NARUTO VR PVP

X Estrutura do Jogo

- Sistema de rolagem: **D100** pra iniciativa.
- Dano: d20 + buffs (variando por habilidade).
- Decks **fechados e únicos** por personagem.
- Duelo melhor de 3 (1x1) / eliminação direta (multiplayer).

BASE MECÂNICA

1. Iniciativa

- Cada rodada começa com ambos rolando D100.
- Quem tirar o maior número vence a iniciativa e ataca primeiro.
- Empate = ambos rolam novamente.

2. Dano

- Ataques são resolvidos com D20 + buffs de habilidades (d4, d6, d8, d10).
- Cada personagem tem uma "Força Base" que influencia o tipo de dado bônus.
 - Ex: personagens de alto poder bruto usam d10, ninjas táticos d8, suporte d4/d6.

3. HP e Resistência

- Cada personagem possui seu próprio nível de HP
- Habilidades defensivas reduzem dano por porcentagem (ex: -20%) ou por dado (d6, d8).

4. Passivas

Entram no jogo no início da batalha e ficam ativas sempre.

Podem ser buffs permanentes, contra-ataques, curas automáticas, etc.

5. Cooldown em Turnos

Cada habilidade tem um número fixo de turnos para "recarregar".

- Ultimate 3 turnos
- Habilidade poderosa 2 turnos
- Genjutsu/defensiva 1 turno
- Ataque básico livre

b Como aplicar:

Quando o player usa, ele marca "em cooldown" com um contador. Depois do número de rodadas, pode usar de novo.

PERSONAGENS:

Madara Uchiha

Tier: SS

Estilo: Domínio / Controle / Destruição

Buff Base: d10

HP: 130

Passiva — Olhos do Apocalipse

Sempre que Madara perde uma rodada, ele ganha +5 de bônus cumulativo na próxima rolagem de iniciativa. (Escala rápido; difícil de manter ele pra baixo por muito tempo.)

X Habilidades:

1. **Susano'o Perfeito (Ultimate)** — Rolagem: d20 + d10 + 10 fixo. Dano maciço. Durante a próxima rodada, Madara reduz o dano recebido em 25%.

- 2. **Chamas Eternas (Amaterasu)** Rolagem: d20 + d6. Queima o alvo por 2 turnos consecutivos, causando +8 de dano fixo por turno.
- 3. **Meteorito Divino** Rolagem: d20 + d8. Se o resultado do D20 for 15 ou mais, causa o dobro de dano.
- 4. Clones das Sombras Uchiha (ataque base) Rolagem: d20 + d6.
- 5. **Rinnegan da Ressurreição (Defensiva)** Uma vez por duelo, revive com 40 HP após morrer.

Estilo de jogo: É o "chefão". Sustenta pressão, sobrevive, e vira o jogo mesmo em desvantagem.

Minato Namikaze

Tier: SS

Estilo: Velocidade / Precisão / Golpes fatais

Buff Base: d8

HP: 100

Passiva — O Relâmpago Amarelo

Sempre que vence a iniciativa, ganha +5 de dano fixo na próxima habilidade usada.

Habilidades:

- Rasengan Espiral Triplo (Ultimate) Rolagem: d20 + d10.
 Dano alto. Se a rolagem for 17+, ignora 50% da defesa do inimigo.
- Hiraishin Técnica do Deus Voador Rolagem: d20 + d8.
 Teleporta antes do ataque inimigo e anula completamente o dano daquela rodada. (1x por duelo)
- Kunai Marcado Rolagem: d20 + d6.
 Marca o inimigo. No próximo ataque, ganha +d8 adicional de dano.
- 4. Explosão Relâmpago (ataque base) Dano fixo: 18.
- 5. **Reflexo Absoluto (Defensiva)** Reduz o dano recebido em 50% se o inimigo tirar menos que 60 na iniciativa.

Estilo de jogo: Rápido e letal. Joga no contra-ataque, ganha vantagem com timing e leitura.

