

## LEGENDA:

**Verde:** Pronto pra jogar.

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

**Vermelho:** Precisa definir mecânica com urgência.

**Branco:** Não revisado.

### LISTA DE KINJUTSUS

<b>Kinjutsu de Iwagakure</b>	Acrescenta bocas nas palmas das mãos do usuário, além de acrescentar mais uma no peito, que conseguem amassar chakra em diferentes formas e materiais.
<b>Prática de Marionete Humana</b>	Transforma corpos humanos em marionetes de combate.
<b>Jiongu</b>	Transforma o corpo do usuário em algo semelhante a uma boneca de pano, costurando as diferentes partes do corpo do usuário.
<b>Jutsu de Maldição (Jashin)</b>	O ninja faz parte do culto ao Deus Jashin, o que lhe garante ser imortal, literalmente imortal.

### BAKUTON II (KINJUTSU DE IWAGAKURE)

- Pode aprender somente Ninjutsus de doton ou Ninjutsus que não possuam elemento definido;
- O ninja é obrigado a sempre pegar a perícia de ninjutsu, e não pode escolher a opção de adquirir um elemento a mais;
- A criação de jutsu deste ninja fica limitada ao escopo da sua Kekkei Genkai, ou seja, argila explosiva;
- Toda criação e aprimoramento, relacionadas a jutsus da kekkei genkai as rolagens ruins se tornam médias.
- O ninja não pode deixar suas bombas imunes a Raiton;
- O ninja perde metade do seu peso para poder carregar itens, isso é o necessário para carregar a argila. Por conta disso o ninja não precisa se preocupar com o quanto vai gastar.

2	Permitida a compra de jutsus
3	Permitida a compra de jutsus
4	Perícia
5	+Elemento Doton; Aprende C1: Centopéia; Rank C;
6	Permitida a compra de jutsus; Amplia a percepção passiva em 2
7	Upgrade de clã

8	
9	Perícia; Permitida a compra de jutsus
10	Aprende o jutsu Clone de Argila; Rank B; Carregamento base de chakra amplia em 5 pontos.
11	Amplia a percepção passiva em 2
12	Upgrade de clã; Permitida a compra de jutsus
13	
14	Perícia
15	*JUTSU KG*Rank A; Permitida a compra de jutsus
16	Amplia a percepção passiva em 2
17	Upgrade de clã.
18	Permitida a compra de jutsus
19	Perícia.
20	

### --JIONGU--

- Ao longo de seu desenvolvimento, o usuário ganhará máscaras que são equivalentes a novas vidas, no nível 1 não possuirá nenhuma.
- Estas máscaras podem entrar em batalha e possuem diversas características próprias como: modificador de ataque, DN padrão, dano de soco e técnicas próprias. Todos estes fatores irão evoluir juntamente ao nível do ninja e a máscara que surgir posteriormente terá direito aos mesmos upgrades. Elas não podem utilizar armas ninjas.
- Máscaras não realizam testes contra a morte, ou seja, após ter seu valor de vida ou chakra reduzido a 0 automaticamente quebrarão.
- Cada máscara possui um elemento (Katon, Suiton, Fuuton, Raiton ou Doton) que é escolhido pelo usuário ao receber a perícia. O usuário ganha conhecimento do elemento. Não é possível possuir máscaras de mesmo elemento.
- As máscaras podem recuperar chakra apenas enquanto estiverem acopladas dentro do corpo do usuário, o valor é equivalente a 5 de chakra por turno completo.

- Todas as máscaras possuem o conhecimento de 4 técnicas: Kinobiri, Mizu no Kinobiri e 2 jutsus do seu elemento, sendo um de rank C e outro de Rank B. Elas não realizam selos de mão para utilizar suas técnicas, tendo a liberação das mesmas pela sua boca.
- As máscaras só poderão utilizar jutsus de rank B quando o usuário do Kinjutsu estiver nesse rank.
- Todas as técnicas das máscaras são treináveis e seguem as regras padrões de treino, como se o ninja estivesse se referindo a uma técnica sua.
- Quando o usuário falhar nos testes de resistência contra a morte, uma de suas máscaras será quebrada e a vida e o chakra que existiam nela se adicionarão aos seus valores atuais, o salvando da morte. O ninja pode decidir sacrificar suas máscaras a qualquer momento, inclusive durante os testes de resistência contra a morte. A ação de troca dos corações custa um turno inteiro do usuário, nesse período ele se encontrará em um estado de morte.
- O ninja não pode utilizar técnicas do tipo “Kuchiyose”.
- O usuário desta técnica possui uma perícia própria que é obrigado a pegar: Perícia Jiongu

**Garante:** Uma nova máscara e um elemento aleatório.

**Se obtida uma vez:** Garante +1 em Taijutsu, Genjutsu, Ninjutsu ou Destreza. Seu número máximo de opções na DN de Ninjutsu se torna 2.

**Se obtida duas vezes:** Soco das máscaras se torna nível 2. Máscaras ganham +2 de modificador tanto em ataque quanto na sua DN.

**Se obtida três vezes:** Aprende a técnica “Jiongu Modo”.

**Se obtida quatro vezes:** Soco das máscaras se torna nível 4. Máscaras ganham +2 de modificador tanto em ataque quanto na sua DN.

- Quando o ninja adquirir a perícia ele ganhará a máscara extra, porém caso ele a quebre só poderá ter novamente com a técnica que lhe permite possuir novos corações.

#### • Máscara Inicial

**Descrição:** Uma junção de fios pretos do usuário que fazem um formato humanóide que chega em 3 metros de altura, com uma máscara marcando o rosto. Possui um odor muito forte, sendo possível detectar de longas distâncias.

**Pontos de vida:** 4 para cada nível do Ninja

**Pontos de chakra:** 4 para cada nível do Ninja

**Modificador de ataque:** 0

**DN:** 10

**Deslocamento:** 8 metros

**Tabela Soco:** Nível 1 (1d4)

**Habilidades:** Kinobiri; Mizu no Kinobiri; Elemental Rank C; Elemental Rank B.

## JUTSU DE MALDIÇÃO (JASHIN)

- Por fazer parte do culto, seu Deus lhe permite imortalidade. Dessa forma sua vida é totalmente desconsiderada, qualquer dano recebido é reduzido a 0 (porém não altera cd de concentração), embora o usuário ainda sinta a dor. Porém outros efeitos ainda funcionarão (stun, enraizamento, empurrão, etc).
- O usuário ainda possuirá chakra normalmente, porém ele nunca poderá ficar abaixo de 1. Dessa forma não pode utilizar da mecânica de exceder seu chakra com alguma técnica. Enquanto se manter com 1 de chakra, técnicas que roubam seu chakra não funcionarão.
- Para manter a benção de seu Deus é preciso que se mantenha nas diretrizes da religião, e para isso o ninja deve realizar sacrifícios em humanos com a técnica “Jujutsu: Shiji Hyōketsu (Técnica de Maldição: Controle da Morte pela Possessão de Sangue)” em homenagem ao Jashin. Estes sacrifícios devem ser feitos no mínimo 1 vez por semana (ou sessão). Caso passe o tempo determinado e não tenha sido feito o ritual o usuário começará a receber desvantagens:
  - 1º (Após uma semana ou sessão): Seu deslocamento é reduzido pela metade arredondado para cima.
  - 2º (Após duas semanas ou sessões): Seu chakra é reduzido pela metade, arredondado para cima.
  - 3º (Após três semanas ou sessões): Desvantagem em todas rolagens de d20.
  - 4º (Após quatro semanas ou sessões): O Deus Jashin retira a imortalidade do ninja, matando-o.
- Caso esteja sofrendo as penalidades, cada sacrifício será responsável pela redução de 1 nível, por exemplo: Se estiver no 3º nível de penalidades, sacrificar uma pessoa o deixaria no 2º nível; duas pessoas no 1º nível e três pessoas voltaria ao normal.

## 8 PORTÕES

- Cada um acrescenta na habilidade do anterior. Os bônus e custos são cumulativos.
- Os custos na vida são feitos ao final do turno do ninja, ou seja, no mesmo turno que ele ativa ele perde a vida descrita no custo do portão.
- Nas horas de treinar os portões, é impossível aumentar os efeitos recebidos, somente a diminuição de custo, diminuição de gasto de PA e outras características que não estejam relacionadas aos efeitos.
- Um ninja não pode reativar qualquer um dos portões se ele ainda estiver com alguma das penitências pós uso.

PORTÃO	CUSTO	EFEITO	APÓS O USO
1º Portão: Portão de Abertura	3PV/turno	+1 Tai	O ninja possuirá o seu deslocamento reduzido pela metade, arredondado para cima. Esse efeito dura até o ninja realizar um

			descanso curto.
2° Portão: Portão da Cura	6PV/turno	+1 Tai e recupera 9 de vida	Reduz o modificador dos atributos taijutsu, destreza e constituição do ninja em -1. Esse efeito dura até o ninja realizar um descanso curto.
3° Portão: Portão da Vida	7PV/turno	+1 Tai e +1 Des	Após usar este portão o ninja tem sua vida máxima reduzida em 40 pontos. Esse efeito dura até o ninja realizar um descanso curto.
4° Portão: Portão da Dor	10PV/turno	+1 Tai, +1 Des e vantagem nos ataques de corpo-a-corpo	Reduz o modificador dos atributos taijutsu, destreza e constituição do ninja em -2. Esse efeito dura até o ninja realizar um descanso longo.
5° Portão: Portão do Limite	13PV/turno	+1 Tai e dobra o deslocamento do ninja	O ninja recebe desvantagem em todos os testes físicos. Esse efeito dura até o ninja realizar um descanso longo.
6° Portão: Portão da Visão	15PV/turno	+1 Tai, vantagem na defesa e recupera 45 de vida	Todo o dano recebido é dobrado. Esse efeito dura até o ninja realizar um descanso longo.
7° Portão: Portão da Maravilha	60PV/turno	Triplica o dano, quadruplica o deslocamento.	Os efeitos do uso dos portões irão perdurar até o ninja realizar dois descansos longos, independentemente do intervalo entre eles.