

RPG DE NARUTO

LEGENDA:

Verde: Pronto pra jogar.

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

Vermelho: Precisa definir mecânica com urgência.

Branco: Não revisado.

--CRIAÇÃO DE PERSONAGEM--

1. Todo jogador ao iniciar o jogo possui: todos atributos no valor de -1 e 20 Pontos de Criação (PC).
2. O jogador deve escolher 1 opção de clã. Caso sobrem PC's ele pode também adquirir algumas habilidades inatas.
3. Depois deve distribuir 9 pontos entre os seus atributos, sendo que o valor máximo inicial para um atributo até essa etapa da criação é 2. Todos os pontos adicionados entre -2 e 1 possuem peso 1, porém sempre que o jogador quiser transformar o modificador de 1 para 2 o custo será dobrado, ou seja 2. Como demonstra a tabela a seguir:

		Valor desejado do modificador			
Valor atual do modificador		-1	0	1	2
	-2	1	2	3	5
	-1	-	1	2	4
	0	-	-	1	3
	1	-	-	-	2

A primeira coluna é referente ao valor inicial de modificador ao adicionar os valores do clã, e a primeira linha se refere ao valor que o jogador deseja alcançar, ao intercalar elas você encontrará o valor que será subtraído dos 9 pontos.

4. O jogador escolhe então a sua classe.
5. Com os PC's restantes o ninja pode adquirir talentos.
6. Logo após deve calcular quanto chakra e quanta vida (definida pela classe, podendo ser alterado pelo clã) terá. Sua vida do nível 1 será um valor maior somado com seu modificador de constituição, enquanto os próximos níveis serão calculados a partir de um valor menor somado com metade do seu modificador de constituição (arredondado para baixo). Caso o ninja possua valores negativos de Constituição esse número é aplicado por inteiro em todos os níveis.
Podem haver alterações ao longo da campanha caso o ninja sofra danos permanentes, habilite alguma nova habilidade ou algo parecido.
7. Por fim deve criar uma história, definindo também um ideal, um alinhamento, uma fraqueza, um vínculo e 3 especializações que o ninja possuirá.

--ATRIBUTOS--

- Carisma: Serve para se relacionar com pessoas que não são jogadores na campanha.
- Constituição: Acrescenta na vida e representa a resistência física do ninja.
- Destreza: Utilizado para locomoção, para uso de armas e furtividade.
- Genjutsu: Utilizado para o uso de genjutsus.
- Inteligência: Torna o ninja mais apto a compreender o mundo a sua volta, permitindo aumentar suas ações por turno e liberar mais opções durante seus treinos.
- Ninjutsu: Utilizado para a realização de ninjutsus e manipulação livre de chakra.
- Taijutsu: Utilizado para golpes de taijutsu, atividades de força física e esquiva.

--CLASSES--

CLASSES			
NOME	VIDA INICIAL (VIDA POR NÍVEL)	CHAKRA POR NÍVEL	ATRIBUTOS
CARISMÁTICO	6 (4/nível)	6/nível	+3 Carisma
EQUILIBRADO	8 (6/nível)	8/nível	+1 Nin; +1 Tai
ESTUDIOSO	6 (4/nível)	6/nível	+3 Inteligência
HABILIDOSO	8 (6/nível)	6/nível	+2 Destreza
RESERVATÓRIO DE CHAKRA	4 (3/nível)	12/nível	+1 Nin; +1 Gen
RESISTENTE	10 (8/nível)	6/nível	+2 Constituição
USUÁRIO DE GENJUTSU	6 (4/nível)	10/nível	+1 Gen; +1 Int
USUÁRIO DE NINJUTSU	6 (4/nível)	10/nível	+1 Nin; +1 Int
USUÁRIO DE TAIJUTSU	10 (8/nível)	6/nível	+1 Tai; +1 Cons

--CLÃS, HABILIDADES INATAS E TALENTOS--

TABELA DE CLÃS		
NOME	DESCRIÇÃO	CUSTO DE PC's
ABURAME	Clã onde os ninjas permitem que insetos habitem seus corpos, permitindo comunicação e controle como armas de combate. Cada tipo de inseto dará ao ninja diferentes habilidades, podendo fazer o clã ter um custo de PC maior. +1 Nin	11
AKIMICHI	Clã de ninjas resistentes de corpo voluptuoso usando jutsus de deformação corporal. +1 Cons.	14
HOOZUKI	Clã de Kirigakure, conhecido por ter o corpo composto por água, realizando técnicas a partir dele. Inicia com Suiton. +2 Nin -1 Cons	18
HYUUGA	Família tradicional da vila da Folha que utiliza o doujutsu Byakugan. +2 Tai, -1 Car.	18
INUZUKA	Clã que utiliza cachorros no combate, ganhando um turno extra para o ele, também sendo capaz de localizar e identificar pessoas através do olfato, uma habilidade parecida com a sensorial. +1 Des	13
NARA	Clã capaz de manipular as sombras, muito conhecidos por sua inteligência acima da média. +1 Int	9
SARUTOBI	Um clã que possui facilidade em controlar elementos, inicia com o Katon + Prodígio Elemental. Nos jutsus que se pode comprar jutsus, pode obter um jutsu elemental a mais, que seja do seu ranking ou abaixo. +1 Nin.	10
SEM CLÃ	O ninja não pertence a nenhum clã e com isso não possui nenhum tipo de herança relevante na família.	0
CLÃ GENÉRICO	Um clã que não possui muita relevância no mundo ninja ou técnicas próprias (Hatake, Namikaze, etc). +1 em algum atributo a escolha do ninja.	5
SENJU	Clã muito conhecido em Konoha, famoso por ter conhecimento em todas as áreas de combate. Ganham +2 de vida no nível 1 e +1 nos próximos níveis, além de +1 de chakra por nível. +1 em todos seus atributos.	16

UCHIHA	Ninjas possuidores do doujutsu Sharingan e também da liberação de Katon, elemento que os ninjas possuem desde o nível 1. +1 Nin, +1 Gen	20
UZUMAKI	Conhecidos por seus fuuinjutsus fortes, qualquer jutsu desse estilo tem a metade do custo de aprendizado por ninjas desse clã. Ganham +2 pontos de vida no nível 1 e +1 nos próximos níveis, além de +4 de chakra por nível. +3 Cons e -1 Int.	15
YAMANAKA	Passivamente ninjas sensoriais, os ninjas desse clã possuem jutsus relacionados com a mente, seja transferência, comunicação ou até mesmo ler mentes. +1 Nin	7

TABELA DE HABILIDADES INATAS		
NOME	DESCRIÇÃO	CUSTO DE PC's
6 BRAÇOS		
AOJOROU (ARANHA AZUL)	Possui a habilidade de manipular teias (como as de aranha) livremente, podendo inclusive deixá-las tão resistentes quanto aço.	13
BAKUTON I	O ninja possui a capacidade de fazer utilizar a explosão como elemento, e expeli-la pelas mãos a partir do contato físico, essa habilidade é formada a pela mistura das naturezas de Katon e Raiton.	12
BAKUTON II (KIBAKU NENDO)	O ninja consegue utilizar o elemento da explosão no seu chakra para infundi-lo a argila e utilizar a argila explosiva como bomba moldando na forma que quiser e também podendo ser ativada quando o ninja quiser. É formado pela união entre os elementos Katon e Raiton. Por se tratar de um kinjutsu possui algumas restrições.	15
BOLHA DE SABÃO		
BOLSA DE VENENO		
CHOUJUU GIGA (DESENHOS)	Ninja que consegue dar vida a seus desenhos ao adicionar seu chakra. Sofre penalidades contra o elemento Suiton.	10
COBRA		
CURANDEIRO MASOQUISTA	Permite ao ninja curar quem lhe morder, isso inclui o próprio ninja.	2
FUTTON (FERVURA)	Combina os elementos Suiton e Katon para criar substâncias gasosas diferentes propriedades e usos.	6

HYOUTON (GELO)	Permite ao ninja que manipule a transformação de natureza do gelo, que é formada pela união entre Fuuton e Suito. É uma habilidade encontrada no clã Yuki.	10
JASHIN (IMORTALIDADE)	O ninja é um seguidor da religião do deus Jashin, todos os fiéis podem se tornar imortais desde que se mantenham ativos nos seus deveres com o culto. Por se tratar de um Kinjutsu possui algumas restrições.	14
JINTON (POEIRA)	É uma Kekkei Touta, uma versão avançada da Kekkei Genkai; nela o ninja junta 3 elementos (Doton, Katon e Fuuton) para criar o poder de pulverizar seus inimigos.	15
JITON I (AREIAS)	O ninja consegue utilizar do magnetismo para controlar a areia, com diferentes composições. É formada através da combinação entre Doton e Fuuton.	12
JITON II (ARMAS MAGNÉTICAS)	Utilizando da manipulação do magnetismo, o ninja consegue aplicar sua natureza em objetos metálicos como armas ninja, tornando tanto as armas quanto os alvos acertados em ímãs. É formada através da combinação entre Doton e Fuuton.	11
JIONGU (BONECA DE PANO)	Um kinjutsu secreto da vila da Cachoeira que transforma o corpo do ninja em algo semelhante a uma boneca de pano, formado por incontáveis fios pretos. Possui bonecos elementais que funcionam como aliados além de lhe darem vidas extras. Por se tratar de um kinjutsu possui algumas restrições.	15
KAMI (PAPEL)	Utiliza o papel como arma e meio para realizar ninjutsus e ataques de longo alcance, podendo transformar seu corpo neste material.	12
KYOUUMEISEN (SOM)		
MOKUTON (MADEIRA)	Considerado um dos ninjutsus mais fortes de todos, o Mokuton surge com Hashirama Senju e consiste na manipulação da madeira, que é formada na união entre Doton e Suito. Recebe vantagem nos ataques da sua kekkei genkai quando estiver em um ambiente favorável, como uma floresta. Possui uma regeneração de vida passiva que aumenta conforme seu rank.	15
PUNHOS BÊBADOS	Ao ingerir alguma bebida alcoólica o ninja se torna extremamente forte porém entrará em frenesi.	9
RANTON (TEMPESTADE)	Combina Suito e Raiton para criar um elemento baseado na liberação de raios fluídos como a água.	7
ROUBO DE CHAKRA	O ninja é capaz de absorver o chakra do seu inimigo para si.	7
SENSORIAL	O ninja possui a habilidade de rastrear outros ninjas pelo seu chakra.	3

