

• Jichinsai

Custo: 4 de Chakra por turno

Rank: C

Efeito: *Estilo de Luta*, o ninja transforma um membro seu, adicionando +1 de Constituição nele.

Dano: 1d8 + 1d6

Requerimentos: Senninka Kekkei Genkai

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 1 PA para ativar

• Punho do Machado Destruidor

Custo: 15 de chakra

Rank: C

Efeito: Transforma seu membro em um machado e recebe +1 de Cons no membro. Seu membro precisa estar com a técnica Jichinsai ativa.

Dano: 1d8 + 1d6

Requerimentos: Senninka Kekkei Genkai

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 1 PA para ativar

• Kassokuken (Punho de Pistão)

Custo: 13 de chakra

Rank: C

Efeito: Após acertar um soco no adversário, transforma seu membro em um pistão que causa dano extra. O jutsu pode ser ativado após acertar um soco no adversário. Seu

braço precisa estar com a técnica Jichinsai ativa.

Dano: 2d10

Requerimentos: Senninka Kekkei Genkai

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 1 PA

• Kusari (Corrente)

Custo: 10 de chakra

Rank: C

Efeito: O ninja consegue esticar o seu membro até certo alcance. Seu membro precisa estar com a técnica Jichinsai ativa.

Dano: -

Requerimentos: Senninka Kekkei Genkai

Range: Médio

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 2 PA

• Placas de Punho

Custo:

Rank: B

Efeito: O ninja transforma seu membro em um escudo que absorve até 28 de dano e recebe +3 de Constituição.

Dano: -

Requerimentos: Senninka Kekkei

Genkai/Jichin Sai ativo no membro

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 1 PA para ativar

• Jato Impulsionador de Salto

Custo: 28 de Chakra

Rank: B

Efeito: Este jutsu possui 3 aplicações

1 - O usuário cria anexos como jatos nas suas costas, dando o poder de manobrar no ar por 3 turnos (seu deslocamento é equivalente a 5 + seu mod de Ninjutsu).

2 - Pode gastar toda a energia do jutsu em apenas 1 PA para andar em linha reta, tendo um deslocamento de (5 + seu Ninjutsu)x5.

3 - Também tem a opção de ativá-lo no seu punho após acertar o soco (Kassokuken: Isshiki (Punho de Pistão: Estilo Um)), aumentando drasticamente o dano. O chakra é gasto apenas se acertar, caso contrário nem é ativada. Seu membro precisa estar com a técnica Jichinsai ativa.

Dano: 4d12

Requerimentos: Senninka Kekkei

Genkai/Jichin Sai ativo no membro

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 1 PA para ativar/utilizar

- Saibou Haishutsu (Regeneração de Ejeção Celular)

Custo: 1d10 de vida retirado

permanentemente do usuário + 40 de chakra

Rank: A

Efeito: Enquanto alguém esteja desmaiado, realizando os saving throws, o ninja cede parte do seu corpo para evitar a morte do aliado (pode ser utilizado até mesmo após o terceiro dado negativo, porém é necessário que seja a primeira ação realizada após esse rolamento dentre todos ao redor), que acorda com 1d10 da vida do doador (extra) e 40 de chakra (extra). Porém o usuário dessa técnica acaba rejuvenescendo num valor equivalente há 1d12 anos (com idade mínima de 8). Só pode ser usada em ninjas que já possuíram ou possuem o selo amaldiçoado.

Dano: -

Requerimentos: Senninka Kekkei

Genkai/Corpo do Aliado Compatível com o do Usuário/Jichin Sai

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: PH

Custo de Ações: 2 PA

- Saibou Kyuuin (Regeneração de Absorção Celular)

Custo: 60 de Chakra

Rank: A

Efeito: O ninja estende uma protuberância em forma de agulha do seu corpo inserindo-a no seu alvo, e então “suga” todo o corpo da pessoa, recuperando toda e qualquer deformação, incluindo os efeitos permanentes de “Saibou Haishu Tsu (Regeneração de Ejeção Celular)” e a mesma quantidade de vida e chakra que o ninja absorvido possuía.

Dano: -

Requerimentos: Senninka Kekkei

Genkai/Jichin Sai/Adversário Desacordado

Range: Curto

Custo de Aprendizado: PH

Custo de Ações: 3 PA

- Senninka (Transformação Sábia)

Custo: -

Rank: S

Efeito: O ninja se transforma totalmente a algo semelhante a um monstro, ganhando +7 de Ninjutsu, Taijutsu, Genjutsu, Destreza e Constituição, +80 de energia natural, dano dobrado e vantagem na defesa. Nessa transformação, os jutsus “Jato Impulsionador de Salto” e “Jichinsai” são ativas juntas da transformação e funcionam passivamente durante esse período, sendo a segunda em todos os 4 membros, ambas não possuem custo de chakra. Após o fim do período de frenesi o ninja irá voltar ao normal e fica 3 turnos desacordado (stunado), com seus dois status base (vida e chakra) com valor igual a 1. Caso decida ativar por conta própria o usuário sofrerá os mesmos efeitos que um rolamento de d10 no local que a transformação se encontra.

Dano: -

Requerimentos: Senninka Kekkei Genkai

Range: -

Custo de Aprendizado: D

Custo de Ações: 3 PA caso já esteja parcialmente transformado e 5 PA caso não tenha transformado nenhuma parte do corpo

- Taren Fujizuho (Múltiplos Canhões do Lótus Altruísta Conectados)

Custo: 80 de Chakra

Rank: S

Efeito: Cria 14 canhões que saem das costas do ninja e disparam logo depois. Acerta todos que estiverem no alcance.

Dano: 14d12

Requerimentos: Senninka

Range: Longo

Custo de Aprendizado: D

Custo de Ações: 3 PA

--Shakuton (Liberação de Calor)--

- Shakuton: Kajosatsu (Liberação de Calor: Assassinato de Vapor Extremo)*

Custo:

Rank:

Efeito: O usuário cria pequenas esferas de fogo que se assemelham a pequenos sóis. Essas esferas giram em torno do ninja e podem ser usadas para atacar os adversários. Permanecem por 3 turnos.

Dano:

Requerimentos: Shakuton Kekkei Genkai

Range: Curto

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações:

--Siameses--

Nenhuma das técnicas utiliza selos de mão.