Nagato Uzumaki (Pain)

Tier: SS

Estilo: Estratégico / Controle de Campo / Sustentação

Buff Base: d8

HP: 110

Passiva — Seis Caminhos da Dor

A cada rodada, pode ativar um dos "Caminhos" passivamente (só um por turno):

- Caminho Asura: +d6 de dano.
- Caminho Naraka: Cura 10 HP.
- Caminho Deva: Reduz 25% do dano recebido.
- Caminho Animal: +5 na iniciativa.
- Caminho Preta: Absorve buffs do inimigo (remove 1 efeito ativo).
- Caminho Humano: Se vencer a rodada, o inimigo perde -5 na próxima rolagem de iniciativa.

****** Habilidades:

- Chibaku Tensei (Ultimate) Rolagem: d20 + d10.
 Se o D20 for 18+, o alvo fica preso e perde a próxima rodada.
- 2. **Shinra Tensei** Dano fixo: 25 e empurra o inimigo (nega buffs de dano no próximo turno).
- 3. **Bansho Ten'in** Rolagem: d20 + d8. Puxa o inimigo; se acertar, seu próximo ataque ganha +d6.
- Invocação dos Caminhos (ataque base) Escolhe +1 efeito adicional do Caminho da Dor, além da passiva.
- Absorção de Chakra (Defensiva) Reduz dano em d10 e cura metade do valor reduzido.

Estilo de jogo: O "xadrezista". Joga no controle total, nega buffs, cura, e explode quando decide.

•

🌿 Hashirama Senju

Tier: SS

Estilo: Tank / Regeneração / Controle de Campo

Buff Base: d10

HP: 130

Passiva — Coração da Floresta Viva

Regenera 5 HP por rodada. Toda vez que vence uma rodada, cria uma "Raiz Espiritual" — cada raiz dá +2 de dano fixo em todos os ataques futuros (acumula até 3x).

****** Habilidades:

- Deus da Floresta (Ultimate) Rolagem: d20 + d10 + 10 fixo.
 Dano devastador. Cura 20 HP após o ataque.
- 2. **Mokuton: Mão Verdadeira dos Mil Dragões** Rolagem: d20 + d8. Causa dano em área. Em batalhas 2v2+, atinge todos os oponentes.
- 3. **Domínio do Buda Gigante** Reduz o dano recebido em 50% por 2 turnos.
- 4. **Semente de Cura (ataque base)** Cura d10 + 10 HP (pode ser usada mesmo após perder a iniciativa).
- 5. **Mokuton: Prisão Raiz (Defensiva)** Impede o inimigo de usar habilidades na próxima rodada se ele rolar menos de 50 na iniciativa.
- Estilo de jogo: Sustentação e domínio. Dura mais que qualquer outro e vence por consistência.

Izuna

Tier: SS

Estilo: Ilusão / Reversão / Rinnegan híbrido

Buff Base: d8

HP: 100

Passiva — Dualidade Carmesim

Izuna alterna entre Modo Sharingan e Modo Rinnegan a cada rodada:

- Sharingan: +d8 de dano em ataques.
- Rinnegan: +d8 em defesa e pode negar efeitos negativos.

****** Habilidades:

- Rinne Sharingan: Juízo Carmesim (Ultimate) Rolagem: d20 + d10.
 Se a rolagem for 18+, o inimigo perde metade dos buffs ativos e 15 HP fixos.
- Chamas do Infinito Dano fixo: 20.
 Se estiver no modo Sharingan, adiciona +d6 extra; se no modo Rinnegan, cura 10 HP.
- 3. **Olhar do Destino** Cancela a habilidade do oponente e causa 10 de dano direto (1x por duelo).
- 4. **Lótus Carmesim (ataque base)** Rolagem: d20 + d8. Se o resultado for 15+, Izuna ganha +10 em sua próxima rolagem de iniciativa.
- 5. **Caminho da Ilusão (Defensiva)** Reflete metade do dano recebido e reduz o restante em d8.

Estilo de jogo: Imprevisível. Joga com alternância de modos, forçando o oponente a errar timing e gastar habilidades à toa.

🌉 Terceiro Kazekage

Tier: SS

Estilo: Magnetismo / Controle Territorial / Precisão Mortal

Buff Base: d8 HP: 100

Passiva — Areia de Ferro Viva

Toda vez que vence a iniciativa, ele cria uma *Barreira Magnética* — cada barreira reduz o próximo dano recebido em 20% (acumula até 3x).