SHAKUTON (CALOR)	Uma transformação de natureza de chakra que junta os elementos Katon e Fuuton. Capaz de criar pequenos Sóis que queimam seus alvos.	8
SHIKOTSUMYAKU (OSSOS)	É uma habilidade que permite ao usuário controlar os ossos do próprio corpo, podendo fazer com que fiquem expostos para usá-los como armas. Possuem uma resistência semelhante à de armas ninjas formadas por aço comum. É encontrada no clã Kaguya.	12
SENNINKA (TRANSFORMAÇÃO SÁBIA)	É uma transformação que consiste em uma mutação por absorver energia natural em grande quantidade e de forma passiva, que resulta no aumento da capacidade física e a possibilidade de realizar várias proezas que mudam de forma. Por se manter conectado com a natureza, também tem a habilidade de se comunicar com os animais, além de passivamente absorver chakra natural, dando ao ninja a habilidade de regeneração de chakra. Porém por estar o tempo todo com essa absorção de energia, o ninja possui momentos de frenesi.	15
SIAMESES	O ninja nasce com um gêmeo siamês que normalmente fica com a cabeça atrás de sua nuca e pode se movimentar livremente pelo corpo “principal”.	8
TUBARÃO		
TUBOS DE AR		
YOUTON I (BORRACHA)	Uma transformação de natureza de chakra que junta os elementos Katon e Doton. O ninja pode utilizar técnicas formadas por uma borracha vulcanizada. Consegue anular jutsus de Raiton.	6
YOUTON II (LAVA)	Uma transformação de natureza de chakra que junta os elementos Katon e Doton. Permitindo ao ninja utilizar técnicas de lava viscosa que logo endurece formando rochas.	5
YOUTON III (CAL)	Uma transformação de natureza de chakra que junta os elementos Katon e Doton. O ninja pode utilizar técnicas que são formadas por cal viva, um material que quando adicionado água se torna extremamente rígido.	3

TABELA DE TALENTOS		
NOME	DESCRIÇÃO	CUSTO DE PC's
ADEPTO A PERGAMINHOS	Permite o ninja selar até o dobro do limite de peso de cada pergaminho.	2

APRENDIZ ESFORÇADO	Todas as rolagens ruins durante treino com Sensei são consideradas como médias.	3
ATITUDES ALTRUISTAS	Sempre que o ninja decidir gastar seu próximo turno de ataque para defender um aliado irá ganhar +3 na DN. Somente será aplicado quando for o ninja original gastando seu turno, não se aplicando a clones ou quaisquer outras técnicas que o ninja “invoque”.	2
BRINCANDO COM A SORTE	Uma vez por descanso longo você pode substituir um d20 rodado para realização de qualquer teste. O valor rolado deve ser utilizado.	5
BANCO DE CHAKRA	O ninja gasta 10 de chakra para transferir uma quantidade de chakra quaisquer-que não o leve a 0 de chakra para um ninja em distância corpo-a-corpo. Custa 1 PA e não é considerado como um ataque.	3
BURGUÊS	Dinheiro não é problema para essa pessoa, dessa forma ela ganhará uma mesada ninja nos níveis 1, 5, 10, 15 e 20. Essa mesada é equivalente a quantos pontos você adquirir, sendo 450 Ryo por cada ponto gasto. Só recebe os Ryo referente aos níveis que o ninja possuir esse talento.	1-2
BURRO DE CARGA	A cada 2 PC gastos adiciona 1 Kg que o ninja pode carregar.	2-4
CARISMÁTICO	O ninja possui uma aura que chama a atenção daqueles próximos, uma vez por descanso curto o jogador pode, em um teste de carisma, após ver o resultado, adicionar um d4 ao resultado do d20 anteriormente jogado. Não pode ser utilizado com Senseis.	2
CAÇADOR DE RECOMPENSAS	Ganha 60 Ryo a cada golpe final causado.	2
CHAKRA ELEVADO	O ninja ganha +5 de chakra para cada PC gasto.	1-2
CORRIGINDO FALHAS	O ninja ganha +1 no atributo que possuir menor número (se houver mais de um, o ninja poderá escolher).	4
DURO DE MATAR	Uma vez por descanso longo o ninja tem um sucesso garantido em seus testes contra a morte (não é utilizado em testes de chakra).	2
ELEMENTALISTA	O ninja ganha um elemento aleatório extra para cada 4 PC gastos. Podem ser comprados até 4 elementos.	4-16
ERRO CALCULADO	O ninja pode prever quando irá errar seu golpe, fazendo-o recuperar 50% (arredondado pra cima) do chakra gasto. Não pode ser utilizado em jutsus com custos por turno.	8
INTIMIDADOR	Habilita para o jogador a habilidade de intimidar inimigos	2

	durante a batalha. O ninja realiza uma rolagem de Carisma contra a DN de Inteligência dos alvos. Caso seja bem sucedido, todos os adversários afetados em um raio grande não podem terminar seu próximo turno de ataque nessa mesma área, ou todos os ataques contra eles receberão vantagem. Caso o alvo esteja impossibilitado de se mover esse efeito é desconsiderado. Custa 1 PA e é considerado como um ataque.	
MESTRE DA ENGANAÇÃO	A cada 3 pontos acima de 0 em Inteligência, o ninja ganha +1 no modificador de Genjutsu. Ou seja, com 3 no modificador de Inteligência o ninja ganha +1 em Genjutsu, com 6 em Inteligência irá ganhar +2 e assim sucessivamente.	4
MESTRE INVOCADOR	Permite que o ninja escolha uma invocação quando fizer o jutsu de invocação reversa.	5
MESTRE DOS CUPONS	Ao comprar 3 itens, o mais barato sairá de graça.	2
MESTRE DOS SONS	O ninja escolhe um instrumento musical que permitirá realizar genjutsu e inicia o jogo com ele. Toda vez que ele utilizar um genjutsu com o instrumento, o custo para usar a técnica é reduzido. Os jutsus que não forem realizados por meio sonoro custam essa mesma quantidade porém a mais. (Rank D = 0, Rank C = 1, Rank B = 3, Rank A = 5, Rank S = 8).	5
MESTRE EM TAIJUTSU	O ninja tem seu chakra reduzido à metade (arredondado para baixo com o mínimo de 1) e ganha +1 em Taijutsu e +1 em Constituição.	6
NÚMERO DA SORTE	O ninja pode escolher qualquer número (exceto 1 e 20) como seu número da sorte. Ao rodar um dado em algum teste e tirar esse número, será considerado como um crítico. (Entre 2 e 5 = 7, entre 6 e 10 = 6, entre 11 e 15 = 5, entre 16 e 19 = 4). Só pode ser pego uma vez.	7/6/5/4
PRODÍGIO EM MEDICINA	O ninja aprende a técnica "Shousen Jutsu (Técnica da Palma Mística)".	4
PRODÍGIO ELEMENTAL	Permite o ninja escolher o seu elemento sempre que for ganhá-lo aleatoriamente.	3
PROVOCAR	Habilita para o jogador a habilidade de provocar inimigos em batalha. O ninja faz uma rolagem de Constituição contra a DN de Inteligência dos alvos. Caso seja bem sucedido, todos os adversários afetados em um raio grande deverão tentar atacar o usuário no seu próximo turno de ataque, ataques em quaisquer outros alvos receberão desvantagem. Custa 1 PA e é considerado como um ataque.	2
RECUPERAÇÃO CONCENTRADA	O ninja pode gastar 2 turnos seguidos para recuperar 4x a sua recuperação de chakra.	3

SANGUE NOS OLHOS	O ninja, uma vez por descanso curto, pode utilizar até duas ações de ataque no seu turno quando tiver os PA necessários.	4
MARIONETEIRO	O ninja sabe como controlar marionetes, dessa forma aprende a técnica “Kugutsu no Jutsu (Técnica das Marionetes)” e ganha uma marionete básica I.	6
UM PASSO À FRENTE	O ninja pode obter o 4º PA possuindo no mínimo 1 como modificador de Inteligência, e não 3 como o requisito original. Para os demais PA a regra do jogo se mantém.	3
VELOZ	Ganha +1 de deslocamento para cada 2 PC gastos.	2-4
VIDA ELEVADA	O ninja ganha +4 de vida para cada PC gasto.	1-2

--EVOLUÇÃO DE PERSONAGEM--

--ESCALONAMENTO DE NÍVEL--	
LV	GANHOS NO NÍVEL
1	Permitida a compra de 2 jutsus; 3 Especializações (+3 de Mod); Regeneração de chakra = 5; Descanso Curto recupera 1 dado de vida e chakra; Percepção passiva = 8 + Inteligência.
2	Permitida a compra de jutsus.
3	
4	Perícia; Permitida a compra de jutsus.
5	Rank C; Upgrade de clã; Elemento aleatório.
6	
7	Permitida a compra de jutsus; Percepção passiva se torna 10 + Inteligência.
8	
9	Perícia; Permitida a compra de jutsus.
10	Rank B; Upgrade de clã; Carregamento de chakra amplia em 5 pontos; 5 Especializações (+6 de Mod); Descanso curto agora recupera 3 dados de vida e chakra.
11	
12	Permitida a compra de jutsus; Percepção passiva se torna 12 + Inteligência.
13	
14	Perícia; Permitida a compra de jutsus.
15	Rank A; Upgrade de clã.