- Com essa habilidade o usuário pode ser dividido em duas pessoas, o irmão “primário” que controla o corpo principal, e o irmão “secundário” que, por ser mais fraco fica apenas se movimentando livremente pelo corpo principal.
- O gêmeo secundário possui um valor de vida e chakra equivalente a metade do gêmeo primário, arredondado para cima.
- Quando adicionados valores de sobrechakra por conta de alguma habilidade, como por exemplo Selo Amaldiçoado, o gêmeo principal irá ganhar o valor completo que essa técnica transmite e o secundário metade disso (arredondado para cima).
- Quando unidos, o gêmeo secundário pode manifestar seus membros pelo corpo do outro.
- Enquanto juntos, o valor de vida a ser considerado será sempre o do gêmeo principal.
- O gêmeo secundário pode “descansar” no corpo do gêmeo primário, entrando em um estado de sono profundo. A cada turno perdido nessa ação o gêmeo recupera metade do carregamento de chakra arredondado para baixo.
- Ambos possuem conhecimento das mesmas técnicas e elementos, sendo necessário o aprendizado somente uma vez.

- Os irmãos possuem os mesmos valores de modificadores.
- Cada gêmeo possui uma jogada de ataque porém dividem os mesmos PA's.
- Apenas um gêmeo pode defender por vez, enquanto o principal consegue utilizar todas as DN o secundário só poderá utilizar DN de Ninjutsu e Genjutsu. Dessa forma o funcionamento será o mesmo porém terá um custo de chakra no gêmeo secundário.
- Cada gêmeo possui as suas próprias especializações.
- O gêmeo secundário nunca irá morrer, no pior dos casos ele ficará desmaiado até o próximo descanso, porém caso o gêmeo principal morra ou desmaie o mesmo acontecerá com o secundário.
- Quem possuir essa habilidade poderá criar técnicas que envolvem os dois irmãos atacando simultaneamente, nesse caso o chakra será de acordo com o rank e será dividido igualmente entre eles. Caso o valor seja ímpar, o maior custo dentre os 2 ficará com o gêmeo principal.

• Tarenken/Tarenkyaku (Punhos Múltiplos/Chutes Múltiplos)

Custo: 10 de chakra

Rank: C

Efeito: Durante um soco do gêmeo principal, o secundário adiciona seus dois braços no golpe, causando três ataques básicos simultâneos, com 3 rolagens de ataque. O mesmo acontece com as pernas caso assim deseje. Essa técnica consome a jogada de ataque de ambos. O custo de chakra da técnica é dividido entre ambos irmãos.

Dano: 2d4 por soco/chute

Requerimentos: Habilidade Siameses

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 2 PA

• Ataque de Combinação Mortal

Custo: 10 de Chakra por Turno

Rank: B

Efeito: Os gêmeos se dividem, ficando cada um com exatamente metade do corpo e sua cabeça, as partes que não possuem são reconstruídas e ficam com um aspecto de que são feitas de metal, claramente diferentes do corpo humano, mas funcionam perfeitamente, inclusive recebem dano caso atacados nessas áreas. Caso decidam se juntar, terá o mesmo custo de PA's. Quando separados, cada gêmeo possuirá um próprio turno de ataque. Nessa situação o talento "atitudes altruístas" pode ser aplicado entre eles.

Dano: -

Requerimentos: Habilidade Siameses

Range: -

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 1 PA

- **Kisei Kikai no Jutsu (Técnica da Destruição Parasita Demoníaca)**

Custo: 27 de Chakra por Turno

Rank: S

Efeito: Após se dividir, qualquer gêmeo pode se anexar ao corpo de um adversário ao encostá-lo e causar dano às células do mesmo, que cresce com o tempo. Qualquer dano que o alvo tome além dessa técnica será também sentido pelo usuário desse jutsu. O gêmeo pode manifestar seus membros através do seu alvo assim como com seu irmão, tornando impossível que seja acertado enquanto essa técnica estiver ativa.

Dano: 5d8 + 5d6 + 5d4 por turno

Requerimentos: Habilidade Siameses; Ataque de Combinação Mortal; Segunda Perícia de Taijutsu ou Ninjutsu

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

--INVOCAÇÕES--

Jutsus que se baseiam em ter contrato e invocar algum animal

--ARANHAS--

- Kuchiyose - Kyodaigumo

Custo: 22 de Chakra

Rank: B

Efeito: Invoca a aranha Kyodaigumo.

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Aranhas

Range: Curto

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA

--CACHORROS--

- Kuchiyose - Cachorros

Custo:

Rank:

Efeito: Invoca os cachorros Akino, Bisuke, Bull, Guruku, Pakkun, Shiba, Ūhei e Urushi. Eles também podem ser invocados separadamente por um custo reduzido.

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Cachorros/Selo com as duas mãos

Range: -

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA

- Kuchiyose: Doton: Tsuiga no Jutsu (Invocação: Liberação de Terra: Técnica da Presa Rastreadora)

Custo:

Rank: B

Efeito: Depois que o usuário marca um adversário com o seu sangue, eles pega um pergaminho e mancha seu sangue nele. Após a invocação os cachorros percorrem através do solo seguindo o cheiro do sangue. Quando o alvo é encontrado, eles saem do chão, mordem o adversário e o mantêm pressionado com suas bocas, stunando.

Dano:

Requerimentos: Pacto com Cachorros/Selo com as Duas mãos/Elemento Doton

Range: -

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA

--CORVOS--

- Sanzengarasu no Jutsu (Técnica de Dispersão dos Mil Corvos)

Custo:

Rank: C

Efeito: Esta técnica convoca um grande grupo de corvos que bloqueiam a visão do adversário, dando desvantagem na defesa. Como os corvos são controlados a todo momento pelo usuário, ele precisa se manter parado e concentrado durante todo o período de utilização da técnica. Atacar os animais

não irá solucionar o problema, pois eles irão continuar se clonando. A duração mínima é de 3 turnos.