X Habilidades:

- Domínio do Ferro Celestial (Ultimate) Rolagem: d20 + d10.
 Se o resultado for 17+, o inimigo perde 1 dado de buff na próxima rodada.
- Lança de Ferro Negro Dano fixo: 22.
 Se o inimigo estiver com menos de 40 HP, dano dobrado.
- 3. **Campo Magnético** Reduz em d8 o dano de todos os ataques inimigos por 1 rodada.

- 4. Areia Negra: Prisão de Ferro (ataque base) Rolagem: d20 + d6. Se o resultado for 15+, o inimigo perde a próxima iniciativa automaticamente.
- 5. Parede de Ferro Vivo (Defensiva) Dano recebido reduzido em 50%. Se usada após uma perda de iniciativa, reflete 10 de dano fixo.

Estilo de jogo: Frio e tático. Puni erros, impõe ritmo, e joga com vantagem matemática.

Itachi Uchiha

Tier: S

Estilo: Controle mental / Ilusão / Precisão mortal

Buff Base: d8

HP: 100

Passiva — Olhar da Verdade

Uma vez a cada 3 rodadas, Itachi pode forçar o inimigo a re-rolar a iniciativa.

Habilidades:

- 1. **Tsukuyomi (Ultimate)** Rolagem: d20 + d10. Se a rolagem for 17+, o inimigo perde o próximo turno e recebe 15 de dano fixo.
- 2. Amaterasu Rolagem: d20 + d6. Queima o alvo por 2 turnos, causando +6 de dano por rodada.
- 3. Corvos do Caos Reduz o próximo ataque inimigo em d8.
- 4. Genjutsu da Lua (ataque base) Se vencer a iniciativa, impede o inimigo de usar ultimates por 1 turno.
- 5. **Susano'o (Defensiva)** Reduz o dano em 50% e reflete d6 de volta.

Estilo de jogo: Controle psicológico. Ganha não por força, mas por negar ações e manipular o ritmo da luta.

🐸 Jiraiya

Tier: S

Estilo: Versátil / Invocador / Dano escalável

Buff Base: d8

HP: 120

Passiva — Sábio dos Sapos

Após o 2º turno, entra automaticamente em *Modo Sábio*, ganhando +d6 em todos os ataques.

****** Habilidades:

- Rasengan Supremo (Ultimate) Rolagem: d20 + d10.
 Se o resultado for 18+, causa +10 de dano fixo e derruba o inimigo (perde buffs ativos).
- Invocação: Gamabunta Rolagem: d20 + d8.
 Dano pesado. Se vencer a iniciativa, ignora defesa inimiga.
- 3. **Óleo Flamejante** Rolagem: d20 + d6. Dano moderado, mas o inimigo perde -5 em sua próxima iniciativa.
- 4. Chicote do Sapo Sábio (ataque base) Dano fixo: 15. Pode ser usado mesmo após perder a iniciativa.
- Campo de Chakra Sábio (Defensiva) Reduz o dano recebido em d8 e cura 5 HP.

Estilo de jogo: Equilíbrio total. Brilha com timing e sequência certa de buffs.

X Tobirama Senju

Tier: S

Estilo: Controle / Velocidade / Necromancia

Buff Base: d8 HP: 110

🞴 Passiva — O Segundo Relâmpago

Sempre que vencer uma iniciativa, ganha +5 de bônus fixo de dano até o fim da luta (acumula até 3x).

💥 Habilidades:

- 1. **Edo Tensei (Ultimate)** Rolagem: d20 + d10. Invoca um clone zumbi que causa d8 de dano extra automático por 2 rodadas.
- Explosão de Água Cortante Rolagem: d20 + d8.
 Dano direto.

- 3. **Técnica de Substituição Avançada** Se o inimigo rolar menos de 60 na iniciativa, o ataque dele erra.
- Clone de Água (ataque base)— Rolagem: d20 + d6.
 Cria um clone que reduz o próximo dano recebido em d6.
- 5. **Vórtice da Morte (Defensiva)** