

TREINO NINJA

--Pontos em Relação ao Tempo de Treino--

Mod de Inteligência -2					
	D	C	B	A	A+
Curto	5	18	34	54	90
Médio	18	34	54	90	168
Longo	25	43	72	120	228
Mod de Inteligência -1					
	D	C	B	A	A+
Curto	6	24	45	72	120
Médio	24	45	72	120	224
Longo	34	58	96	160	304
Mod de Inteligência 0					
	D	C	B	A	A+
Curto	8	30	56	90	150
Médio	30	56	90	150	280
Longo	42	72	120	200	380
Mod de Inteligência 1					
	D	C	B	A	A+
Curto	10	36	67	108	180
Médio	36	67	108	180	336
Longo	50	86	144	240	456
Mod de Inteligência 2					
	D	C	B	A	A+
Curto	12	45	84	135	225
Médio	45	84	135	225	420
Longo	63	108	180	300	570

Mod de Inteligência 3					
	D	C	B	A	A+
Curto	14	51	95	153	255
Médio	51	95	153	255	476
Longo	71	122	204	340	646
Mod de Inteligência 4					
	D	C	B	A	A+
Curto	16	60	112	180	300
Médio	60	112	180	300	560
Longo	84	144	240	400	760
Mod de Inteligência 5 ou superior					
	D	C	B	A	A+
Curto	18	66	123	198	330
Médio	66	123	198	330	616
Longo	92	158	264	440	836

--Tabela de Treino--

TABELA DE TREINOS		
ATIVIDADE	CUSTO EM PONTOS	BENEFÍCIOS
Horas Complementares	1	+15 Ryo
Aprender jutsu Rank D	3	--
Ir atrás de Sensei	4	Permite encontrar um Sensei
Aprimorar Rank D	8	--
Fazer Missão Rank D	13	+200 Ryo
Criar Rank D	18	--
Melhorar 1º Portão	21	--
Fazer Missão Rank C	22	+400 Ryo

Aprender Rank C	24	--
Aprender 2º portão	26	Aprende a liberar o 2º portão, necessário possuir o 1º portão.
Aprimorar Rank C	30	--
Melhorar 2º Portão	32	--
Fazer missão Rank B	36	+800 Ryo
Buscar Invocação	39	Realiza um contrato com uma invocação de Rank B a escolha do jogador.
Aprender 3º portão	40	Aprende a liberar o 3º portão, necessário possuir o 2º portão.
Criar Rank C	42	--
Aprender Rank B	44	Habilita ao ninja aprender um jutsu de Ranking B do livro de jutsus que possua a marcação de aprendizado.
Melhorar 3º Portão	46	--
Aprimorar Rank B	56	--
Aprender 4º portão	58	Aprende a liberar o 4º portão, necessário possuir o 3º portão.
Missão Rank A	60	+1600 Ryo
Melhorar 4º Portão	65	--
4º PA	70	--
Criar Rank B	72	Habilita ao ninja poder criar um jutsu do Ranking B, baseado na tabela de treinos.
Aprender 5º portão	74	Aprende a liberar o 5º portão, necessário possuir o 6º portão.
Aprender Rank A	75	--
Melhorar 5º Portão	80	--
Invocação Reversa	85	Oportunidade de realizar um contrato com uma invocação de Rank A ou Rank S de forma aleatória. Após a primeira rolagem, o ninja sempre encontrará a mesma invocação.
Aprimorar Rank A	90	--
Aprender 6º portão	95	Aprende a liberar o 6º portão, necessário possuir o 5º portão.
5º PA ou superior	100	--

Melhorar 6° Portão	110	--
Criar jutsu Rank A	120	--
Aprender 7° e 8° portão	130	Aprende a liberar o 7° e o 8° portão, necessário possuir o 6° portão.
1x Modificador	140	--
Melhorar 7° Portão	145	--
Aprender jutsu S	150	--
Aprimorar jutsu S	175	--
2x Modificador	190	--
Criar jutsu Rank S	200	--
3x Modificador	300	--

SENSEIS

- Durante os períodos de treino o ninja pode tentar conseguir Senseis para aprimorar seu treino, é dever do Mestre definir a lista de quais personagens estão dispostos para treinar os ninjas.
- Primeiramente um teste de carisma deverá ser rodado para ver se o jogador terá o auxílio do Sensei escolhido. Sendo bem sucedido no teste será apresentada ao jogador a tabela daquele sensei, contendo as melhorias que ele pode prover, cada uma com um custo de pontos de treino e também com um valor para ser obtido no segundo dado de carisma. Exemplo: um ninja escolhe treinar com o Kakashi, dois dados de carisma serão rodados, o primeiro para conseguir o sensei e o segundo para ver até qual técnica o ninja poderá aprender. Passando no primeiro teste ele então vê tudo que pode ser aprendido com o Kakashi e o valor necessário no seu segundo rolamento de carisma para ter acesso.
- Após a falha com o Sensei não será possível realizar novos testes até um próximo período de treino.
- Caso o ninja tire 20 bruto no d20 para o teste inicial de carisma com o Sensei ele irá consegui-lo, independente do seu valor de carisma.
- Sempre que o ninja decidir ir atrás de um Sensei ele terá que gastar 4 pontos.
- Caso surjam novos períodos de treino e o Sensei esteja disponível, o ninja pode treinar com ele novamente porém sem a primeira rolagem de carisma para “conquistá-lo”, tendo em vista que ele já conseguiu fazer isso em treinos anteriores, porém para isso também é necessário gastar os 4 pontos.
- Sempre que o ninja decidir treinar novamente com seu Sensei ele ganhará +2 de carisma na rolagem para cada período anterior de treino, ou seja se for a segunda vez treinando o ninja fará uma rolagem de d20 + seu Carisma + 2, se for a terceira +4, se for a sexta +10 e assim por diante.
- Uma vez desbloqueada a técnica ou ação da tabela do Sensei o ninja terá desbloqueada para sempre, mesmo que as próximas rolagens sejam inferiores a esses valores.