Dano: -

Requerimentos: Selos com as duas mãos/Pacto com Corvos

Range: Médio/Raio Médio

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA ativação e 1 PA o cancelamento

- Karasu Bunshin no Jutsu (Técnica do Clone de Corvos)

Custo:

Rank: C

Efeito: Cria um clone através da projeção de seu próprio chakra com dezenas de corvos possuindo 3 de vida e 0 de chakra, o ninja escolhe quanto de chakra irá distribuir para o clone, cedendo parte do seu. O limite de clones é igual ao chakra total do ninja dividido por 10 arredondado para baixo (com um mínimo de 1). O clone não pode carregar chakra para o usuário nem criar outros clones. Quando o usuário desfaz um clone, o chakra que há nele retorna para o original. Os clones não podem arremessar itens e só podem atacar no turno seguinte possuindo cada um o mesmo número de PA's do ninja original.

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Corvos

Range: Médio

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA

- Kuchiyose - Corvos

Custo:

Rank:

Efeito: Invoca um pequeno grupo de corvos.

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Corvos/Selos com as Duas Mãos

Range: -

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA

--SAPOS--

- Kuchiyose: Gamaden

Custo: 6 de Chakra

Rank: -

Efeito: Invoca o sapo Gamaden, diretamente do Monte Myoboku.

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Sapos

Range: -

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Kuchiyose: Gamatama

Custo: 6 de Chakra

Rank: -

Efeito: Invoca o sapo Gamatama, diretamente do Monte Myoboku.

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Sapos

Range: -

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Kuchiyose: Kōsuke

Custo: 9 de Chakra

Rank: -

Efeito: Invoca o sapo mensageiro Kōsuke, diretamente do Monte Myoboku.

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Sapos

Range: -

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Kuchiyose: Gerotora

Custo: 12 de Chakra

Rank: -

Efeito: Invoca o sapo mensageiro pergaminho Gerotora de dentro da sua barriga ou do Monte Myoboku.

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Sapos

Range: -

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Kōsuke (Projétil do Óleo de Sapo)

Custo: 13 de Chakra

Rank: C

Efeito: O usuário converte seu chakra em um óleo extremamente pegajoso e expela pela boca. Ao lançar no seu alvo, irá enraizar todo seu corpo por 2 turnos. Esse óleo também é extremamente inflamável, podendo ser usado como um condutor e amplificador dos jutsus de katon, porém o fogo irá desfazer o óleo após isso. Acender esta técnica com fogo de

alguma técnica ou fonte não contará como ataque caso seja uma ação feita junto com o lançamento.

Dano: 3d4 extra

Requerimentos: Pacto com Sapos

Range: Médio

Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Gamagakure no Jutsu (Técnica de Esconder-se em um Sapo)

Custo: 15 de Chakra

Rank: C

Efeito: O usuário invoca um sapo normal, que pode abrigar até 10 pessoas dentro de si.

Esse sapo consegue mergulhar centenas de metros em água doce e inibe qualquer chakra ou cheiro que os ninjas dentro dele poderiam transmitir. Ele possui um deslocamento de 3 metros por turno na terra e 10 metros por turno na água. Caso receba qualquer dano, é desfeito e todos que estavam dentro recebem este mesmo dano e são automaticamente jogados para fora.

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Sapos

Range: Médio

Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA invocação; 1 PA de cada usuário que entrar; 1 PA de cada usuário para sair

- Kuchiyose: Gamatatsu

Custo: 26 de Chakra

Rank: -

Efeito: Invoca o sapo Gamatatsu, diretamente do Monte Myoboku.

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Sapos

Range: -

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Kuchiyose: Gamakichi

Custo: 32 de Chakra

Rank: -

Efeito: Invoca o sapo Gamakichi, diretamente do Monte Myoboku.

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Sapos

Range: -

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Kuchiyose: Gama

Custo: 38 de Chakra

Rank: -

Efeito: Invoca o sapo Gama, diretamente do Monte Myoboku.

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Sapos

Range: -

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Kuchiyose - Gamaken

Custo: 55 de Chakra

Rank:

Efeito: Invoca o sapo Gamaken, diretamente do Monte Myoboku

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Sapos

Range: -

Custo de Aprendizado: 18 PH

Custo de Ações: 2PA

- Kuchiyose - Gamakichi

Custo: 15 de Chakra

Rank: C

Efeito: Invoca o sapo Gamakichi, diretamente do Monte Myoboku

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Sapos

Range: -

Custo de Aprendizado: 10 PH

Custo de Ações: 2 PA

--COBRAS--

- Senei Jashu (Mãos da Serpente das Sombras)

Custo: 13 de Chakra

Rank: C

Efeito: Surgem do seu braço 4 cobras que atacam o adversário.

Dano: 1d8 por cobra

Requerimentos: Pacto com Cobras

Range: Curto

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA

- Jagei Jubaku (Restrição Maldita da Cobra Conjuradora)

Custo: 12 de Chakra

Rank: C

Efeito: O usuário invoca uma cobra, que rasteja para fora de uma das mangas, e enrola-se ao redor do inimigo para imobilizar, sufocar ou causar dano (veneno) no alvo por 3 turnos.

Dano: 1d10 por turno

Requerimentos: Pacto com Cobras

Range: Curto

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA

- Kuchiyose - Kyodayjia

Custo: 45 de Chakra

Rank:

Efeito: Invoca uma cobra gigante, de aproximadamente 30 metros, de coloração marrom com manchas pretas.

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Cobras

Range: -

Custo de Aprendizado: 18 PH

Custo de Ações: 2 PA

- Dappī (Ecdise)

Custo: 55 de Chakra

Rank: A

Efeito: O ninja troca sua pele, semelhante a uma cobra, saindo de dentro da sua boca outro corpo exatamente igual, restaurando totalmente sua vida e qualquer membro perdido. Não utiliza selos de mão.

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Cobras

Range: -

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Souja Sousai no Jutsu (Técnica da Morte Mútua das Cobras Gêmeas)

Custo:

Rank: A

Efeito: O usuário junta as suas mãos com a do inimigo paralisado, fazendo selos de forma compartilhada. Uma vez finalizados, duas serpentes saem das mangas do usuário, aplicando um veneno mortal através da mordida, tanto nele como no oponente.