16	
17	Permitida a compra de jutsus; Percepção passiva se torna 14 + Inteligência.
18	
19	Perícia; Permitida a compra de jutsus.
20	7 Especializações (+9 de Mod); +1 de Modificador em todos os seus atributos; +1 de Modificador em um atributo a sua escolha; Rank S; Descanso curto agora recupera 6 dados de vida e chakra; Permitida a compra de jutsus; Percepção passiva se torna 16 + Inteligência; Upgrade de Clã.

--TREINOS--

- O treino é a principal forma que um ninja tem de criar sua personalidade e sua unicidade. Um treino pode se dividir em três categorias: curto, médio e longo, para fins de comparação podemos considerar respectivamente como: algumas semanas, alguns meses e alguns anos.
- Após o mestre decidir a duração desse treino, o jogador já sabe quantos pontos terá, esse valor está tabelado e é definido pelo seu valor de modificador padrão de Inteligência e seu rank atual.
- Qualquer atributo aprendido durante o período de treino só pode ser considerado após o término do mesmo.
- Para os personagens realizarem ações livres em treinos, gastarão os mesmos pontos que missões, cabe ao mestre "rankear" a ação do personagem dependendo da dificuldade. Isso inclui ir atrás de detalhes da história do personagem, conhecer novos personagens/Senseis ou qualquer outra jornada, podendo tornar isso inclusive em uma sessão.
- Ao escolher aprender algum jutsu do jogo o ninja pode escolher qualquer um que cumpra os requisitos, sendo comprável àquele que é possível aprender mesmo sozinho e treinável aquele que somente conseguirá aprendê-lo através de alguma ajuda externa.
- Cada atividade terá um valor específico para ser realizada, elas serão listadas no arquivo de treino.

--UPGRADES DE CLÃ--

- Os upgrades de clã são os momentos nos quais o ninja pode aperfeiçoar suas habilidades e mecânicas próprias.
- Ele acontece em 4 momentos do jogo: ao pegar os níveis 5, 10, 15 e 20; é importante defini-lo no momento que o ninjas adquirir os níveis.
- No último upgrade de clã, no nível 20, o ninja pode ser considerado como de Rank S.
- Existe a opção do ninja aprimorar uma técnica que possua e seja de até 1 Rank acima do seu, ele pode realizar qualquer tipo de aprimoramento que não irá custar no aumento de Rank da técnica. Caso o aprimoramento escolhido seja de redução de chakra ou aumento de dano ele será considerado como uma rolagem média.
- Existe a possibilidade de alterar o efeito de alguma técnica que o ninja possua e seja de até o seu Rank, como por exemplo diminuir a duração da ressaca da técnica “Punhos Bêbados”, aumentar o número de d4 por PA da técnica “Shousen Jutsu (Técnica da Palma Mística)”, aumentar a área da habilidade, aumentar o deslocamento bônus que a técnica adiciona, dentre outras infinitas opções.
- Também é possível aprender um jutsu que pode ser tanto do seu clã/habilidade inata quanto de fora desse grupo, nesse caso a categoria “Aprendizado” é desconsiderada, permitindo que qualquer tipo de jutsu possa ser aprendido desde que seja do rank do ninja e ele cumpra os requerimentos.
- As criações de técnicas do jogo possuem diversas limitações para que facilite pro jogador e pro mestre, porém nos níveis com upgrade de clã o ninja pode criar um jutsu do seu Rank que escape de todas as regras feitas, inclusive jutsus de áreas específicas como Medicinais, Genjutsu e Fuujutsus com efeitos diversos. É hora de usar sua criatividade! Lembrando que ainda é importante se guiar pelas tabelas de criação para possuir bases para danos e afins, porém podem ser criados efeitos distintos que demonstram a individualidade do personagem. Por exemplo, nessa situação pode ser criada uma técnica que anule os efeitos colaterais de um Chidori realizado sem Sharingan. Importante lembrar que para todos os aspectos da técnica não são rolados dados como em treinos normais, sendo na maioria das vezes considerados os valores médios para as características das técnicas (dano, chakra, PA).
- Alguns clãs/habilidades inatas possuem técnicas com o aprendizado “Despertar” (D), isso significa que o ninja apenas irá liberar a técnica em momentos de extremo estresse, trauma ou risco de morte, e isso ficará a critério do mestre para quando ele achar o momento oportuno. Porém para evitar que isso seja definido apenas pelo mestre, também existem formas de despertar as técnicas no seu upgrade de clã, cada técnica possuirá a descrição de como proceder para que isso seja realizado.
- **Esse é o momento de maior diferencial para o desenvolvimento dos personagens e por isso existem mais liberdades, porém também abre espaço para muitas situações desconfortáveis, como uma técnica criada que ficou desbalanceada ou uma restrição do efeito que foi aliviada e abriu espaço para combos. Por isso é importante que o mestre preste bastante atenção nesses períodos e use de técnicas que já existem no jogo e das tabelas para se orientar e comparar, importante também de saber considerar quando que determinada técnica seria permitida de ser criada no Rank atual do ninja, pois esses efeitos distintos não estão classificados no ranqueamento do jogo, então às vezes o efeito não apresenta problemas, porém está sendo considerado como Rank C quando deveria ser B ou até mesmo A, e isso cria problemas. Porém se devidamente feito irá abrir espaço para momentos únicos nas aventuras e no desenvolvimento dos personagens.**

--PERÍCIAS--

Ao longo do jogo, o ninja pode obter até 4 perícias, podendo ser quatro vezes a mesma ou não, tendo total liberdade para escolher.

• Perícia em Ninjutsu

Garante: Ou um acréscimo de 10 pontos no chakra total ou conseguir mais um elemento de forma aleatória. Nos dois casos o ninja ganha +5 pontos na regeneração de chakra.

Se obtida uma vez: Seu número máximo de opções na DN de Ninjutsu se torna 2.

Se obtida duas vezes: +1 de Ninjutsu; 4 Pontos de Perícia.

Se obtida três vezes: +1 de Ninjutsu; +1 de Carisma, Constituição ou Inteligência; o ninja agora pode criar e aprender Ninjutsus de Rank S.

Se obtida quatro vezes: Todos os Ninjutsus se tornam Compráveis (não aplicável para tabela de Sensei); 4 Pontos de Perícia; +10 de chakra ou um elemento aleatório; +5 na sua regeneração de Chakra.

• Perícia em Genjutsu

Garante: Um acréscimo de 15 pontos no chakra total.

Se obtida uma vez: Seu número máximo de opções na DN de Genjutsu se torna 2.

Se obtida duas vezes: +1 de Genjutsu; 4 Pontos de Perícia; pode usar 2 genjutsus de concentração ao mesmo tempo.

Se obtida três vezes: +1 de Genjutsu; +1 de Carisma, Constituição ou Inteligência; o ninja agora pode criar e aprender Genjutsus de Rank S.

Se obtida quatro vezes: Todos os Genjutsus se tornam Compráveis (não aplicável para tabela de Sensei); 4 Pontos de Perícia; +15 de chakra; pode usar 4 genjutsus de concentração ao mesmo tempo.

• Perícia em Taijutsu

Garante: Aumenta em 5 pontos a vida do ninja; o nível do seu soco se torna o número de vezes que o ninja obteve a perícia +1, caso inferior.

Se obtida uma vez: +1 de Deslocamento; Habilita o aprendizado do 1º portão

Se obtida duas vezes: +1 de Taijutsu; ninja agora pode aprender a abrir o 2º e 3º portão; 4 Pontos de Perícia.

Se obtida três vezes: +1 de Taijutsu; +1 de Carisma, Constituição ou Inteligência; ninja agora pode aprender a abrir o 4º, 5º e 6º portão; o ninja agora pode criar e aprender Taijutsus de Rank S.

Se obtida quatro vezes: Todos os Taijutsus se tornam Compráveis (não aplicável para tabela de Sensei); 4 Pontos de Perícia; +5 de vida; seu dano do soco aumenta em 1 nível; ninja agora pode aprender a abrir o 7º e 8º portões.

• Perícia no Uso de Armas

Garante: Aumenta 200g por PA de arremesso ou 500g no seu limite de carregamento.

Se obtida uma vez: As ações de embainhar e desembainhar armas corpo-a-corpo agora custam 0 PA.

Se obtida duas vezes: +1 de Destreza; 4 Pontos de Perícia.

Se obtida três vezes: +1 de Destreza; +1 de Carisma, Constituição ou Inteligência; o ninja agora pode criar e utilizar armas lendárias (Rank S); o ninja agora pode criar e aprender Kenjutsus de Rank S.

Se obtida quatro vezes: O ninja cria uma arma lendária (Rank S) para si; 4 Pontos de Perícia; Aumenta 200g por PA de arremesso ou 500g no seu limite de carregamento.

• Perícia em Kugutsu

Garante: Um acréscimo de 15 pontos no chakra total.

Se obtida uma vez: Permite que o ninja conserte as marionetes por meio de um kit de reparos e seu número máximo de opções na DN de Ninjutsu se torna 2.

Se obtida duas vezes: +1 de Ninjutsu; 4 Pontos de Perícia; Habilita o jogador a manipular uma marionete a mais, totalizando 2, desconsiderando outros meios.

Se obtida três vezes: +1 de Ninjutsu; +1 de Carisma, Constituição ou Inteligência; o ninja agora pode criar e utilizar marionetes de Rank S.

Se obtida quatro vezes: 4 Pontos de Perícia; +15 de Chakra; Habilita o jogador a manipular uma marionete a mais, totalizando 4, desconsiderando outros meios.

● Perícia em Resistência

Garante: Amplia a vida do ninja em 15 pontos.

Se obtida uma vez: Habilita o jogador a, uma vez por descanso longo, quando receber um dano que seria suficiente para deixá-lo desmaiado, ele fica com o equivalente a um dado de vida (multiplicado pelo número vezes que a perícia em resistência foi obtida) ao invés de desmaiar.

Se obtida duas vezes: +1 de Constituição; 4 Pontos de Perícia.