- Um ninja não pode treinar com 2 Senseis durante um período de treino, porém pode tentar conseguir quantos quiser, desde que gaste os pontos de treino necessários.

--Criação de Senseis--

- Além da lista de senseis relacionada aos personagens de Naruto, também iremos disponibilizar uma tabela com todas as possibilidades que um Sensei pode disponibilizar para seus alunos.
- Caso o mestre deseje criar um Sensei próprio para sua história a confecção será simples: ele escolherá as opções disponíveis nesta tabela e adicionar na tabela do seu personagem. Para a definição do carisma inicial para os testes desses senseis os valores devem ficar a critério do próprio mestre, baseado na dificuldade que ele acredita que esse Sensei possuirá para receber novos alunos.
- Os valores para o teste inicial de carisma dos Senseis devem ficar entre 2 e 22.
- Em relação aos jutsus existem sempre duas opções do mesmo Rank, os específicos e os gerais. Os específicos são aqueles que se relacionam a apenas uma área específica (Ninjutsu, Taijutsu, Medicinal, Kenjutsu, Elemental, etc), enquanto as partes que são apenas referentes ao Rank podem ser utilizadas para qualquer tipo de jutsu. A mesma regra para os modificadores, existe a possibilidade do Sensei apenas aprimorar um tipo de modificador específico, assim como também pode ajudar a ganhar qualquer tipo de modificador a escolha do ninja.
- Alguns senseis também podem dar armas ou marionetes para seus alunos e seguem a mesma lógica dos jutsus: caso o ninja possa comprar na loja elas serão consideradas como “Aprender Jutsu Rank X Comprável”, sendo X o Rank da arma ou marionete. Lembrando que todas as armas disponíveis para compra na loja são consideradas como Rank C e as marionetes são dos Ranks D, C e B. Caso seja alguma arma ou marionete diferente desses padrões então serão consideradas como “Aprender Jutsu Rank X Treinável”, sendo X o Rank adequado para cada arma ou marionete.
- Existem Senseis também que podem dar componentes para seus alunos, para definir os custos dos componentes primeiro precisamos definir seus ranks, e isso é simples: componentes que ocupam 1 compartimentos são considerados como Rank D, 2 compartimentos são considerados como Rank C, 3 compartimentos Rank B e 4 compartimentos Rank A. Caso o compartimento oferecido pelo sensei seja algum que esteja disponível para compra na loja ele deve ser considerado como “Aprender Jutsu Rank X Comprável”, sendo X o Rank do componente convertido. E caso seja algum componente diferente que aquele Sensei possui então será considerado como “Aprender Jutsu Rank X Treinável”.

Custo de Pontos de Treino	Habilidade	CD do Carisma
2	Aprender Jutsu Rank D Comprável	0
6	Aprimorar Jutsu Rank D	0
12	Fazer Missão Rank D	0
14	Criar Jutsu Rank D	0
18	Aprender Jutsu Rank C Comprável	0
19	Melhorar 1º Portão	0

27	Aprimorar Jutsu Rank C	2
38	Criar Jutsu Rank C	2
20	Fazer Missão Rank C	2
23	Aprimorar Rank C Específico	3
32	Criar Rank C Específico	3
63	4° PA	3
29	Melhorar 2° Portão	4
33	Aprender Jutsu Rank B Comprável	4
50	Aprimorar Jutsu Rank B	4
65	Criar Jutsu Rank B	4
32	Fazer Missão Rank B	4
41	Melhorar 3° Portão	6
42	Aprimorar Jutsu Rank B Específico	6
54	Criar Jutsu Rank B Específico	6
90	5° PA ou superior	6
54	Fazer Missão Rank A	7
3	Aprender Jutsu Rank D Treinável	8
56	Aprender Jutsu Rank A Comprável	8
59	Melhorar 4° Portão	8
81	Aprimorar Jutsu Rank A	8
108	Criar Jutsu Rank A	8
20	Invocação C	10
68	Aprimorar Jutsu Rank A Específico	10
72	Melhorar 5° Portão	10
90	Criar Jutsu Rank A Específico	10
126	1x Modificador	10
23	Aprender 2° portão	12
24	Aprender Jutsu Rank C Treinável	12
99	Melhorar 6° Portão	12
105	1x Modificador Específico	12
158	Aprimorar Jutsu Rank S	12
180	Criar Jutsu Rank S	12
36	Aprender 3° portão	13

16	Aprender 1º Portão	14
52	Aprender 4º portão	14
131	Aprimorar Jutsu Rank S Específico	14
131	Melhorar 7º Portão	14
150	Criar Jutsu Rank S Específico	14
171	2x Modificador	14
43	Invocação A	15
67	Aprender 5º portão	15
44	Aprender Jutsu Rank B Treinável	16
86	Aprender 6º portão	16
143	2x Modificador Específico	16
117	Aprender 7º e 8º portão	17
270	3x Modificador	18
43	Invocação Rank S (Cobras, Lesmas ou Sapos)	20
75	Aprender Jutsu Rank A Treinável	20
225	3x Modificador Específico	20
113	Aprender Jutsu Rank S Comprável	24
150	Aprender Jutsu Rank S Treinável	24
203	Modo Sennin	24

--Lista de Senses--

- **Iruka Umino**

Teste de Carisma Inicial = 2		
Custo de Pontos de Treino	Habilidade	CD do Carisma
2	Aprender Bunshin no Jutsu (Técnica de Clonagem)	0
2	Aprender Henge no Jutsu (Técnica de Transformação)	0
2	Aprender Kawarimi no Jutsu (Técnica de Substituição de Corpo)	0
2	Aprender Kinobiri	0
2	Aprender Mizu no Kinobiri	0
2	Aprender Shunshin no Jutsu (Técnica de Cintilação Corporal)	0
2	Aprender Genjutsu Kai (Dissipação de Genjutsu)	0
2	Aprender Funyu/Kaifu no Jutsu (Técnica de Anexamento/Deslacramento)	0
2	Aprender Ilusão Pequena	0
2	Aprender Confusão	0
2	Aprender Konoha Senpuu (Furacão da Folha)	0
2	Aprender Konoha Reppū (Vendaval da Folha)	0
6	Aprimorar Jutsu Rank D	0
12	Fazer Missão Rank D	0
20	Fazer Missão Rank C	2
27	Aprimorar Jutsu Rank C	2
126	1x Modificador	10