Dano: Morte

Requerimentos: Pacto com Cobras

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

--DOKI--

- Kuchiyose - Doki

Custo: 6 de Chakra

Rank: C

Efeito: Invoca um dos Doki, que são criaturas humanóides gigantes. Caso decida invocar 2 ou 3 terá apenas o custo de chakra aumentado, porém os PA se manterão os mesmos.

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Doki

Range: Curto

Custo de Aprendizado:

Custo de Ações: 2 PA

- Genbusō Kyoku (Guerreiros Ilusionados Manipulados por Melodia)

Custo: 8 de Chakra por turno por Doki

Rank: B

Efeito: *Estilo de Luta*. Controla os Doki enquanto toca algum instrumento musical, transferindo seus PA para as ações das invocações.

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Doki/Kuchiyose - Doki

Range: Longo

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- Makyō no Ran (Revolta do Mundo do Demônio)

Custo: 8 de Chakra por Turno por Doki

Rank: B

Efeito: Utilizando as melodias da técnica Genbusō Kyoku (Guerreiros Ilusionados Manipulados por Melodia), o usuário faz surgir de dentro da boca de cada um dos Doki um espírito intangível que causa dano tanto na vida dos seus adversários quanto no chakra. Esses espíritos precisam ficar até uma distância máxima de seus "donos" (Doki) pois se mantêm ligados a sua boca e gastam os PA do mesmo (2 PA para atacar e 1 para se esticar 3 metros). Caso o Doki se movimente, o espírito fará o mesmo movimento sem custo

extra de PA, porém se “encolhe” para 2 metros de distância da criatura.

Dano: 1d6 na vida + 6d4 no chakra

Requerimentos: Pacto com Doki/Genbusō Kyoku (Guerreiros Ilusionados Manipulados por Melodia)/Kuchiyose - Doki

Range: Curto (A partir de cada Doki)

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 1 PA para ativar

--LESMAS--

- Kuchiyose - Katsuyu

Custo: 60 de Chakra

Rank: C

Efeito: Invoca uma lesma branca com uma linha verde em suas costas muito grande em estatura, que é tão alta quanto o maior edifício em Konoha.

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Lesmas

Range: -

Custo de Aprendizado: C

Custo de Ações: 2 PA

--PORTÕES--

- Kuchiyose: Rashoumon (Jutsu de Invocação: Rashoumon)

Custo: 30 de Chakra

Rank: B

Efeito: invoca um portão com 50 de vida. Caso esteja com alguém que também possua essa técnica. podem dividir o custo de chakra para invocar, desde que seja uma ação simultânea.

Dano:-

Requerimentos: Invocação: Portões

Range: Curto

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Kuchiyose: Sanjū Rashōmon (Jutsu de Invocação: Rashoumon Triplo)

Custo:

Rank: A

Efeito: Invoca três portões com 500 de vida cada.

Dano:-

Requerimentos: Invocação: Portões

Range: Curto

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

- Kuchiyose: Sanjū Rashōmon (Jutsu de Invocação: Rashoumon Quintuplo)

Custo:

Rank: A

Efeito: invoca cinco portões com 500 de vida cada.

Dano:-

Requerimentos: Invocação: Portões

Range: Curto, Médio

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 2 PA

--JUTSUS DE TALENTO--

--Sensorial--

- Kanchi no Jutsu (Jutsu Sensorial)

Custo: 15 de Chakra

Rank: C

Efeito: *Concentração.* Ao se manter parado focado, o usuário consegue identificar, detectar e rastrear alvos a partir do chakra. Pode saber que o adversário está mentindo por conta de uma oscilação involuntária que ocorre no chakra do alvo.

Dano: -

Requerimentos: Talento Sensorial

Range: -

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 3 PA

- Chakura no Gisō (Personificação de Chakra)

Custo: -

Rank: C

Efeito: *Concentração.* Consegue suprimir e aumentar o chakra.

Suprimir: Ao suprimir chakra, o usuário torna-se indetectável para outros ninjas do tipo sensorial. Enquanto disfarçado, o ninja não pode usar nenhum jutsu.

Aumentar: O ninja expande seu chakra, facilitando a detecção do mesmo.

Dano:-

Requerimentos: Talento Sensorial

Range:-

Custo de Aprendizado: I

Custo de Ações: 1 PA para ativar

--GOD MOD--

Jutsus que não podem ser classificados em rankings por sua força ou outras características, habilidades que foram usadas por personagens exclusivos e fornecem grandes bônus ao jogador, e outras técnicas relacionadas são tratadas como God Mod, habilidades que aumentam grandemente as capacidades do jogador.

--SELO AMALDIÇOADO--

- Selo Amaldiçoado Nível 1

Efeito: O ninja fica com marcas no seu corpo provenientes de um selo, o mesmo concede ao ninja uma ampliação nos atributos de Ninjutsu, Taijutsu, Genjutsu, Constituição e Destreza no valor de +2, além de fornecer ao ninja +40 de energia natural.

Requerimentos: Selo Amaldiçoado

Custo: A ativação custa ao usuário 2 de seu chakra de forma permanente, e mais 2 de chakra permanente a cada 3 turnos.

Observações: Dependendo da forma com a qual adquiriu o selo ele pode ser ativado sem o consentimento do ninja e também pode ser incompatível com o ninja, causando consequências ao shinobi incompatível.

- Selo Amaldiçoado Nível 2

Efeito: O usuário do selo consegue ampliar suas habilidades do primeiro selo. Seu Ninjutsu, Taijutsu, Genjutsu, Constituição e Destreza aumentam em +4 pontos. O ninja ganha +60 de energia natural além de habilidades únicas cedidas que transforma seu corpo. Além disso, o ninja passa a ter crítico nos valores de 17, 18 e 19 também, além do 20.

Requerimentos: Selo Amaldiçoado

Custo: A ativação custa ao usuário 3 de seu chakra e vida de forma permanente a cada 3 turnos.

Observações: O aumento de chakra e vida não é cumulativo, ou seja, se um ninja ativou o selo 2 após o 1, o aumento de chakra e de atributos é de +20 e +2 pontos, respectivamente. Caso o ninja já tenha usado parte dos 40 de chakra ganhos antes, ele regenera para ficar com o total de 60 de chakra.

--RINNEGAN--

Ao possuir o poder ocular do Rinnegan, o ninja ganha acesso a diversas habilidades, entre elas: ver chakra e tenketsus, possibilidade de identificar padrões de código para compreender línguas desconhecidas, facilidade em aprender qualquer jutsu, criar receptores de chakra pretos que permitem ao ninja transmitir chakra e até controlar pessoas, +2 em Ninjutsu, ter vantagem em todas as rolagens para se defender de Genjutsus, dominar as cinco naturezas, ver manifestações de outras dimensões e também ganha acesso a técnica dos seis caminhos. O usuário ganha também uma habilidade única para o Rinnegan dependendo da forma como o obteve. Custo reduzido em $\frac{1}{3}$ (arredondando para cima) para aprender qualquer jutsu. Originalmente, para manter o Rinnegan o ninja precisa gastar 25% do seu chakra constantemente para cada olho que possuir do doujutsu. Logo alguém que possua 8 de chakra e tem os dois olhos acaba por ter somente 4 de chakra utilizável (arredondado pra baixo).

--Caminhos--

- Animal: permite ao usuário invocar diversos animais, e até mesmo pessoas, além de poder ampliar sua gama de opções. O invocador pode ver pelos olhos das criaturas invocadas e as mesmas são imortais.
- Asura: o ninja ganha mais quatro braços e também a habilidade de disparar mísseis e raios lasers, assim como utilizar de outras armas e ferramentas como espadas, braços foguetes, propulsão a jato e etc. Também pode criar outros dois rostos para aumentar o raio de visão.
- Deva: controla forças atrativas e repulsivas, habilita também o usuário a voar.
- Human: consegue sugar a alma de alguém e ler a sua mente se colocando a mão na cabeça da mesma. Após ter a alma sugada a pessoa morre.

- Naraka: permite invocar o rei do inferno. Pode obter informações e forçar pessoas a falar a verdade, além de curar quaisquer ferimentos.
- Outer (Caminho exterior): habilita o usuário controlar a vida e a morte, além de criar correntes de chakra e os receptores pretos.
- Preta: consegue absorver qualquer forma de chakra.

--Jutsus--

- Shinra Tensei (Deva)

Custo: 10 Chakra para 2 metros de repulsividade

Efeito: O ninja usa do chakra para criar uma onda repulsiva ao seu redor, o tamanho e potência dela depende da quantidade de chakra investida. Cada carga de potência investida (custo) causa uma necessidade de esperar um número de PA igual ao número de cargas gastas vezes 3. Pode também ser usado como defesa.

Dano: (cargas) x1d8

Requerimentos: Rinnegan

Range: -

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 2 PA

- Bansho Tenin (Deva)

Custo: 10 Chakra para 5 metros de distância

Efeito: O ninja usa do chakra para criar uma onda atrativa que puxa o que ele quiser no mesmo instante. O custo varia com a distância do objeto. Cada carga de potência investida (custo) causa uma necessidade de esperar um número de PA igual ao número de cargas gastas.

Dano: -

Requerimentos: Rinnegan

Range: -

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 2 PA

- Chibaku Tensei (Deva)

Custo: 100 Chakra

Efeito: O usuário do Rinnegan cria uma esfera preta que voa para cima e começa a atrair tudo que estiver por perto, exceto o usuário. Enquanto estiver no ar e tiver um tamanho mínimo, pode ser amplificada para aumentar

sua potência. Após estar formada o ninja pode usá-la para atacar, caindo do céu.

Dano: 500d4 + 100d4/ampliação

Requerimentos: Rinnegan

Range: Esfera com 60 metros de raio e mais 20 a cada ampliação.

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 3 PA criação / 9 PA para ser criada no tamanho mínimo / 3 PA para cada ampliação

- Telecinese (Deva)

Custo: 1/5/10 de Chakra/turno

Efeito: Permite ao usuário ter livre manipulação de forças gravitacionais, permitindo o mesmo de mover objetos e voar. O custo padrão é multiplicado pelo número de objetos que serão afetados. Depende do tamanho do objeto, se for algo menor que 1 metro tem o menor custo, algo entre 1 e 2 metros possui o custo mediano e objetos maiores que 2 metros o custo mais alto.

Dano: -

Requerimentos: Rinnegan

Range: Curto e Médio

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 1 PA

- Invocar Rei do Inferno:
Recuperação(Naraka)

Custo: 45 de chakra

Efeito: O usuário do Rinnegan invoca o Rei do Inferno permitindo que seres entrem dentro do rei do inferno. Uma vez dentro do rei do inferno, quando o ser sair ele estará completamente curado.

Dano: -

Requerimentos: Rinnegan

Range: -

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 3 PA

- Invocar Rei do Inferno: Interrogatório (Naraka)

Custo: 50 de chakra

Efeito: O usuário do Rinnegan invoca o Rei do Inferno. Com ele é possível interrogar pessoas para que as mesmas só falem a verdade, caso contrário têm a língua arrancada e morrem. Se responderem a verdade ficam com a vida em 0.

Dano: -

Requerimentos: Rinnegan

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 5 PA

- Ler Mentes (Human)

Custo: 65 de Chakra

Efeito: Ao colocar a mão sobre a cabeça de outro ninja, o usuário do Rinnegan tem total acesso a mente do inimigo, acessando qualquer informação que queria. Ao final a alma do ninja que está sob efeito do jutsu é retirada do corpo e o mesmo morre.

Dano: -

Requerimentos: Rinnegan

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 2 PA

- Absorver Chakra (Preta)

Custo: -

Efeito: Quando utilizada, a técnica permite o ninja a absorver o chakra investido no jutsu que foi utilizado contra ele ou absorver chakra de quem estiver mantendo contato físico, roubando do chakra máximo do inimigo o mesmo valor que o usuário consegue recarregar de chakra.

Dano: -

Requerimentos: Rinnegan

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 2 PA

- Receptores de Chakra (Outer)

Custo: 4 de chakra

Efeito: Cria um receptor negro de chakra. Ele pode ter diversas funções, dentre elas: ser usado como arma, servir para transferir chakra através de longas distâncias (quanto o ninja quiser), nesse caso sendo necessário que o ninja compense a distância com altura, podem também controlar pessoas vivas (2 PA) se estiverem próximas ao usuário ou somente perturbar o chakra daquela que foi afetada sendo inabilitada de controlar seu chakra, para essa situação o inimigo rola um teste de resistência de ninjutsu. Pode-se também usar eles em conjunto do caminho animal para obter mais invocações além das descritas,

derrotando um ser e colocando os receptores nele, ou somente invocar seres com os receptores, custando 15 de chakra e 2 PA para um peso semelhante a três pessoas.

Dano: 1d4

Requerimentos: Rinnegan

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 1 PA para criar e transmitir chakra / 2 PA para qualquer outra ação derivada

- Correntes da Estátua Demoníaca (Outer)

Custo: 15 de Chakra/ Corrente

Efeito: Cria correntes extremamente resistentes, passíveis de segurarem até uma bijuu sem grandes dificuldades. Através da utilização de receptores de chakra, o utilizador pode manifestar as correntes de outros seres, ligando-as a um alvo do utilizador. As correntes também causam dor. As correntes impedem que quem esteja envolto por elas use chakra.

Dano: 2d8 por corrente

Requerimentos: Rinnegan

Range:Curto, Médio e Longo

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 2 PA

- Técnica da Vida Celestial de Samsara (Outer)

Custo: 250 de Chakra

Efeito: Traz as pessoas escolhidas de volta à vida, desde que haja um corpo para as almas por meio do Rei do Inferno.

Dano: -

Requerimentos: Rinnegan

Range: Pode invocar o Rei do Inferno até 1km do usuário e pode reviver corpos até 500m de distância do Rei

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 3 PA

- Invocação: Estátua Demoníaca do Caminho Exterior (Outer)

Custo: 150 de Vida

Efeito: Invoca a estátua demoníaca do caminho exterior, a casca da Juubi. Só pode ser invocada pelos usuários do Rinnegan e permite ao mesmo capturar almas dos

inimigos. Se possuir ao menos 7 bijuús seladas nela o custo se torna nulo. Da boca da estátua sai um dragão espiritual que rouba as almas de quem estiver no caminho.

Dano: -

Requerimentos: Rinnegan

Range: Corpo-a-Corpo para invocar/ longo para o dragão

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 3 PA

- Técnica dos Seis Caminhos de Pain (Outer)

Custo: -

Efeito: O usuário do Rinnegan, por meio dos receptores de chakra, consegue controlar os corpos de cadáveres como se fosse o seu, transferindo chakra a eles. Existe um limite de até seis corpos para serem controlados pelo usuário.

Cada corpo controlado: possui os mesmos olhos do usuário e além disso compartilham o campo de visão uns com os outros; pode ser imbuído de um dos caminhos ou mais, todavia os caminhos já atribuídos a um corpo não podem ser atribuídos a outro; possuirá seu próprio turno de ação, sendo os PA iguais ao do usuário; terá os mesmos atributos que o usuário original, compartilhando de uma reserva de chakra única e que não é expansiva conforme o limite dos corpos, o único atributo que se mantém do corpo é a vida, que permanece funcionando como quando o ninja era vivo.

Os corpos não podem recarregar chakra. Se um caminho desmaiar ao longo do combate o mesmo só pode retornar após o final do combate ou se for trazido de volta pelo caminho Naraka, uma vez que o corpo já está morto e não pode rolar dados para voltar. Após um caminho ser derrotado (destruído), o mesmo só pode ser atribuído a um outro corpo após um descanso longo, assim como qualquer troca de atribuições entre os corpos já existentes.

O usuário original não pode usar os caminhos atribuídos, todavia pode desatribuir um caminho de um corpo, voltando a ter posse do mesmo e ficando sem poder atribuir ele a um corpo até o próximo descanso longo.

Dano: -

Requerimentos: Rinnegan

Range: -

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: -

- Membros Extras (Asura)

Custo: 5 de Chakra/Membro

Efeito: Cria um membro a mais no usuário.

Essa técnica pode ser usada para criar mais braços, podendo criar até quatro braços além dos dois originais concedendo, cada um, vantagem nos golpes de punho livre ou criar até mais duas faces além da própria do usuário, concedendo vantagem nas defesas e impedindo o mesmo de ser pego desprevenido.

Dano: -

Requerimentos: Rinnegan

Range: -

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 1 PA para até 2 membros

- Mão Foguete (Asura)

Custo: 7 de Chakra

Efeito: O usuário do Rinnegan lança sua mão como se fosse um foguete, logo depois ela volta como se fosse um imã. Enquanto estiver sem uma das mãos recebe desvantagem em defesas com Taijutsu.

Dano: 2d8

Requerimentos: Rinnegan

Range: Médio

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 1 PA para lançar e 1 PA para voltar

- Mísseis (Asura)

Custo: 30 de Chakra

Efeito: Lança pequenos mísseis usando seu braço como plataforma de lançamento. Lança cinco mísseis por braço.

Dano: 1d10 por míssil

Requerimentos: Rinnegan

Range: Médio/Papel Bomba

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 2 PA

- Foguete Teleguiado (Asura)

Custo: 15 de Chakra

Efeito: Um foguete teleguiado que persegue o alvo até ser destruído. O inimigo deve realizar

um teste de Destreza até destruir o foguete, se for mal sucedido o mesmo o acerta.

Dano: 2d12

Requerimentos: Rinnegan

Range: Longo/Papel bomba

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 2 PA

- Armas Brancas Externas (Asura)

Custo: 5/15/23 de Chakra

Efeito: Cria armas semelhantes a espadas e serras derivadas de seu corpo. Pode criar armas pequenas, médias ou grandes, cada uma possuindo um dano variável com o tamanho, mas todas sendo ligadas diretamente ao corpo do usuário.

Dano: 1d8/4d6/5d8

Requerimentos: Rinnegan

Range: Corpo-a-Corpo/Corpo-a-Corpo/Curto

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 2 PA

- Canhão Laser (Asura)

Custo: 50 de Chakra

Efeito: O ninja lança um raio laser diretamente de seu canhão, formado pelo caminho Asura.

Dano: 10d12

Requerimentos: Rinnegan

Range: Curto, Médio e Longo

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 2 PA

- Jatos Propulsores (Asura)

Custo: 5 de Chakra de chakra por turno

Efeito: O ninja cria jatos propulsores em seus pés, permitindo o mesmo a ter o dobro de deslocamento e podendo se manter no ar em uma altura equivalente a deslocamento normal. Pode utilizar habilidades durante essa técnica.

Dano: -

Requerimentos: Rinnegan

Range: -

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 1 PA para ativar

- Invocação: Centopeia Gigante (Animal)

Custo: 20 de Chakra

Efeito: Invoca uma centopeia gigante.

Dano: -

Requerimentos: Rinnegan

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 2 PA

- Invocação: Panda Gigante (Animal)

Custo: 30 de Chakra

Efeito: Invoca um panda gigante.

Dano: -

Requerimentos: Rinnegan

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 2 PA

- Invocação: Pássaro Bico-de-Broca Gigante (Animal)

Custo: 35 de Chakra

Efeito: Invoca um pássaro bico-de-broca gigante.

Dano: -

Requerimentos: Rinnegan

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 2 PA

- Invocação: Camaleão Gigante (Animal)

Custo: 20 de Chakra

Efeito: Invoca um camaleão gigante.

Dano: -

Requerimentos: Rinnegan

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 2 PA

- Invocação: Quimera Gigante (Animal)

Custo: 60 de Chakra

Efeito: Invoca uma quimera gigante.

Dano: -

Requerimentos: Rinnegan

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 2 PA

- Invocação: Touro Gigante (Animal)

Custo: 60 de Chakra

Efeito: Invoca um touro gigante.

Dano: -

Requerimentos: Rinnegan

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 2 PA

- Invocação: Rinoceronte Gigante (Animal)

Custo: 70 de Chakra

Efeito: Invoca um rinoceronte gigante.

Dano:

Requerimentos: Rinnegan

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 2 PA

- Invocação: Crustáceo Gigante (Animal)

Custo: 25 de Chakra

Efeito: Invoca um crustáceo gigante.

Dano:

Requerimentos: Rinnegan

Range: Corpo-a-Corpo

Custo de Aprendizado: -

Custo de Ações: 2 PA

--MANGEKYOU SHARINGAN--

Mangekyou Sharingan

--ETERNAL MANGEKYOU SHARINGAN--

Mangekyou Sharingan

--8º PORTÃO--

- 8º Portão: Portão da Vida

Efeito: Amplia em +24 o modificador de Tai, deslocamento é ampliado em 40.075.000 m, o dano é multiplicado por 40 e consegue dar 5 golpes em um turno. Após esse turno o usuário morre instantaneamente.

Requerimentos: 7 portão aberto e proficiência 4 em Taijutsu.

Custo: A vida do ninja

Observações:

--MANTO BIJUU--

- Versão 1

Efeito: *Estilo de Luta* O ninja fica envolto de um manto vermelho, completamente feito de chakra da sua Bijuu. O Jinchuriki ganha em Tai, Nin, Cons e Des o total de (nº de caudas/2 arredondado para baixo), 50 de chakra máximo por cauda e 2d8 a mais em qualquer dano. Braços e outras formas anômalas de chakra podem ser livremente criadas e

usadas. Qualquer um que encoste no ninja enquanto ele possui o manto recebe 2d6 de dano.

Requerimentos: Ser um Jinchuuriki

Custo: 1 PA para ativar e 5 PV/ turno consequente.

Observações: O chakra ganho não é sobre-chakra, ele somente agrega ao total do ninja. Caso a Bijuu possua uma relação harmoniosa com seu Jinchuuriki, o custo de vida para manter o manto é desprezado. Deve-se levar em consideração também a relação do ninja com a Bijuu e como isso pode intervir na ativação do manto. O uso do manto não precisa ser intencional por parte do ninja, um descontrole emocional pode desencadear a transformação. O ninja não consegue utilizar as habilidades da Bijuu.

- Versão 2

Efeito: *Estilo de Luta* O ninja fica envolto de um manto vermelho escuro, completamente feito de chakra da sua Bijuu, ganhando a forma de algumas características da mesma como chifres, orelhas pontiagudas e afins. Para cada cauda o Jinchuriki ganha: +1 em Tai, Nin, Cons e Des, 80 de chakra a mais (advindos da besta com cauda). Também ganha 4d8 a mais em qualquer tipo de dano. Qualquer um que encoste no ninja enquanto ele possui o manto recebe 8d6 de dano.

Braços e outras formas anômalas de chakra podem ser livremente criadas e usadas. Quando nessa forma o ninja pode usar habilidades advindas da besta. Não pode ser perfurado ou ter grandes devastações no corpo.

Requerimentos: Ser um Jinchuuriki

Custo: 2 PA para ativar e 10 PV/ turno consequente. A cada 3 turnos: -1d8 de vida máxima permanente

Observações: O chakra ganho não é sobre-chakra, ele somente agrega ao total do ninja. Caso a Bijuu possua uma relação harmoniosa com seu Jinchuuriki, o custo de vida para manter o manto e o dano permanente do mesmo é desprezado. Deve-se levar em consideração também a relação do ninja com a Bijuu e como isso pode intervir na ativação do manto. O uso do manto não precisa ser intencional por parte do ninja,

um descontrole emocional pode desencadear a transformação.

- **Transformação Parcial**

Efeito: Partes e membros da Bijuu começam a se fazer aparentes no Jinchuuriki, permitindo o mesmo de utilizar habilidades próprias da sua besta com cauda. Para usar habilidades específicas deve estar com a parte necessária para tal ação.

Requerimentos: Ser um Jinchuuriki

Custo: 1 PA

Observações: Assim como os mantos, essa ativação pode ser feita sem consentimento do Jinchuuriki. O tamanho do membro é variável.

- **Transformação Total**

Efeito: O Jinchuuriki passa o controle do corpo para a Bijuu, que instantaneamente se faz presente na situação, fazendo o ninja se transformar completamente em sua besta com cauda.

Requerimentos: Ser um Jinchuuriki

Custo: 3 PA

Observações: Se a transformação ocorrer de forma involuntária o Jinchuuriki tem o selo quebrado e morre instantaneamente.

--MODOS SENNIN--

- **Modo Sennin dos Sapos**

Custo: -

Rank: -

Efeito: Após reunir energia natural, o ninja passa a ter 3 turnos com nin, gen, tai, cons e des aumentados em +15, além de ter todo o dano causado dobrado, vantagem na defesa e uma marcação ao redor dos olhos na cor avermelhada. O ninja ganha 100 pontos de energia natural, que funcionam como sobre-chakra, porém se essa reserva se exaurir antes do final dos 3 turnos o modo acaba. Também pode sentir a presença de qualquer criatura que possua chakra num raio de 15 Km. E pode utilizar técnicas do estilo de luta Kawazu Kumite (Punho do Sapo Sábio), que utiliza a energia natural (só pode ser vista

por aqueles que treinaram senjutsu) como uma aura que pode atuar como uma extensão do seu corpo, acertando os adversários mesmo que o soco passe direto, dando metade do dano caso erre o soco.

Dano: -

Requerimentos: Pacto com Sapos; passar 15 PA turnos parado carregando chakra natural, possuindo desvantagem na defesa.

Range: -

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 15 PA

- **Senpou Mokuton (Arte Sábia da Liberação de Madeira)**

Custo: -

Rank: S

Efeito: Após acumular energia natural sem se mover recebendo desvantagem na defesa durante isso, o ninja ganha +15 em Ninjutsu, Taijutsu, Constituição e Destreza, todos os jutsus de Mokuton dão o dobro de dano, e sua cura passiva de vida por turno é multiplicada 10 vezes por 3 turnos. Além disso, o ninja ganha +100 de energia natural. Uma marcação vermelha surge ao redor dos olhos, com um risco abaixo de cada um deles e uma espécie de círculo na testa, suas pupilas ficam amareladas. Sente a presença de qualquer criatura que possua chakra num raio de 15 Km.

Dano: -

Requerimentos: Mokuton Kekkei Genkai/ passar 15 PA turnos parado carregando chakra natural, possuindo desvantagem na defesa/Perícia nível 2 em Ninjutsu

Range: -

Custo de Aprendizado: T

Custo de Ações: 15 PA

--TÉCNICAS SECRETAS--

--Marionetes Humanas--

--CRIAÇÃO DE JUTSUS--

1. Primeiramente o ninja deverá dizer qual o rank do jutsu que ele irá criar.

- Depois desse momento deverá então rolar dois dados e comparar seus resultados com o padrão do ranking que o ninja escolheu. Se o ninja rolar entre 1 e 7 o atributo do seu jutsu será pior do que o normal. Caso role 8 ou 17 o jutsu será igual a média do ranking. Se rolar de 18 para cima terá o atributo maior que o normal.
- O primeiro dado será referente ao custo de chakra.
- O segundo dado será referente ao dano ou efeito do jutsu.
- No quesito de dano, deverá ser definido tudo que o jutsu possuirá e que poderá ocorrer em alterações no dano. Tudo o que foi discutido deverá ser comparado com a tabela de médias de dano, onde deverá ser derivado o valor médio de dano da técnica. Uma vez que for obtida a média de dano, se aplicará a seguinte regra ao valor obtido:

Se 1-7	Se 8-17	Se 18-++
75% do dano	100% do dano	125% do dano

- Os demais fatores como PA, range (se não definido anteriormente) e outras limitações do jutsu, deverão ser combinadas e acertadas com o mestre. Em caso de dúvidas a questão pode ser aberta aos demais jogadores para debate.
- Exemplificando: o ninja quis criar um jutsu rank C. Tirou 8 no primeiro dado, 20 no segundo. Ele terá um jutsu cujo custo seguirá exatamente a média descrita, seu dano será mais alto para um jutsu rank C.
- Podem existir alterações ou balanceamentos que não sigam o padrão estabelecido, essas personalizações deverão ser feitas entre o mestre e o jogador.

	Rank D	Rank C	Rank B	Rank A	Rank S
1-7	5 (3*)	13 (5*)	28 (10*)	61 (20*)	
8-17	4 (2*)	10 (4*)	25 (9*)	53 (18*)	
18-++	3 (1*)	8 (3*)	22 (8*)	45 (15*)	

*Caso o custo seja por turno

--APRIMORAMENTO DE JUTSUS--

Todo o jutsu possui um Ranking de Aprimoramento (RA). Ele é um valor entre 0 e 5, pois quando um jutsu atinge o número 6 no ranking ele passa a ser do próximo Rank. Logo, se um jutsu de Rank D receber dois aprimoramentos de PA, ele passa a ser um jutsu Rank C com ranking de aprimoramento

0. Se um jutsu Rank C recebe três treinos medianos de dano, ele se torna um jutsu Rank B com ranking de aprimoramento 0. Caso um jutsu esteja com o RA em 5, e o valor suba em 3 ou dois, o excedente será somado no próximo RA: RA de 5 no Rank C, que aprimora o PA, passa a ser um jutsu Rank B com RA igual a 2.

- Após escolher aprimorar um jutsu em um treino o ninja deve conversar com o mestre acerca de qual aspecto ele quer melhorar.
- Uma vez definido o aspecto a ser melhorado, o ninja deve rolar um d20 somado ao seu atributo usado para treinar o jutsu. O atributo usado para treino é sempre o mesmo referente a seção que ele está no livro. Em ocasiões especiais estará assinalado no jutsu.
- Para os valores que são divididos em três intervalos, ruim, médio e bom, os intervalos respectivos para delimitá-los são 1-7, 8-17 e de 18 para cima.

4. Uma vez que o valor e o atributo foram decididos, a melhoria respectiva obtida deverá ser checada na tabela de *melhorias de jutsus*, logo abaixo desta seção.
5. Adicionar efeito a um jutsu é considerado como criação de jutsu. Logo não é possível melhorar o efeito.
6. Para a melhoria de PA, o mínimo que um jutsu pode possuir é 1.
7. Não se pode aumentar o range de um jutsu corpo-a-corpo.

Melhoria requerida	Ranking de Aprimoramento
Diminuir PA pela metade (arredondado para cima)	3
Diminuir custo de chakra	Ruim=1 médio =2 Bom=3
Aumentar dano	Ruim=1 médio =2 Bom=3
Subir o range (curto, médio, longo)	3

8. O ninja também pode fazer aprimoramentos em seus ataques básicos, seguindo a mesma ideia anterior mas aplicada na tabela abaixo.

TABELA SOCO