Se obtida três vezes: +1 de Constituição; +1 de Carisma, Constituição ou Inteligência; descansos curtos do ninja recuperam o dobro do normal; os ataques críticos no alvo não causam o dobro de dano.

Se obtida quatro vezes: Habilita o jogador a absorver todo o dano quando se defender com a DN de Constituição; 4 Pontos de Perícia; +15 de vida.

● Perícia em Medicina

Garante: Aumenta em 1d4 a cura dos ninjutsus médicos para cada 15 de vida recuperado (o d4 adicional não é considerado), além de ampliar a regeneração de chakra em 5 pontos.

Se obtida uma vez: Seu número máximo de opções na DN de Ninjutsu se torna 2; o ninja agora pode criar Poções do seu Rank.

Se obtida duas vezes: +1 de qualquer atributo; 4 Pontos de Perícia; Habilita o jogador a salvar a vida de um aliado ao realizar uma ação corpo-a-corpo que custa 1 PA e 4 de chakra (não é considerada como ataque), o deixando desmaiado até que consiga 3 sucessos nos testes contra a morte.

Se obtida três vezes: +1 de qualquer atributo; +1 de Carisma, Constituição ou Inteligência; o ninja agora pode criar Poções e aprender Medicinais de Rank S.

Se obtida quatro vezes: Todos os Medicinais se tornam Compráveis (não aplicável para tabela de Sensei); 4 Pontos de Perícia; +1d4 a cura dos ninjutsus médicos para cada 15 de vida recuperado (o d4 adicional não é considerado); +5 de regeneração de chakra; consegue trazer aliados desmaiados de volta a vida, acordando os mesmos se curá-los.

--ESPECIALIZAÇÕES--

- **Furtividade (Destreza):** Um teste de Furtividade é realizado para tentar esconder-se de inimigos, escapar sem ser notado, ou aproximar-se de alguém sem ser visto ou ouvido.
- **Prestidigitação (Destreza):** Sempre que você tentar realizar um ato de prestidigitação ou de trapaça manual, como plantar alguma coisa em outra pessoa ou esconder um objeto em sua roupa, você deve fazer um teste de Prestidigitação. O Mestre também pode pedir um teste de Prestidigitação para determinar se você pode roubar uma bolsa de moedas ou pegar algo do bolso de outra pessoa.
- **Sobrevivência (Inteligência):** Um teste de Sobrevivência é feito para seguir rastros, caçar, orientar o grupo através de matas fechadas, identificar sinais de que lobos vivem nas proximidades, prever o tempo, ou evitar areia movediça e outros perigos naturais.

- **História (Inteligência):** Um teste de História mede o conhecimento sobre eventos históricos, ninjas lendários, clãs extintos, disputas passadas, guerras já terminadas e bijuus.
- **Investigação (Inteligência):** Quando você olha ao redor em busca de pistas e faz deduções com base nesses indícios, você realiza um teste de Investigação. Você pode deduzir a localização de um objeto escondido, discernir, a partir da aparência de um ferimento, que tipo de arma o causou, ou determinar o ponto mais fraco em um túnel que poderia causar o seu colapso. Debruçar-se sobre pergaminhos antigos em busca de algo específico também pode necessitar de um teste de Investigação.
- **Percepção (Inteligência):** Um teste de Percepção permite observar, ouvir ou detectar a presença de alguma coisa de outra forma. A percepção mede a consciência geral do que está acontecendo ao seu redor e a acuidade de seus sentidos. Por exemplo, você pode tentar ouvir uma conversa através de uma porta fechada, bisbilhotar sob uma janela aberta ou ouvir algo movendo-se furtivamente na floresta. Ou você pode tentar detectar coisas que são obscurecidas ou que normalmente passariam despercebidas, desde uma emboscada de em uma estrada ou ninjas escondidos nas sombras de um beco.
- **Medicina (Inteligência):** Um teste de Medicina permite tentar estabilizar um companheiro que está morrendo fora de batalha, diagnosticar uma doença ou perceber um veneno.
- **Enganação (Carisma):** Um teste de Enganação determina se você pode esconder a verdade de forma convincente, verbalmente ou através de suas ações. Esse engano pode abranger tudo, como iludir os outros através de uma mentira cheia de ambiguidade. Situações típicas incluem tentar ludibriar um guarda, iludir um comerciante, ganhar dinheiro através de jogos de azar, amenizar as suspeitas de alguém com falsas garantias ou manter uma cara séria ao contar uma mentira descarada.
- **Persuasão (Carisma):** Quando você tenta influenciar alguém ou um grupo de pessoas com tato, delicadeza ou boa índole, o Mestre pode pedir para você fazer um teste de Persuasão. Normalmente, você usa a Persuasão quando está agindo de boa fé, para promover amizades, fazer pedidos cordiais ou exibir a etiqueta apropriada. Exemplos de persuadir os outros incluem convencer um ninja a deixar seu grupo ver o kage, negociar a paz entre duas vilas em conflito ou inspirar uma multidão de pessoas da região.
- **Intimidação (Carisma):** Ao tentar influenciar alguém através de ameaças abertas, ações hostis e violência física, o Mestre pode pedir a realização de um teste de Intimidação. Exemplos incluem tentar arrancar informações de um prisioneiro, convencer bandidos de rua a recuar de um confronto ou usar uma arma para convencer uma pessoa sarcástica a reconsiderar uma decisão.
- **Controle de Chakra (Ninjutsu):** Envolve todos os testes em relação a controles simples de chakra, como por exemplo acender velas utilizando Katon ou tentar bloquear uma porta com uma raiz de Mokuton.
- **Atletismo (Taijutsu):** São testes feitos em jogadas que exigem habilidades puramente físicas, como por exemplo arrombar uma porta, puxar uma alavanca emperrada ou ganhar uma queda de braço.
- **Atuação (Carisma):** Um teste de atuação determina o quão bem você pode entreter um grupo de pessoas com música, dança, atuação, contando histórias ou alguma outra forma de entretenimento.
- **Provocar (Constituição):** É a capacidade que o ninja tem de estressar e desestabilizar outras pessoas apenas com palavras, os forçando a tomar atitudes por impulso.
- **Mundo Ninja (Inteligência):** Um teste do Mundo Ninja representa o conhecimento sobre as situações atuais do universo, reconhecendo grandes ninjas ainda vivos, entender sobre as disputas que acontecem entre as vilas ou a respeito de uma técnica famosa.

--JOGABILIDADE--

Aqui estarão descritas todas as situações referentes ao jogo, tanto em sua forma interpretativa e narrativa quanto nas horas dos combates. Quando os ninjas estão fora de combate, o que podem fazer? Como vão fazer?

Turnos:

- No início do combate, todos devem rolar 1d20 para ver a ordem de turnos, seguindo do maior para o menor.
- Cada turno é formado originalmente por 3 PA's.
- Cada PA representa um ponto de ação, que é usado para realizar qualquer ação em meio a um combate.
- Cada ninja só pode utilizar um ataque por turno em uma situação normal.
- Quando um ninja possui 3 de modificador de inteligência ele pode realizar um treino para aumentar em 1 PA o seu turno. A cada mais dois pontos no atributo ele pode realizar mais um treino e assim obter mais 1 PA. Exemplo: um ninja com 3 pontos de inteligência pode ter 4 PA por turno se treinar, um ninja com 5 de inteligência pode ter 5 PA após treinar, um ninja com 9 pontos de inteligência pode ter 7 PA se treinar, e assim seguindo a regra.
- O ninja pode decidir atrasar o seu turno para depois de personagens que tiveram a iniciativa mais baixa que a sua, essa declaração deve ser feita sempre que for realizar essa ação, caso contrário os turnos seguirão a ordem normal da rodada. Efeitos que duram "até o turno do usuário" não podem ser atrasados juntamente, dessa forma ele acabará no mesmo momento do turno que a técnica foi utilizada.

Vida:

- Sua vida no nível 1 terá um valor predefinido somado ao seu modificador de Constituição, e nos níveis seguintes será um valor inferior

somado a metade da sua Constituição (arredondado para baixo).

- Valores negativos de Constituição são considerados por inteiro no crescimento de vida por nível, ou seja, -1 de Constituição resultará em -1 de vida em todos os níveis, o mesmo para -2 de Constituição.
- Caso o personagem aumente seu valor de Constituição padrão através de treinos, sua vida máxima será recalculada considerando como se ele tivesse esse mesmo valor de Constituição desde o level 1.
- Quando a vida do ninja chega a 0 pontos ele desmaia e fica em um estado crítico.
- A cada turno do jogador caído ele deve rolar 1d20 + mod de Cons, caso a soma seja maior ou igual a 10 ele consegue uma vitória, caso seja menor conta como uma derrota.
- Nessas rolagens podem acontecer críticos (20 bruto ou 1 bruto). Nesse caso, o crítico positivo irá garantir 2 vitórias nos testes e a falha crítica irá garantir 2 derrotas nos testes.
- Com 3 vitórias o jogador recupera um dado de vida e volta ao normal no mesmo turno em que voltou.
- Caso obtenha 3 derrotas o personagem morre permanentemente.
- Caso o ninja tome um dano equivalente a sua vida atual + sua vida máxima ele morrerá instantaneamente sem testes de Constituição.

Afastar (desengajar):

- Para não deixar a guarda aberta e receber um ataque de oportunidade, um ninja deve se afastar do outro realizando essa ação.
- Se afastar/desengajar custa 1 PA do turno do ninja para que o mesmo se

desloque 2 metros do sem tirar a atenção dos inimigos.

- Após realizar essa ação o ninja não recebe mais golpes de oportunidade no seu turno.

Ataque:

- Uma ação é considerada um ataque toda vez que é utilizada com a finalidade de alvejar algum outro ninja, seja para fins que causem dano ou não (como a aplicação de efeitos e semelhantes).
- As ações de provocar e intimidar não são consideradas ataques.
- Jutsus que possuam a finalidade de auxiliar outros como curas e atribuições de escudos ou semelhantes não contam como ataques.
- Caso o ataque possua mais de um projétil será feita uma rolagem para cada. Como por exemplo ao arremessar armas ninjas ou bolas de fogo.
- Existe a possibilidade de dois ninjas ataquem em conjunto somando seus elementos (ver em “Elementos”), nessa situação o ninja que desejar fazer isso deve abdicar do seu próximo turno de ataque para lançar a jogada juntamente do atacante atual. A habilidade conjunta só irá acertar se as duas rolagens forem bem sucedidas contra a DN adversária.

Defesa:

- Após o ataque ser anunciado, o ninja deve escolher como irá se defender e a partir disso possuirá um valor previamente definido baseado nessa escolha que se chamará Defesa Ninja (DN).
- A escolha da defesa deve ser feita antes da rolagem do dado de ataque.
- Essas DN são ações únicas que podem ser trocadas apenas em descansos (curtos ou longos).
- DN de Taijutsu: 6 + Mod Tai
- A defesa de taijutsu é a que envolve desvios, inicialmente existe uma única

outra opção que seria a feita com Nunchakus..

- DN de Ninjutsu: 8 + Mod Nin
- A defesa de ninjutsu pode ser através de técnicas simples como Kowarimi no Jutsu, barreiras ou armaduras. Inicialmente o ninja poderá possuir apenas uma dessas defesas, que somente podem ser alternadas em descansos (curtos ou longos). Algumas perícias o permitirão aumentar esse limite para 2 escolhas de DN de Ninjutsu, que o ninja escolherá entre suas técnicas e as definirá. Lembrando que cada ninjutsu de barreira conta como uma única escolha de DN.
- DN de Constituição: 10 + Mod Cons
- A defesa de constituição é quando o ninja decide receber a técnica para absorver parte do dano com o seu corpo, e caso o adversário falhe no ataque seu dano será reduzido pela metade (arredondado para baixo com mínimo de 1). Inicialmente é a única opção dessa DN.
- DN de Destreza: 7 + Mod Des
- É feita com a utilização de espadas, kunais e armas brancas no geral. Para ser feita é preciso que o ninja termine seu turno de ataque com a arma em mãos. Inicialmente não existem outras opções para esta DN.
- DN de Contra-ataque: 4 + Mod escolhido
- A ação de contra-ataque envolve qualquer técnica que seja considerada como uma jogada de ataque, nessa situação se o atacante não passar pela DN do seu alvo, ele irá receber no mesmo instante um ataque certo. Deve ser escolhido qual será a técnica que o ninja utilizará como contra-ataque durante suas batalhas, o mod utilizado será o mais adequado para ela. Pode ser trocada apenas durante descansos (curtos ou longos).
- DN de Genjutsu: 8 + Mod Gen
- A defesa de genjutsu é utilizada através das técnicas descritas na lista de jutsus. Inicialmente o ninja poderá

possuir apenas uma defesas, que somente pode ser alternada em descansos (curtos ou longos). A perícia de Genjutsu permite aumentar esse limite para 2 escolhas de DN de Genjutsu, que o ninja escolherá entre suas técnicas e as definirá.

- DN de Inteligência: 8 + Mod Int
- Esta DN é realizada majoritariamente quando o atacante estiver utilizando Genjutsus. Caso ele falhe na rolagem significará que o alvo terá entendido que está sob efeito de um Genjutsu, podendo realizar a técnica Genjutsu: Kai imediatamente, caso a possua. Inicialmente só existe essa técnica para DN de inteligência.
- Existem situações extraordinárias em que o alvo realiza uma DN de Inteligência contra outras técnicas, como por exemplo em "Sexy no Jutsu (Jutsu Sexy)", nesse caso não é necessária nenhuma técnica de defesa, o valor de DN será considerado apenas como uma forma de reação do ninja.
- O ninja pode gastar o seu próximo turno para defender um aliado que está sob ataque. Nesse caso o ninja pode escolher 1 dentre 4 opções de defesa:

-Ninjutsu de barreira: Caso o aliado atacado esteja no alcance de sua técnica de barreira é possível utilizá-la, transformando a DN do aliado na sua DN com barreira.

-Marionete: Caso um aliado esteja no alcance da técnica "Kugutsu no Jutsu", você pode empurrá-lo com a marionete para que não receba o golpe, isso irá derrubá-lo e cancelar qualquer ação de defesa que ele pretendia realizar; a marionete agora se torna o alvo da técnica e deve utilizar sua DN de Ninjutsu para garantir que não será atingido pela técnica.

-Genjutsu: Caso o adversário esteja no alcance do seu Genjutsu de defesa é possível utilizá-lo como forma de evitar o ataque. Nesse caso utilizará

sua DN de Genjutsu +3 com a técnica definida para isso.

-Constituição: Caso você esteja a 1 deslocamento de distância do seu aliado, você pode se intrometer na frente do golpe, realizando uma DN de constituição no lugar dele.

-Taijutsu: Caso você esteja a 1 deslocamento de distância do seu aliado, você pode empurrá-lo para que não receba o golpe, isso irá derrubá-lo e cancelar qualquer ação de defesa que ele pretendia realizar; você agora se torna o alvo da técnica e deve utilizar sua DN de Taijutsu para garantir que não será atingido pela técnica.

-Destreza: Caso você esteja a 1 deslocamento de distância do seu aliado, você pode se intrometer na frente do golpe e tentar bloqueá-lo com sua arma branca, tornando você o alvo do ataque enquanto realiza uma DN de destreza.

- Caso o alvo receba múltiplos ataques do mesmo ninja, ele ainda deverá utilizar apenas uma DN, fazendo com que acertem os que passarem pelo valor definido.

Descansos:

- Durante a aventura os ninjas ficarão cansados e debilitados, e para se recuperar podem realizar descansos. Existem dois tipos de descanso.
- Descanso Longo: É aquele feito em um local apropriado com todas as necessidades para o ninja poder dormir e fazer sua refeição sem perigos, como por exemplo um hotel. Porém também existe a opção de comprar uma barraca na loja, que permite que um ninja realize essa ação em qualquer local desde que a use. Tem uma duração de 8 horas. É mais provável de acontecer entre aventuras. Nele o ninja recupera totalmente sua vida e chakra e todas as habilidades que precisam de descanso curto ou longo para serem reutilizadas.

- **Descanso curto:** É o descanso realizado em situações menos confortáveis, em que muitas vezes o medo de algum perigo próximo. Normalmente realizado em florestas e locais externos. Tem uma duração de 4 horas. Nele o ninja recupera 1 dado de vida e de chakra, além de todas habilidades que precisam de descanso curto para serem reutilizadas. No nível 10 o ninja irá recuperar 3 dados de vida e chakra e no level 20 serão 6 dados.

Ferramentas Ninja:

- Para cada ponto de ação (PA) o ninja pode arremessar inicialmente um máximo de 500g.
- Toda vez que o ninja tentar inserir mais de um papel bomba em um mesmo local (ocupando um espaço muito próximo), é necessário rolar um d20, caso o resultado seja superior a 10 o ninja é bem sucedido e consegue realizar a ação, caso falhe os papéis bombas já inseridos explodem.
- Para utilização de espadas, lâminas e armas corpo-a-corpo no geral serão usados os termos embainhar para quando o ninja decidir pegar uma arma para utilizar, e embainhar quando ele decidir guardá-la de volta. Essa nomenclatura servirá independente se a arma possuir bainha ou não e funciona do mesmo jeito para todos os tipos de armas brancas (de duas mãos ou não).
- Para embainhar uma arma branca é preciso gastar 1 PA do seu turno de ataque, e o mesmo para guardá-la.
- Jutsus que necessitam de selos de duas mãos não poderão ser realizados com a espada em mãos.
- Caso o ninja esteja com uma de suas mãos ocupadas, seu lançamento por PA é dividido pela metade.
- Quando o ninja for coletar os itens utilizados no combate ele recupera o equivalente a metade do que foi utilizado (arredondado para baixo com mínimo de 1).

- Para pegar uma arma no chão o ninja gasta 2 PA.

Ataque de oportunidade:

- É um ataque corpo-a-corpo no adversário que ocorre no máximo uma vez por rodada por cada ninja, e nunca poderá acontecer no seu próprio turno de ataque. As rolagens acontecem normalmente nesse ataque.
- Ao sair do alcance corpo-a-corpo do adversário com um deslocamento normal, o ninja receberá um ataque de oportunidade. Para evitar que isso aconteça, deve-se utilizar 1 PA para se afastar(desengajar), que o faz andar 2 metros para trás sem que abra a guarda.
- Caso o ataque de oportunidade seja bem sucedido, o alvo terá sua ação de deslocamento para fora do alcance do adversário cancelada.

Concentração:

- Não é possível utilizar mais de uma técnica que tenha como requerimento "concentração" ao mesmo tempo.
- Ela não implica no ninja ficar parado, mas toda vez que o ninja receber dano ele deve realizar um teste de constituição com CD igual a 10 ou o valor da metade do dano recebido (o que for maior). Se falhar nesse teste, a técnica irá desativar.
- Caso o ninja seja atordoado ele é impossibilitado de manter a técnica de concentração.

Chakra e Regeneração de Chakra:

- Quando o ninja fica com somente 1 ponto de chakra ele recebe desvantagem em todas as suas jogadas.
- A ação de recuperar chakra gasta o turno inteiro do ninja e ele precisa ficar totalmente parado em *Concentração* até o início do seu próximo turno de ataque, além disso suas mãos precisam estar livres, sem a utilização de outras técnicas ou armas

desembainhadas. Se a concentração não for quebrada até esse momento ele conseguirá recuperar seu chakra.