- **Jiraiya**

Teste de Carisma Inicial = 18

Custo de Pontos de Treino	Habilidade	CD do Carisma
6	Aprimorar Jutsu Rank D	0
18	Aprender Katon: Endan (Estilo do Fogo: Bola de Fogo)	0
23	Aprimorar Ninjutsu Rank C	3
32	Criar Ninjutsu Rank C	3
42	Aprimorar Ninjutsu Rank B	6
54	Criar Ninjutsu Rank B	6
68	Aprimorar Ninjutsu Rank A	10
90	Criar Ninjutsu Rank A	10
24	Aprender Kebari Senbon (Senbon de Agulha de Cabelo)	12
24	Aprender Gamayudan (Bola de Óleo do Sapo)	12
131	Aprimorar Ninjutsu Rank S	14
150	Criar Ninjutsu Rank S	14
44	Aprender Hari Jizō (Estátua de Espinhos)	16
44	Aprender Técnica da Juba do Leão Selvagem (Ranjishigami no Jutsu)	16
43	Pacto com os Sapos	20
75	Aprender Kuchiyose: Gamaguchi Shibari (Arte Ninja: Aprisionamento da Boca Batráquia)	20
75	Aprender Rasengan	20
75	Aprender Oodama Rasengan	20

CRIAÇÕES PERMITIDAS EM TREINOS

--Criação de Jutsus Padrões--

- Existem 3 principais tipos de Jutsus que podem ser criados durante o treino: Ninjutsu, Taijutsu e Kenjutsu.

- Existem poucas diferenças entre estes 3 tipos de técnicas, a mais importante é a diferença do modificador de criação e de ataque, sendo o mais adequado para cada um dos jutsus, Ninjutsu utiliza o modificador de Ninjutsu, Taijutsu utiliza Taijutsu e Kenjutsu utiliza Destreza.
- As técnicas de Kenjutsu permitidas para serem criadas em períodos de treino nunca são criadas considerando o dano de suas armas, sejam elas arremessáveis ou corpo-a-corpo.
- Para a criação da técnica deve-se sempre partir do rank que deseja criá-la, pois a partir disso o jogador já sabe de onde irá partir os valores iniciais da técnica, sendo um deles o dano padrão do rank e o limite de efeitos que a técnica pode possuir baseado nesse mesmo rank. Importante lembrar que só porque o rank possui limite de efeitos não quer dizer que eles devem ser atingidos, é possível criar uma técnica de rank A sem qualquer efeito.
- São considerados efeitos as ações de atordoamento, empurrão, enraizamento, cegueira, derrubar, dano por turno e os 5 elementos (Doton, Fuuton, Raiton, Katon e Suiton). Para este tipo de criação todos estes efeitos são permitidos de serem colocados logo a partir do Rank C.
- Alguns elementos possuem os mesmos efeitos que a primeira tabela, porém com um redutor de dano menor, sendo eles: Doton (Derrubar), Raiton (Atordoamento) e Suiton (Empurrão), e por isso não pode ser criado um jutsu com Doton que possua o efeito de derrubar, pois não aumentaria a aplicação do efeito, apenas reduziria o dano.
- Embora existam diversos elementos, deve-se ter em mente que não é possível criar por meio de treino uma técnica que possua 2 elementos ou mais, a não ser que seja uma Kekkei Genkai que faça isso naturalmente, como por exemplo o Shakuton que mistura Katon e Fuuton para formar um novo elemento.
- Em relação aos alcances das técnicas, quanto menor a distância entre o usuário e o alvo, maior o dano causado. E esses alcances são limitados pelo rank do usuário, sendo o maior deles (Longo) liberado no rank B. Na criação da técnica, o ninja pode escolher se ele se deslocará juntamente com o alcance da técnica ou se ela se irá sozinha para o alvo. Como por exemplo com a técnica "Rasengan (Esfera Espiral)" ou "Dainamikku Entori (Entrada Dinâmica)" que possuem um alcance maior que o corpo-a-corpo porém o usuário percorre esse caminho até o alvo sem custos adicionais de PA e termina a jogada no ponto de impacto da técnica. Em relação a técnicas que vão "sozinhas" até seus alvos podemos citar a maioria delas, como por exemplo "Katon: Endan (Estilo do Fogo: Bola de Fogo)" que o ninja libera uma bola de fogo que acerta o alvo na distância permitida, sem o usuário se locomova.
- As técnicas também podem possuir áreas de aplicação, com apenas 2 opções, uma delas é considerada "pequena" e a outra "grande". Ambas possuem limitações de rank para serem adicionadas nas técnicas, sendo a maior delas liberada no rank B, além disso são consideradas como efeitos durante a sua criação, podendo ser limitada o uso pela tabela "Limite Efeitos". Uma técnica em área que o ninja fique no centro dela (não possui alcance), recebe o aumento de dano de uma técnica com alcance corpo-a-corpo.
- Importante citar que o efeito "Dano por Turno" possui um acréscimo grande de dano, porém logo após todo o jutsu ser calculado considerando esse efeito ele deve ser dividido por 3 (ou multiplicado por 0,3) para se definir o verdadeiro dano da técnica, que após acertar a jogada de ataque irá causar esse dano no alvo durante os próximos 2 turnos do usuário. Importante lembrar que não se pode aplicar duas vezes o mesmo Dano por Turno no alvo, caso ele receba novamente a técnica isso irá apenas aumentar a duração.
- O somatório final do dano da técnica nunca poderá ser menor do que zero, e essa conferência deve ser levada em conta mesmo que a ideia da técnica seja que ela não possua dano.
- Importante lembrar também que normalmente todos os jutsus desse tipo criados possuem um valor de 2 PA na utilização, porém caso o mestre queira ele pode decidir valores diferentes para isso.
- O ninja caso queira pode criar uma técnica sem dano algum, apenas com os efeitos (desde que respeite o limite do rank), essas técnicas possuem o custo mínimo de chakra do rank.