- Como padrão o ninja começa o jogo com uma regeneração de 5 de chakra e a partir do nível 10 ele ganha +5 nesse valor.
- O ninja pode realizar uma técnica que exceda seu valor de chakra, chegando a valores negativos e desmaiando. Caso o ninja gaste uma quantidade de chakra igual a seu chakra atual + seu chakra máximo ele irá morrer.
- Caso gaste uma quantidade superior a seu chakra atual porém menor do que a soma do seu chakra atual com seu chakra máxima, o ninja desmaia e entra em um estado crítico e serão realizados 2 tipos de testes para definir se o ninja sobreviverá ou não.
- O primeiro teste é chamado de teste de chakra e se trata de uma única rolagem de 1d20 + Constituição, caso o valor final somado seja maior ou igual a 10 o ninja sobreviverá, caso contrário ele irá morrer. Esse teste é realizado no mesmo turno que o ninja exceder seu chakra.
- Se o ninja sobreviver ao primeiro teste ele então começará os testes de sobrevivência contra a morte da mesma forma para ninjas que desmaiarem por terem sua vida reduzida a 0. Cada rodada será rolado 1d20 + Constituição e caso o valor somado seja igual ou superior a 10 irá contar como uma vitória, caso contrário será uma derrota. Após 3 vitórias o ninja levantará com 1 dado de chakra, porém se chegar em 3 derrotas irá morrer. Tirar 20 bruto nas rolagens garante 2 vitórias e tirar 1 bruto no dado garante 2 derrotas.
- Caso o ninja tenha seu chakra reduzido de uma forma não arbitrária (roubo de chakra por exemplo), ele não realizará o teste de chakra, indo direto para os testes contra a morte.

Aprender Jutsus:

- Alguns jutsus irão possuir no custo de aprendizado marcações diferentes, cada uma simboliza algo diferente.
- Inicial (I): aprendido quando o ninja obtém/define sua kekkei genkai ou seu clã.
- Treinamento (T): pode somente ser aprendido com um sensei ou algum meio auxiliar que ensine ao ninja a habilidade durante um período de treino.
- Despertar (D): o jutsu ou técnica só pode ser aprendido quando o usuário despertá-lo ao longo de sua jornada, por meio de situações extremamente estressantes e desafiadoras, porém caso o ninja não consiga durante suas aventuras ele poderá despertá-lo por upgrade de clã ou alguma regra específica da habilidade.
- Comprável (C): aquele que o ninja pode obter ao longo de sua jornada quando sobe de nível, seguindo a regra estipulada.

Jutsus Compráveis:

- Nos níveis 1, 2, 4, 7, 9, 12, 14, 17, 19 e 20, é permitida a compra de jutsus.
- Os jutsus que podem ser comprados são todos aqueles marcados com C na parte de "Aprendizado".
- Nesses níveis é possível comprar ou um jutsu do ranking do ninja (com exceção do nível 1), ou dois jutsus de quaisquer níveis inferiores.
- Exemplo: um ninja nível 18 pode comprar ou um jutsu de rank A ou um jutsu rank B e um rank C, ou dois ranks D.
- Podem ser aprendidos durante períodos de treinamento sem ajuda de terceiros, desde que possua os pontos de treino necessários para essa ação.
- O ninja também pode optar em não comprar nenhum jutsu para no lugar disso receber um valor em Ryo equivalente a missão do seu rank, ou seja:
 - Níveis 1, 2 e 4: 200 Ryo
 - Níveis 7 e 9: 400 Ryo
 - Níveis 12 e 14: 800 Ryo

- Níveis 17, 19 e 20: 1600 Ryo.

Carregar peso:

- Os pesos são dados em quilos (kg) e gramas(g).
- Cada ninja pode carregar até 2(+cons) quilos e 500 gramas sem nenhuma perícia, onde um ninja com 0 de constituição pode carregar 2,5 kg.
- O mínimo de peso que um ninja pode carregar é 0 quilos.
- As roupas básicas do ninja não influenciam na contagem do peso.

CD:

- Uma rolagem de CD é feita sempre que um ninja tenta resistir a alguma situação adversa.
- É sempre um valor fixo somado a algum modificador do ninja que está utilizando a habilidade.
- Para que o ninja consiga escapar ou desviar da ação do inimigo ele deve conseguir um valor maior que o CD indicado.
- Para o ninja que está defendendo o status padrão de defesa às condições é Constituição.
- Os CD's seguem uma proporção de acordo com o nível das habilidades. Rank D possui CD base 6, C possui CD 8, B possui CD 10, A possui CD 12 e Rank S possui CD 14.
- Para agarrões físicos o CD será sempre considerado de Rank D, ou seja 6 somado ao taijutsu do ninja que está realizando a ação. Como se trata de um enraizamento sem dano ele segue todas as regras para isso, com *Concentração* e enraizando o corpo todo do seu alvo, e impede que o usuário realize ações com seus braços ou pernas, caso contrário irá soltar seu alvo. Não custa chakra.

Dados de vida e chakra:

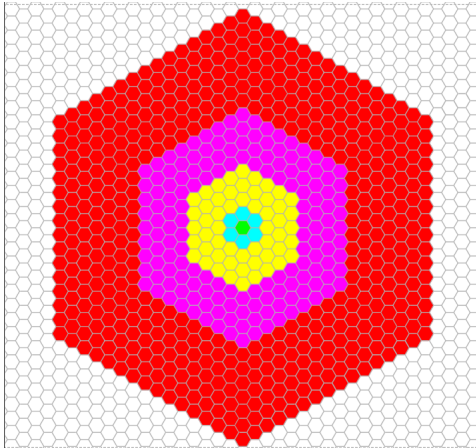
- Um dado de vida é equivalente ao valor de vida por nível característico para cada classe. O mesmo para dados de chakra.

- Qualquer acréscimo de clã ou talento não serve como bônus ao dado de vida ou de chakra quando os mesmos são citados sem maiores ressalvas.

Deslocamento e Distâncias:

- O deslocamento é naturalmente escrito em metros, a unidade padrão de distância.
- Os mapas são divididos em hexágonos regulares horizontais, ou seja, são uma forma geométrica de 6 lados iguais, sendo cada um deles aproximadamente 0,6 metros. E a parte "achatada" da figura fica apontada para a parte superior do mapa (ou norte). Para fins de facilitar a dinâmica do jogo, a distância entre os centros de dois hexágonos será de exatamente 1 metro.
- Deslocamento padrão do ninja: 5 metros + mod de destreza.
- O deslocamento é limitado a no máximo 3 PA's por turno.
- O ninja que decidir realizar ações de deslocamentos deve percorrer apenas por cima das linhas "achatadas" do hexágono, até o centro de um hexágono próximo no seu alcance corpo-a-corpo.
- Técnicas com distância única afetam apenas um alvo de cada vez.
- Distância corpo-a-corpo: 1 metro.
- Distância curta: 4 metros.
- Distância média: 8 metros.
- Distância longa: 15 metros.
- Técnicas em área serão divididas em dois hexágonos regulares verticais, ou seja, com a parte achatada apontada para a lateral do mapa.
- Raio da área pequena: 1 metro.
- Raio da área grande: 4 metros.
- Caso na descrição da técnica exista apenas seu raio, significa que o usuário da técnica estará no centro dela.
- Numa técnica com alcance e área, o valor de alcance se refere ao centro do hexágono.
- Raio é a distância do centro do hexágono principal até o centro dos

hexágonos que estão no extremo da área. Para fins de simplificar, a área pequena é do mesmo tamanho que o alcance corpo-a-corpo do usuário, porém afetando o centro, e a área grande é do mesmo tamanho do alcance curto do ninja, considerando também aplicação no centro.



- A imagem simplifica os alcances do jogo, de acordo com a legenda a seguir:
 - Verde: Ninja;
 - Azul: Alcance Corpo-a-Corpo;;
 - Azul + Amarelo: Alcance Curto;
 - Azul + Amarelo + Rosa: Alcance Médio;
 - Azul + Amarelo + Rosa + Vermelho: Alcance Longo
 - Verde + Azul: Área Pequena;
 - Verde + Azul + Amarelo: Área Grande.

Efeitos:

- Um jutsu ou arma pode causar efeitos nos inimigos, desde empurrá-los até causar dano neles durante um certo tempo de forma constante. Os efeitos estarão aqui descritos.
- Em caso de técnicas com mais de um ataque ou projétil, esses efeitos só serão ativados no alvo que for acertado por mais de metade da técnica. Por exemplo: uma técnica com 5 bolas de fogo só causará queimadura se algum alvo receber o dano de ao menos 3 delas, ou se a técnica consistir em 2 socos que

derrubam o adversário, ele só sofrerá esse efeito se receber os 2 socos, e assim em diante.

- Todo estilo de luta que possua efeito tem uma chance de 33% de aplicá-lo (rola-se um d6, se cair 5 ou 6 o efeito ocorrerá).
- Jutsus elementais podem ser jogados em conjunto para amplificar seus efeitos. Existem duas combinações: Raiton e Suiton, que irão atordoar todos no alcance da técnica de Suiton; e Katon e Fuuton, que transformam a técnica em raio grande. Além disso, os danos são todos somados.
- Atordoamento (A):
 - Atacante possui vantagem.
 - Ninja que estará se defendendo deverá usar a DN de constituição.
 - Cancela qualquer tipo de concentração.
 - Ninja afetado não pode realizar nenhuma ação.
 - O Stun acaba quando:
 - O ninja receber qualquer tipo de dano;
 - Chegar no turno do alvo e ele conseguir passar em um teste de constituição com CD do ranking da técnica no início do seu turno, sem perda de PA;;
 - Chegar no fim do turno de ataque do usuário 1 rodada após o acerto.
- Cegueira (C):
 - Cegueira é um efeito causado sempre que o ninja não conseguir ver seu alvo e não possuir outra forma de identificá-lo. Por exemplo: atacar algum alvo dentro de uma bomba de fumaça.
 - O ninja considerado cego receberá desvantagem no seu ataque.
 - Técnicas de identificação como sensorial ou o nariz dos membros do clã Inuzuka podem anular esse efeito levando em conta que ainda

- será possível saber a posição exata do seu alvo.
 - Dura até o fim do turno de ataque do usuário 1 rodada após o acerto.
- Dano por Turno (DPT):
 - É um dano causado durante 3 momentos.
 - O primeiro dano é no momento que o jutsu atingir.
 - Os outros 2 são ativados no início do turno do usuário.
 - Não é possível fazer o alvo sofrer o mesmo tipo de DPT simultaneamente, nesse caso irá se manter o maior.
 - Utilizar o mesmo DPT no alvo apenas reapplicará a duração.
- Derrubar (D):
 - Após receber um ataque o alvo cairá no chão.
 - Para se levantar será necessário gastar 1 PA do seu turno.
 - Enquanto caído o ninja sofre as seguintes penalidades:
 - As rolagens de ataque possuirão desvantagem.
 - Seu deslocamento é dividido pela metade (arredondado para baixo).
- Empurrão (E):
 - Desloca o adversário numa distância de 5 metros ou até o limite da técnica, o que for menor.
 - Não cancela nenhum tipo de ação.
- Enraizamento (Ez):
 - Atacante possui vantagem.
 - Ninja que estará se defendendo deverá usar a DN de constituição.
 - Se for juntamente com dano, a técnica irá apenas imobilizar um membro do alvo.
 - Enraizamentos que não causam dano podem ser utilizados ao longo dos turnos e enraízam todos os membros do alvo, porém precisa ser

mantida em *Concentração*.

Após 1 turno do efeito, o ninja pode manter-se concentrado para que o efeito dure pelos próximos turnos, e esse custo extra é equivalente ao Rank da mesma. Esse custo também é considerado por alvo individual preso na técnica, ou seja se forem enraizados 3 alvos específicos os valores serão multiplicados por 3, porém essa multiplicação não ocorre para enraizamentos em área.

-Rank D: 2 de Chakra por Turno;

-Rank C: 4 de Chakra por turno;

-Rank B: 8 de Chakra por Turno;

-Rank A: 16 de Chakra por Turno;

-Rank S: 20 de Chakra por Turno.

- Limita apenas ações de deslocamento.
- Limita as possibilidades baseado no membro enraizado (cabe ao mestre interpretá-las).
- O Enraizamento acaba quando:
 - Chegar no turno do alvo e ele conseguir passar em um teste de constituição com CD do ranking da técnica no início do seu turno, sem perda de PA;
 - Chegar no fim do turno de ataque do usuário 1 rodada após o acerto (caso seja uma técnica de única aplicação).
 - O usuário decidir cancelar a técnica (caso ela possua duração por turnos).

Elementos:

- No universo de Naruto existem as 5 transformações de natureza fundamentais, cada uma delas possui

as suas próprias peculiaridades, que serão descritas a seguir.

- Os elementos com efeitos (atordoar, empurrar, etc) possuem valores de dano maiores quando comparados a técnicas não elementais com estes mesmos efeitos.
- No nível 5 todos os ninjas recebem um elemento dentre os 5 principais de forma aleatória.
- Doton (Dt):
 - Estilo de Luta; Ninjutsu; Taijutsu; Kenjutsu: Adiciona o efeito Derrubar (D).
 - Todos os jutsus que modificam o terreno a partir deste elemento irão se manter no mundo real após a utilização.
 - Pode criar barreiras.
 - Barreiras que não forem totalmente destruídas poderão ser utilizadas como meia cobertura, adicionando +1 na DN do ninja.
 - Pode criar armaduras.
- Fuuton (Ft):
 - Estilo de Luta; Ninjutsu; Taijutsu; Kenjutsu: Amplifica o dano das suas técnicas.
- Raiton (Rt):
 - Estilo de Luta; Ninjutsu; Taijutsu; Kenjutsu: Adiciona o efeito de Atordoamento (A).
- Katon (Kt):
 - Estilo de Luta; Ninjutsu; Taijutsu; Kenjutsu: Adiciona o efeito de Dano por Turno (DPT) baseado no Rank da técnica:
 - Rank D: 0;
 - Rank C: 1d4;
 - Rank B: 1d8;
 - Rank A: 2d10;
 - Rank S: 4d10.
- Suiton (St):
 - Estilo de Luta; Ninjutsu; Taijutsu; Kenjutsu: Aplica o efeito de Empurrão (E).
 - Pode criar barreiras que aguentam mais dano.

Interpretação explicada:

- Uma das partes mais características de jogos RPG é a de interpretação, e para ajudar nesse quesito adicionamos 5 características que fazem personagens que mesmo com as mesmas técnicas ainda são diferentes.
- Alinhamento: Essa área é como se fosse a bússola moral do personagem, que irá orientar o jogador a saber quais tipos de atitudes seu personagem irá tomar em determinadas situações. No total são 9 alinhamentos que são divididos em 2 eixos; um deles definirá como o ninja responde em relação às leis e orientações impostas, sendo Leal aquele que as segue veemente e Caótico aquele que não liga para elas; o outro eixo é o das suas relação com os outros personagens ao seu redor, sendo Mau aquele personagem egoísta e que gosta de ver o sofrimento alheio e Bom aquele personagem altruísta que se importa com os outros. Nos dois eixos existe a opção intermediária chamada de Neutra.
 - Leal e Bom (LB): São exemplos desse alinhamento Gaara Shippuden e Rock Lee.
 - Neutro e Bom (NB): São exemplos desse alinhamento Obito Uchiha jovem e .
 - Caótico e Bom (CB): São exemplos desse alinhamento A (Quarto Raikage) e .
 - Leal e Neutro (LN): São exemplos desse alinhamento Kakashi Hatake jovem e .
 - Neutro (N): É um exemplo desse alinhamento Kabuto Yakushi.
 - Caótico e Neutro (CN): São exemplos desse alinhamento Killer Bee e Zabuza Momochi.
 - Leal e Mal (LM): São exemplos desse alinhamento Danzou Shimura e Hidan.

- Neutro e Mau (NM): São exemplos desse alinhamento Orochimaru e Deidara.
 - Caótico e Mau (CM): Um exemplo desse alinhamento é Gaara Clássico.
- Especializações: São testes de habilidades com modificadores específicos que o ninja realizará durante sua aventura, conforme ele evoluir de nível poderá possuir cada vez mais. O ninja pode realizar todos os testes durante sua aventura, porém as escolhidas receberão acréscimo nos seus testes. Apenas podem ser utilizados fora de batalha.
 - No nível 1 pode escolher 3 especializações e seus testes receberão acréscimo de +3 nas rolagens de d20 além do seu modificador padrão.
 - No nível 10 pode escolher mais 2 especializações (totalizando 5) e seus testes receberão acréscimo de +6 nas rolagens de d20 além do seu modificador padrão.
 - No nível 20 pode escolher mais 2 especializações (totalizando 7) e seus testes receberão acréscimo de +9 nas rolagens de d20 além do seu modificador padrão.
- Fraqueza: É algo que facilmente abala o ninja, numa situação em que sua situação está exposta ele se sentirá extremamente desconfortável. Durante sua jornada o ninja sempre evitará chegar perto de uma situação em que sua fraqueza apareça.
- Ideal: Um objetivo ou ideia que o ninja levará consigo no seu desenvolvimento que irá sempre se basear nessa característica quando tiver que tomar atitudes.
- Vínculo: Algum objeto, pessoa ou qualquer coisa que ligue o personagem a sua história. A quebra desse vínculo irá afetá-lo fortemente podendo mudar totalmente seu

alinhamento, ideal e toda personalidade que o envolve.

Invocações:

- Quando a invocação for realizada ela pode apenas realizar ações que não sejam de ataque, ou seja, ela só pode passar a atacar no próximo turno. Ela pode agir imediatamente antes ou depois do turno de quem realizou a invocação.
- Invocações podem ser realizadas como defesa.

Marionetes

- Para controlar marionetes é preciso possuir "Kugutsu no Jutsu (Técnica das Marionetes)". O ninja pode iniciar o jogo com essa técnica caso escolha o talento para isso, caso contrário só pode aprendê-la por meio de treino.
- O ninja, sem nenhuma perícia, pode utilizar somente uma marionete.
- As marionetes possuem deslocamento próprio e não podem ficar a uma distância do usuário maior que o alcance da técnica de marionetes.
- Uma marionete sem qualquer aprimoramento pode realizar apenas ataques corpo-a-corpo que causam 1d4 de dano.
- As marionetes podem realizar ataques de oportunidade.
- Existem componentes que habilitam ações de agarrões da marionete, eles funcionam da mesma forma que um agarrão normal, imobilizam o corpo todo do alvo, são corpo-a-corpo e a marionete não pode realizar nenhuma outra ação durante esse enraizamento. O CD da jogada é igual a 6 + Modificador de ataque da marionete. Caso a marionete tome qualquer dano ela irá largar o alvo. Para manter essa jogada o controlador da marionete precisa ficar em *Concentração*. Embora o usuário fique em concentração isso não impede que ele realize agarrões em outros alvos com outras marionetes,

porém caso realize um teste de concentração e falhe, todas as marionetes irão largar.

- A DN da marionete é calculada do mesmo jeito que a DN de Ninjutsu do usuário, e esse valor será considerado tanto em situações que a marionete seja atacada quanto em situações que o controlador é atacado.
- Caso o usuário utilize sua marionete como DN própria de Ninjutsu para se defender de algum ataque existem apenas duas coisas que podem acontecer: a marionete não teve a agilidade necessária para proteger o usuário e ele irá tomar a técnica, ou a defesa será bem sucedida e anulará totalmente o golpe adversário.
- Existem componentes que permitem que a marionete utilize escudos, esses componentes funcionam igual técnicas de barreira, em que recebem +3 na DN e resistem uma determinada quantidade de dano. Porém esses valores funcionam como uma sobrevida, ou seja, podem ser utilizados infinitas vezes mas a vida que resiste não se recupera, podendo ser utilizados até que o valor chegue a 0.
- Caso o ninja deseje utilizar o escudo da marionete para se defender, isso contará como outro espaço de sua DN.
- Para que o ninja consiga utilizar uma de suas marionetes para se defender como sua DN de Ninjutsu é preciso que o boneco consiga se colocar com apenas 1 ação de deslocamento em uma das 3 posições a seguir: no alcance corpo-a-corpo do usuário, no alcance corpo-a-corpo do adversário que esteja utilizando o ataque ou no meio do caminho entre o usuário e do adversário para tentar interceptar o ataque.
- As marionetes também podem ser usadas na DN de contra-ataque, sendo considerado o modificador de Ninjutsu do usuário no cálculo.