- Caso o ninja queira, sua técnica pode possuir mais de 1 projétil. Cada projétil terá o mesmo dano, que será uma parte do dano máximo, por exemplo: desejo criar um jutsu com uma média de dano em 27 que arremesse 3 projéteis, então cada um dos projéteis causará 9 de dano.
- Os projéteis podem ser jogados contra quaisquer alvos que estiverem no alcance do usuário, sendo uma rolagem de ataque para cada um deles. Porém caso a técnica possua algum efeito como por exemplo enraizamento, esse efeito só será aplicado em alvos que mais da metade dos projéteis totais foram bem sucedidos contra a DN adversários. Por exemplo: se possuo uma técnica com 3 projéteis que causa enraizamento, só vou enraizar algum alvo se 2 desses 3 projéteis acertarem o mesmo ninja.
- Exemplo de criação: Desejo criar um Taijutsu de Rank B, o dano médio do rank é 26,5 e possui um limite de 3 efeitos. Desejo que a técnica possua Raiton e seja de alcance Longo, então o novo valor médio da técnica será 16 de dano ($26,5 - 4 \cdot 6,5$). Pronto! Definido o valor médio da técnica, agora basta rolar os dados de Taijutsu para criação da técnica para confirmar o dano e o chakra final!

Média Geral	
Rank	Dano
S	120
A	60
B	26,5
C	13,5
D	2,5

Limite de Efeitos	
Rank	Quantidade
S	5
A	4
B	3
C	2
D	0

Ninjutsu/Taijutsu/Kenjutsu						
Rank	Efeito (Rank Mínimo)					
	A (C)	E (C)	Ez (C)	C (C)	D (C)	DPT (C)
S	-30	-18	-30	-30	-30	+42
A	-15	-9	-15	-15	-15	+21
B	-6,5	-4	-6,5	-6,5	-6,5	+9,5
C	-3,5	-2	-3,5	-3,5	-3,5	+4,5
D	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	+1

Ninjutsu/Taijutsu/Kenjutsu Elemental	
Rank	Efeito (Rank Mínimo)

	Dt (C)	Ft (C)	Rt (C)	Kt (C)	St (C)
S	-18	+24	-18	-30	0
A	-9	+12	-9	-15	0
B	-4	+5,5	-4	-6,5	0
C	-2	+3	-2	-3,5	0
D	-0,5	+0,5	-0,5	-0,5	0

Distância				
Rank	Alcance (Rank Mínimo)			
	C-a-C (D)	Curto (D)	Médio (C)	Longo (B)
S	+24	0	-18	-30
A	+12	0	-9	-15
B	+5,5	0	-4	-6,5
C	+3	0	-2	-3,5
D	+0,5	0	-0,5	-0,5

Área		
Rank	Efeito (Rank Mínimo)	
	Pequena (C)	Grande (B)
S	-18	-42
A	-9	-21
B	-4	-9,5
C	-2	-4,5
D	-0,5	-1

--Criação de Jutsus de Defesa--

- Existem 2 tipos padrões de jutsus de defesa, sendo as armaduras que podem ser ativadas tanto como DN de Ninjutsu quanto no seu turno de ataque, e as barreiras que somente podem ser utilizadas como DN de Ninjutsu.
- A criação de ambos os jutsus é feita com o Modificador de Ninjutsu.
- Para iniciar a criação de um jutsu de defesa utiliza-se a mesma tabela inicial de dano por rank que é considerada para a criação de Ninjutsu, Taijutsu ou Kenjutsu.
- Caso a criação seja de armadura, é preciso possuir o elemento Doton, e então descontar o valor tabelado do dano médio do rank. Por exemplo: desejo criar uma armadura de rank B, ela resistirá um valor equivalente a 20 de dano (26,5 - 6,5). Agora só resta a rolagem final para confirmar se essa resistência possuirá algum valor alterado.
- Para a criação de barreiras existem mais opções, podem ser criadas com Doton ou Suiton, sendo que cada elemento tem sua peculiaridade: as barreiras de Doton caso não sejam totalmente destruídas podem ser utilizadas futuramente como meia cobertura (ganhando +1 na DN) e as barreiras de Suiton possuem um valor maior de absorção de dano mas desaparecem imediatamente após o uso.
- Os alcances para utilização das barreiras são os mesmos já citados, curto vale 4 metros, médio vale 8 e longo vale 15.
- As barreiras podem ter sua área aumentada para defender mais pessoas simultaneamente, sendo a área média capaz de defender duas pessoas e a grande capaz de defender até 4 pessoas. Lembrando que esse número de pessoas é considerando que estão enfileiradas,

ou seja, a barreira média possui 2 metros de largura e a grande 4 metros. Barreiras com área pequena conseguem defender apenas uma pessoa.

- Para criar uma barreira basta escolher o rank que ela irá possuir e então definir os valores, por exemplo: desejo criar uma barreira de Suito de Rank A que defenda somente a mim, a média de dano do Rank A é 60, então agora basta adicionar +30 que o Suito possui em suas barreiras e estará definido o valor médio que ela resistirá, 90! Resta então apenas as rolagens finais para definir se esse valor se manterá, aumentará ou decará.

Média Geral	
Rank	Dano
S	120
A	60
B	26,5
C	13,5
D	2,5

Armaduras	
Rank	Efeito (Rank Mínimo)
	Dt (C)
S	-30
A	-15
B	-6,5
C	-3,5
D	-0,5

Barreiras		
Rank	Efeito (Rank Mínimo)	
	Dt (C)	St (C)
S	+42	+60
A	+21	+30
B	+9,5	+13,5
C	+4,5	+6,5
D	+1	+2

Distância das Barreiras			
Rank	Alcance (Rank Mínimo)		
	Curto (C)	Médio (B)	Longo (A)
S	0	-18	-30
A	0	-9	-15

Área das Barreiras			
Rank	Tamanho (Rank Mínimo)		
	Pequena (C)	Média (B)	Grande (A)
S	0	-18	-42
A	0	-9	-21

B	0	-4	-7
C	0	-2	-3
D	0	-1	-1

B	0	-4	-9
C	0	-2	-5
D	0	-1	-1

--Criação de Estilos de Luta--

- Estilo de luta é uma técnica que ativa alguma habilidade específica de combate para o ninja utilizar durante um período de turnos.
- Existem diversas opções de efeitos num estilo de luta, que conta com todas as já citadas anteriormente em “jutsus padrões”. Porém também existe um adicional de “buffs”, que são efeitos que aprimoram o ninja, como aumentar seu deslocamento, ganhar +1 de modificador ou possuir vantagem nos seus ataques.
- Com o estilo de luta ativado, os ataques básicos do ninja possuirão todas as características definidas baseadas nessas tabelas.
- Começando pelas tabelas iniciais de média geral de dano e limite de efeitos por rank, que seguem a mesma lógica que os jutsus padrões porém com valores mais limitados.
- Os efeitos de atordoamento, empurrão, enraizamento, cegueira, derrubar e dano por turno podem ser utilizados, porém são limitados para ao menos rank B e possuem valores inferiores.
- Os elementos são extremamente importantes na criação de estilos de luta, pois são os primeiros efeitos que são liberados para utilizar no rank C, de acordo com os efeitos dos elementos.
- A tabela de Buffs é o principal diferencial, pois permite que o ninja aprimore suas características de batalha, como +3 de deslocamento, +1 em algum modificador definido na criação da técnica ou receber vantagem em todas suas jogadas de ataque. Esses buffs se manterão até que a técnica seja desativada.
- Assim como nos jutsus padrões, os estilos de luta podem possuir alcances e danos em área, porém para seus ataques básicos, por exemplo: posso criar um estilo de luta com alcance médio e área pequena, e sempre que eu quiser realizar um ataque básico (necessariamente 2 PA) o dano será o calculado pelas tabelas. Lembre-se que o alcance não é considerado como efeito, apenas a área.
- Caso o ninja decida ele também pode apenas criar um estilo de luta com efeitos, sem que modifique o dano dos seus ataques básicos, porém deve respeitar os limites de efeitos, os ranks mínimos e a soma final de dano nunca pode ser menor do que zero.
- Todo estilo de luta criado é preciso gastar 1 PA do seu turno de ataque para ativá-lo.
- Diferente dos jutsus padrões, os ninjas com estilos de luta que possuem alcances maiores que corpo-a-corpo não podem se locomover juntos da técnica, ela sempre será lançada sozinha.
- Estilos de luta criados em treino não podem possuir mais de 1 projétil nos seus ataques.
- Caso o estilo de luta possua algum efeito como enraizamento por exemplo, esse efeito terá uma chance de 33% de acontecer no alvo atacado (após acertar o golpe rola-se 1d6, caso caia 5 ou 6 o alvo é enraizado).
- Importante citar que o efeito “Dano por Turno” possui um acréscimo grande de dano, porém logo após todo o jutsu ser calculado considerando esse efeito ele deve ser dividido por 3 (ou multiplicado por 0,3) para se definir o verdadeiro dano da técnica, que após acertar a jogada de ataque irá causar esse dano no alvo durante os próximos 2 turnos do usuário. Importante lembrar que não se pode aplicar duas vezes o mesmo Dano por Turno no alvo, caso ele receba novamente o ataque básico isso irá apenas aumentar a duração.

- Um exemplo de criação: desejo criar um estilo de luta de rank B de Ninjutsu, com alcance médio, raio pequeno e que me faça receber +1 de Ninjutsu. Para descobrir o dano médio dos ataques básicos é preciso apenas somar o dano médio do rank B (13,5) com os redutores de alcance, área e buff de modificador, dessa forma o dano final será: $13,5 - 2 - 2 - 2 = 7,5$. Pronto! Agora resta apenas as rolagens finais de criação para confirmar quanto valerá esse dano e a técnica estará pronta.

Média Geral	
Rank	Dano
S	60
A	30
B	13,5
C	6,5
D	1,5

Limite de Efeitos	
Rank	Quantidade
S	4
A	3
B	2
C	1
D	0

Ninjutsu/Taijutsu/Kenjutsu						
Rank	Efeito (Rank Mínimo)					
	A (B)	E (B)	Ez (B)	C (B)	D (B)	DPT (B)
S	-15	-9	-15	-15	-15	+21
A	-7,5	-4,5	-7,5	-7,5	-7,5	+10,5
B	-3,5	-2	-3,5	-3,5	-3,5	+4,5
C	-1,5	-1	-1,5	-1,5	-1,5	+2,5
D	-0,5	0	-0,5	-0,5	-0,5	+0,5

Ninjutsu/Taijutsu/Kenjutsu Elemental					
Rank	Efeito (Rank Mínimo)				
	Dt (C)	Ft (C)	Rt (C)	Kt (C)	St (C)
S	-9	+12	-9	-15	0
A	-4,5	+6	-4,5	-7,5	0
B	-2	+2,5	-2	-3,5	0
C	-1	+1,5	-1	-1,5	0

D	0	+0,5	0	-0,5	0
---	---	------	---	------	---

Buffs			
Rank	Efeito (Rank Mínimo)		
	+3 Deslocamento (C)	+1 Modificador (B)	Vantagem (A)
S	-9	-9	-21
A	-4,5	-4,5	-10,5
B	-2	-2	-4,5
C	-1	-1	-2,5
D	0	0	-0,5

Distância				
Rank	Alcance (Rank Mínimo)			
	C-a-C (C)	Curto (C)	Médio (B)	Longo (A)
S	+12	0	-9	-15
A	+6	0	-4,5	-7,5
B	+2,5	0	-2	-3,5
C	+1,5	0	-1	-1,5
D	+0,5	0	0	-0,5

Área		
Rank	Efeito (Rank Mínimo)	
	Pequena (B)	Grande (A)
S	-9	-21
A	-4,5	-10,5
B	-2	-4,5
C	-1	-2,5
D	0	-0,5

--Rolagens Finais Para os Jutsus--

- Após a definição do dano médio das técnicas, o ninja fará 2 rolagens de d20 com o modificador necessário para a criação daquela técnica (Ninjutsu, Taijutsu ou Destreza).
- Uma rolagem será para definir o dano final da técnica. Uma rolagem boa garante que o dano da técnica seja multiplicado por 1,10 (aumentando em 10%), uma rolagem média mantém o dano da técnica no valor já calculado, e uma rolagem ruim irá reduzir em 10% o valor da técnica (multiplica-se o valor médio por 0,9). Essa rolagem também é feita para jutsus de defesa, considerando se ele resistirá 10% a mais ou a menos do dano médio calculado.
- Caso ocorra uma rolagem boa ou ruim do dano final da técnica, é provável que ele não seja um número múltiplo de 0,5. Por conta disso, após a multiplicação o valor final deve ser arredondado para o número mais apropriado, com o intuito de facilitar a definição dos dados que serão rolados no dano da técnica.

- E a outra rolagem será para o chakra, que pode ser um valor médio do rank, inferior ou superior. Nessa tabela são encontrados dois valores, o primeiro que está fora dos parênteses é o para as técnicas normais como jutsus de defesa e padrões, e o entre parênteses é para jutsus com duração por turno, como por exemplo estilos de luta.

Se menor ou igual a 7	Se entre 8 e 17	Se maior ou igual a 18
90% do dano	100% do dano	110% do dano

Rank	D	C	B	A	S
Menor ou igual a 7	5 (3)	13 (5)	28 (10)	61 (20)	
Entre 7 e 17	4 (2)	10 (4)	25 (9)	53 (18)	
Maior ou igual a 18	3 (1)	8 (3)	22 (8)	45 (15)	

--Criação de Marionetes--

- Marionetes são armas ninjas utilizadas por um estilo de ninjas muito específicos, e elas podem ser criadas assim como qualquer jutsu, porém possuem uma mecânica própria para isso.
- Inicialmente deve-se levar em consideração qual o rank que deseja que a marionete possua (esse custo é o mesmo da tabela de treino para jutsus). A primeira tabela irá definir os valores básicos da marionete.
- Os pontos citados no rank da marionete são os que poderão ser distribuídos para a definição dos status que a marionete irá possuir, que serão explicados mais à frente. Quanto maior o rank mais pontos podem ser utilizados para criar marionetes mais fortes..
- Ao criar uma marionete, o ninja também ganha um “manual” de como fazê-la, e com isso pode gastar o valor de Ryo indicado no rank para produzir outras marionetes iguais a esta criada, para caso a original quebre permanentemente ou ele simplesmente deseje possuir outra marionete com esses mesmos status. Importante lembrar que a marionete original que é criada no treino não possui custo em Ryo, apenas se o ninja desejar as cópias. Para conseguir essas cópias não é necessário período de treino, apenas o gasto em Ryo em uma loja de mercadorias já é o suficiente.
- Independente das características ou status da marionete, ela sempre possuirá um peso padrão indicado pelo seu rank na tabela, e esse valor é imutável.
- A segunda tabela é onde a marionete de fato será criada, utilizando os pontos do rank indicados anteriormente o ninja pode distribuir como bem entender para poder garantir os status desejados.
- Existem 4 status das marionetes que podem ser definidos: vida, modificador de ataque, deslocamento e número de compartimentos.
- A vida inicial de toda marionete será 5, ou seja caso o jogador não queira botar nenhum ponto em vida sua marionete possuirá 5. E para cada 2 pontos gastos ela ganhará 5 de vida, por exemplo: uma marionete que teve 6 pontos utilizados em vida terá um valor máximo de 20.

- O modificador de ataque é utilizado nas jogadas de ataque das marionetes e durante a batalha é utilizado somando com o Ninjutsu do usuário da técnica. Uma marionete que não possua nenhum ponto para aprimorar seu ataque terá um valor nas jogadas de ataque de -2 + Ninjutsu do usuário. Para cada 2 pontos gastos a marionete recebe +1 no modificador de ataque, ou seja, uma marionete que possuir 6 pontos gastos para aprimorar seu dado de ataque terá 1 no seu modificador, e as jogadas somarão o Ninjutsu do usuário.
- O deslocamento é um status que define quantos metros a marionete conseguirá se locomover para cada PA gasto, esse é um valor bruto que inicialmente começa com 1. E para cada ponto gasto para aumentar esse status a marionete ganhará +2 metros de deslocamento. Por exemplo: uma marionete que teve 3 pontos de aprimoramento para seu deslocamento poderá percorrer com 1 PA 7 metros.
- Os compartimentos são os espaços que a marionete possui para colocação de componentes, que amplificam suas habilidades de combate. Inicialmente toda marionete possui 0 compartimentos, e para cada 2 pontos gastos ela receberá 1 espaço de compartimento. Ou seja, caso o jogador gaste 6 pontos com compartimentos a marionete irá possuir 3 espaços para isso.
- A última coluna é a dos valores máximos que uma marionete pode possuir, ou seja, mesmo que possuam pontos para serem distribuídos, uma marionete nunca poderá ter mais do que 85 de vida, 6 de modificador de ataque, 13 de deslocamento ou 6 espaços para compartimentos. Essa limitação de valores máximos só pode ser quebrada para a criação de marionetes de rank S, que não possuem limites e podem ser criadas como o jogador preferir desde que sigam as outras regras impostas.

Rank	D	C	B	A	S
Pontos	7	14	25	42	70
Ryo	500	1000	2000	4000	8000
Peso (Kg)	1	1,5	2	2,5	3

Status	Custo	Variação	Base	Máximo
Vida	2 Pontos	5	5	85
Modificador de Ataque	2 Pontos	1	-2	6
Deslocamento	1 Ponto	2	1	13
Compartimentos	2 Pontos	1	0	6

CRIAÇÕES DE CLÃS/HABILIDADES INATAS

- Alguns clãs ou habilidades inatas possuem suas próprias tabelas de criação de jutsu. Existem duas opções de tabela: as que melhoram alguma já existente, como por exemplo o clã Uchiha que possui um dano maior nas suas técnicas de Katon criadas, e também existem as tabelas novas, que adicionam efeitos a partir da habilidade do ninja, como por exemplo com a habilidade inata Roubo de Chakra, que permite ao ninja criar técnicas com essa habilidade. Em ambas situações a utilização dessas tabelas é considerada como 1 efeito.

--Tabelas de Criação para Clãs--

- Sarutobi**

Ninjutsu/Taijutsu/Kenjutsu Elemental - Jutsus Padrões	
Rank	Efeito (Rank Mínimo)
	Kt (C)
S	-18
A	-9
B	-4
C	-2
D	-0,5

Ninjutsu/Taijutsu/Kenjutsu Elemental - Estilo de Luta	
Rank	Efeito (Rank Mínimo)
	Kt (C)
S	-9
A	-4,5
B	-2
C	-1
D	0

- Uchiha**

Ninjutsu/Taijutsu/Kenjutsu Elemental - Jutsus Padrões	
Rank	Efeito (Rank Mínimo)
	Kt (C)
S	-18
A	-9
B	-4

Ninjutsu/Taijutsu/Kenjutsu Elemental - Estilo de Luta	
Rank	Efeito (Rank Mínimo)
	Kt (C)
S	-9
A	-4,5
B	-2

C	-2
D	-0,5

C	-1
D	0

--Tabelas de Criação para Habilidades Inatas--

● Bakuton I e II

- Por se tratar de um elemento, as criações dessas Kekkei Genkai não podem ser misturadas com outros elementos, sejam eles um dos cinco principais (Katon, Fuuton, Suito, Raiton e Doton) ou outras Kekkei Genkais.

Área - Jutsus Padrões		
Rank	Efeito (Rank Mínimo)	
	Pequena (C)	Grande (B)
S	0	-24
A	0	-12
B	0	-5,5
C	0	-3
D	0	-0,5

Área - Estilo de Luta		
Rank	Efeito (Rank Mínimo)	
	Pequena (C)	Grande (B)
S	0	-12
A	0	-6
B	0	-2,5
C	0	-1,5
D	0	-0,5

● Kami (Papel)

- As criações das técnicas de papel recebem um acréscimo de dano, porém precisam de material fonte para isso. Cada Rank possui um valor de papéis necessário para utilização das técnicas.
- Para estilos de luta o número de papéis é utilizado durante duas situações: quando ativar a habilidade e para jogadas de ataque.

Ninjutsu/Taijutsu/Kenjutsu - Jutsus Padrões		
Rank	Efeito (Rank Mínimo)	Número de Papéis
	Kami (C)	
S	+24	48
A	+12	24

Ninjutsu/Taijutsu/Kenjutsu - Estilo de Luta		
Rank	Efeito (Rank Mínimo)	Número de Papéis
	Kami (C)	
S	+12	24
A	+6	12

B	+5,5	10
C	+3	5
D	+0,5	1

B	+2,5	5
C	+1,5	2
D	+0,5	1

APRIMORAMENTOS PERMITIDOS EM TREINO

--Jutsus--

- Durante o período de treino também é possível aprimorar os jutsus que o ninja já possui, as opções de aprimoramento são referentes ao aumento de dano da técnica, redução do custo de chakra, redução do custo de PA ou aumento de alcance.
- Para os aprimoramentos referentes a dano e custo de chakra, é rolado 1d20 com o modificador adequado para a técnica. Esse valor final será o que definirá se será uma rolagem boa, média ou ruim, e para cada uma dessas 3 opções existem valores diferentes.
- Em relação ao aumento de dano, basta calcular a média da técnica (explicado mais à frente no livro) e então multiplicar pelo valor referente a rolagem: rolagens ruins aumentam o dano em 10% (multiplique o dano por 1,10), rolagens médias aumentam o dano em 15% (multiplique o dano em 1,15) e rolagens boas aumentam o dano em 20% (multiplique o dano em 1,20).
- Para redução de chakra os valores são os mesmos, porém são consideradas como reduções, ou seja: uma rolagem boa reduz o custo de chakra em 20% (multiplique por 0,8), uma rolagem média reduz o custo de chakra em 15% (multiplique por 0,85) e uma rolagem ruim reduz em 10% (multiplique por 0,9). O valor final calculado na redução de chakra deve ser sempre arredondado para cima, ou seja, caso o valor final termine em 20,3 ele deve ser considerado como 21.
- A maioria dos jutsus possuem um custo de chakra que podem ser colocados entre os limites de cada rank, seja ele por turno ou total, esses valores são indicados nas tabelas abaixo. Caso o jutsu não esteja dentro dos parâmetros de chakra, a única regra que deve ser considerada na sua redução é de que seu valor final deve ser multiplicado para cima, como já foi citado anteriormente.
- Jutsus de Rank D não podem ter seu custo de chakra aprimorado.
- Para os aprimoramentos de aumento de alcance ou redução de PA não é necessária uma rolagem, pois seguem uma regra linear própria.
- É possível aprimorar o alcance das técnicas, e elas seguem um caminho linear, sendo necessariamente do curto para o médio e do médio para o longo. Técnicas com alcance corpo-a-corpo não podem ter seu limite aumentado. Técnicas que possuam área pequena podem ser aumentadas para área grande.
- A redução de PA de uma técnica segue uma forma simples: o valor total de PA da técnica é reduzido pela metade e arredondado para cima, por exemplo: 7 PA se tornam 4. Porém essa redução nunca pode ser maior do que 3 PA, ou seja: um jutsu com 9 PA teoricamente deveria se tornar de 5 PA, mas essa redução é superior a 3, então um jutsu de 9 PA se tornará de 6. Um jutsu aprimorado nunca pode possuir um valor de PA inferior a 1.
- Ao aprimorar um jutsu ele ficará cada vez mais potente, e por conta disso seu rank também subirá, e isso segue uma regra simples baseada em quão bom foi o treino.

- Como já foi falado anteriormente, aprimoramentos de dano e chakra podem ser boas, médias ou ruins. E cada uma dessas rolagens possuirá um “peso” próprio, sendo a rolagem boa 3, a média 2 e a ruim 1. Esses valores serão levados em conta conforme a técnica for aprimorada. Como o aumento de alcance é algo previsível, sempre que o ninja decidir aprimorar o alcance de sua técnica o peso dela será considerado como 3. E para reduções de PA o peso considerado será 4.
- Todo o jutsu possui um Rank de aprimoramento. 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 alcance, 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 rank de aprimoramento em 5, e o valor suba em 3, o excedente será somado no próximo rank de aprimoramento, que se tornará 3.
- Técnicas que possuem efeitos melhores por conta do seu rank (como o CD de um enraizamento ou o dano extra de queimadura de um jutsu de Katon) não melhoram conforme o rank de aprimoramento da técnica subir. Esses valores irão se manter sempre os mesmos, assim como os limites máximos e mínimos de chakra serão sempre os considerados como do rank inicial da técnica.

Se menor ou igual a 7	Se entre 8 e 17	Se maior ou igual a 18
+10% de Dano	+15% de Dano	+20% de Dano
-10% de Chakra	-15% de Chakra	-20% de Chakra

Aumento no Rank de Aprimoramento	Tipo de Aprimoramento
Peso 1	Rolagem Ruim (Menor ou igual a 7)
Peso 2	Rolagem Média (Entre 8 e 17)
Peso 3	Rolagem Boa (Maior ou igual a 18) e Aumento de Alcance (de Curto para Médio ou de Médio para Longo)
Peso 4	Redução de PA e Aumento de Área (de Pequena para Grande)

Rank	Chakra Mínimo (por Turno)	Chakra Máximo (por Turno)
D	1 (1)	5 (2)
C	6 (3)	15 (5)
B	20 (7)	30 (10)
A	40 (13)	65 (22)
S		

--Tabela de Soco--

- O dano de um ataque básico (soco ou chute) é algo que pode evoluir juntamente com o personagem. Quando o soco não é aprimorado com um estilo de luta ele possui um valor próprio sem custo de chakra.
- Inicialmente todos os ninjas começam dando 1d4 de dano nos seus golpes e podem evoluir de duas formas: com a perícia de Taijutsu ou com aprimoramento no treino.
- Existem 12 níveis de soco, que são divididos em 3 ranks: C, B e A.
- Para aprimorar o dano do soco é preciso utilizar os custos de treino para um aprimoramento do rank atual. Por exemplo: desejo evoluir o nível do soco do personagem do 4 para o 5, será preciso gastar um aprimoramento de rank C.
- O ninja só pode possuir socos de rank B e A após conquistar a segunda perícia de Taijutsu, antes disso o máximo de dano que pode possuir é 2d6.
- Não é possível possuir um dano de soco maior que o de nível 12 (3d12 + 2d8) por meios convencionais.

Nível	Rank	Dano
1	C	1d4
2	C	1d6
3	C	1d6 + 1d4
4	C	2d6
5	B	2d8
6	B	2d10
7	B	2d12
8	B	2d12 + 1d4
9	A	2d12 + 2d4
10	A	2d12 + 2d8
11	A	2d12 + 2d10
12	A	3d12 + 2d8

TRANSFORMANDO DANO EM DADOS

- Durante boa parte deste livro falamos em média de dano, porém ao jogar é necessário rolar dados, e não considerar um número exato, então agora iremos ensinar como que pegamos esse valor e o transformamos em dados para serem utilizados durante o jogo.
- O cálculo é bem simples, a média de valor de um dado será equivalente a metade do seu valor máximo + 0,5. Ou seja, a média de 1d10 é a metade de 10 + 0,5 (5,5).
- Por esse motivo que os valores de dano são sempre arredondados para múltiplos de 0,5.

- O valor da média final será sempre o somatório das médias de todos os dados rolados, por exemplo: a média de 2d10 será 11.
- Essa conta também deve ser feita antes de aprimorar o dano de alguma técnica, pois durante a multiplicação deverá ser levado em conta esse número exato de média. Por exemplo: quero aprimorar uma técnica que o dano é formado por 1d8 + 1d6, o valor a ser considerado será a soma das médias desses dados, ou seja 8!
- Lembre-se que quanto menor o número de dados rolados maior será a variação dos valores, isso pode ser bom ou ruim, dependendo apenas da sua sorte!
- Agora para definir quais dados serão rolados para a sua técnica basta olhar a tabela a seguir com a média de todos os dados e encontrar um valor adequado.
- Às vezes para encontrar o valor de dados desejado será preciso de muita tentativa e erro, por conta disso recomendamos o site: anydice.com. Utilizá-lo é simples, apenas digite ao lado da palavra “output” a combinação de dados desejada com a letra “d”, como por exemplo 3d4 ou 1d6 + 1d4 e clique em “calculate”. Logo abaixo aparecerão diversas formas de demonstrar como os resultados da rolagem irão variar, porém o mais importante é a média, que estará escrita entre parênteses ao lado da palavra “output 1”. Dentro desses parênteses existirão 2 números separados por uma barra, o valor de média será o da esquerda.

Dado	Média
1d4	2,5
1d6	3,5
1d8	4,5
1d10	5,5
1d12	6,5
1d20	10,5