- As marionetes podem ser melhoradas através de componentes que são acoplados em si, escolhidos pelo usuário. Esses componentes nada mais são do que diversas armas, com tipos de jogadas diferentes e podem ocupar 1, 2, 3 ou 4 compartimentos da marionete.
- O ninja só pode mover seus componentes entre marionetes durante descansos longos.
- Alguns componentes precisam de munição, por conta disso seus usos são limitados e ficam totalmente recuperados ao realizar um descanso curto.
- Cada marionete possui um valor próprio de vida, caso ele se torne 0 ela ficará inutilizada até que seja consertada. Caso alguma técnica cause dano equivalente a vida atual da marionete + sua vida máxima ela quebrará permanentemente e não poderá ser consertada.
- As marionetes do usuário são todas consertadas durante um descanso longo, tendo sua vida recuperada até o máximo. Para serem recuperadas totalmente em descansos curtos o ninja precisa gastar 1 Kit de conserto de marionetes, que só irá aprender a utilizar quando conquistar a primeira perícia de Kugutsu. Essa mecânica também é aplicada para a recuperação de escudos.
- Na hora do combate, o ninja deve escolher manipular a(s) sua(s) marionete(s). Cada PA gasto nessa ação é um PA que cada marionete vai possuir de forma independente. Exemplo: um ninja com 4 PA's e duas marionetes utilizou 1 PA para se locomover e os outros 3 para manipular as marionetes, desse jeito cada uma possuirá 3 PA's. Se esse mesmo ninja usasse 2 PA's para locomoção e outros 2 manipular, cada marionete iria ter 2 PA's. Cada marionete só pode realizar uma ação de ataque, independentemente de talentos ou semelhantes.

- Cada marionete só pode utilizar um componente por jogada de ataque, sendo realizada como uma jogada de 2 PA.
- Caso o ninja utilize uma marionete para defender seu aliado, ele gastará seu próximo turno inteiro de ataque.

Ninja com Enfermidades:

- Caso o ninja não tenha uma das mãos ele fica impossibilitado de realizar qualquer jutsu que precise de selos de duas mãos, nesse caso ele precisaria de um treino para utilizar determinada técnica sem nenhum selo ou com apenas uma mão.
- Qualquer defesa corpo-a-corpo (defesas de impacto) recebe desvantagem se o ninja não possuir um braço.
- Caso o adversário não possua um braço, ele irá ter a metade do lançamento de armas, ou seja, 250g em 1 PA, referente ao valor padrão.
- Caso o ninja não possua uma das pernas, perderá 3 pontos do modificador de Destreza.
- Esses efeitos também são considerados para qualquer mobilização de um membro específico do ninja.

Posição de Defesa:

- O ninja pode escolher gastar todo o seu turno para receber +3 na sua próxima DN.
- Após a primeira defesa, o ninja volta a ter seu valor de DN padrão.

Percepção passiva:

- A percepção passiva escala junto com o level do ninja. Ela aumenta nos níveis 7, 12, 17 e 20.
- Nível 1 até 5: percepção passiva é igual a 8 + mod int
- Nível 7 até 11: 10 + mod int
- Nível 12 - 16: 12 + mod int
- Nível 17 - 19: 14 + mod int.
- Nível 20: 16 + mod int.

Pontos de Ação (PA):

- Nenhum jutsu, habilidade, transformações ou ação, exceto habilitação de doujutsus, pode vir a custar 0 PA.
- A redução do custo de PA's de um doujutsu só pode ser reduzida para zero em um upgrade de clã.
- Os PA's só podem ser reduzidos perante aprimoramentos ou melhorias das habilidades. O mínimo é 1 PA.

Patentes:

- Todo aumento de patente após ser gennin aumenta a quantidade de ryo ganhos em missão. Chunnins ganham o dobro dos benefícios, jounnins ganham o triplo e ANBUs ganham o quádruplo.

Sobrevida e Sobrechakra:

- Existem habilidades que quando utilizadas poderão dar ao usuário um valor a mais de vida (como armaduras) ou de chakra (como manto da bijuu).
- Qualquer aprimoramento que o ninja ganhe (dano extra, modificadores, etc) por conta de uma habilidade com sobrevida ou sobrechakra irá durar até o esgotamento dessas reservas.
- Tanto sobrevida quanto sobrechakra funcionam como um valores extras, que não são contabilizados no seu valor atual. Ou seja, se o ninja possuir 50 de vida atual e 80 de vida máxima, utilizando uma técnica de armadura que resiste 20 de dano, sua vida atual se manterá a mesma (50), porém todo golpe recebido será descontado inicialmente da armadura com 20 de vida. Isso permite que o ninja ainda possa recuperar 30 de vida, para voltar ao seu valor máximo sem perder os 20 de armadura. E o mesmo para sobrechakra, onde o usuário que possuir esse valor terá o custo de suas técnicas primeiramente dessa quantidade extra, porém não funcionará como uma regeneração do seu chakra.

- Técnicas que possuem custo de vida (8 portões por exemplo) não podem ser descontadas do valor de sobrevida.
- Qualquer valor de sobrevida não pode ser curado por técnicas medicinais. Assim como valores de sobrechakra não podem ser recuperados.
- Não podem ser utilizados dois valores de sobrevida ao mesmo tempo.
- Não podem ser utilizados dois valores de sobrechakra ao mesmo tempo.

Sufocamento:

- O ninja, uma vez com as vias obstruídas, aguenta um total de 10+mod de Cons turnos. No 11º turno (se seu valor de Cons for 0), o ninja irá ficar com 0 pontos de vida, depois disso se nos próximos 3 turnos (12º, 13º e 14º) ele não conseguir uma fonte de ar, receberá desvantagem nas rolagens de testes contra a vida.

Técnicas de Defesa com Vida:

- Existem dois tipos de técnicas defensivas que possuem um valor de vida para absorver o dano que o ninja receberá, as técnicas de armadura e as técnicas de barreira.
- O ninja que utilizar de armaduras receberá uma sobrevida.
- As armaduras podem ser ativadas durante seu turno de ataque ou ocupar um espaço da sua DN de Ninjutsu.
- Caso sejam utilizadas na DN de Ninjutsu ela funcionará da seguinte forma: se o atacante for mal sucedido na jogada de ataque a armadura será criada e o ninja defensor receberá o dano total da técnica porém com sua sobrevida. Caso o atacante seja bem sucedido o usuário da armadura irá gastar o chakra da criação porém não conseguirá criá-la a tempo, recebendo o dano total do golpe sem a sobrevida.
- Elementos que possuem vantagem contra o que está sendo utilizado para constituir a armadura darão dano

dobrado nessa sobrevida, e caso sejam elementos com desvantagem irão causar metade do dano (arredondado pra cima).

- A armadura irá durar até ser quebrada ou caso o ninja decida desfazê-la pelo mesmo custo de PA, porém sem gasto de chakra.
- As técnicas de barreira só podem ser utilizadas durante seu turno de defesa.
- Todas as barreiras irão adicionar +3 na sua DN de Ninjutsu quando decidir utilizá-las.
- Elementos que possuem vantagem contra o que está sendo utilizado para constituir a barreira darão dano dobrado nela, e caso sejam elementos com desvantagem irão causar metade do dano (arredondado para cima).
- Caso o ninja seja defendido por uma técnica de barreira aliada o valor de DN do usuário só será considerado se a DN do ninja protegido for menor ou igual.
- Todo dano a mais que a barreira ou a armadura receber será diretamente aplicado na vida do usuário.

Genjutsu:

- Para utilizar um Genjutsu o usuário deve rolar um ataque com o modificador da técnica contra a DN de Inteligência do seu alvo. Essa rolagem deve ser feita tanto na ativação da técnica quanto nos próximos turnos para manter o efeito.
- Só é considerada como jogada de ataque quando o Genjutsu estiver sendo ativado pela primeira vez no seu alvo.
- Para manter a técnica nos próximos turnos é necessário gastar 1 PA do seu turno, nesse momento será feita a rolagem para descobrir se o jutsu será mantido. Independente de quantos Genjutsus o usuário estiver utilizando, ele ainda irá rolar apenas 1 dado e gastará apenas 1 PA, que valerão para todos.

- Caso o ataque contra a DN de Inteligência do alvo falhe, ele perceberá que está no efeito de um Genjutsu, podendo realizar “Genjutsu: Kai” imediatamente para dissipar a ilusão. Se a técnica for utilizada para dissipar mais de 1 Genjutsu a ação se manterá a mesma, porém com o gasto de chakra equivalente ao número de efeitos.
- Assim que desfeito o Genjutsu, ele só poderá ser reutilizado no mesmo alvo após acertá-lo com outro Genjutsu (Genjutsus de defesa não são considerados nessa situação).

Efeitos por turno:

- **Chakra:** técnicas que gastam chakra por turno gastam a quantidade de chakra estipulado na sua ativação (se tiver um custo de ativação gastará apenas esse), depois no início de cada um dos seus turnos consecutivos ele decide se manterá ativa a técnica, se decidir manter ele gastará novamente o custo de chakra por turno.
- **Dano:** o dano por turno ocorrerá no início do turno do ninja afetado, se algum teste se faz necessário para verificar se o efeito se manterá, o teste é feito primeiro, em caso de manutenção do efeito, o dano será causado.
- **Outros efeitos:** outros efeitos que ocorrem por turno pode se tomar exemplo os dois casos anteriores citados para utilizar-se como métrica de comparação.

--TALENTOS DE PERÍCIAS--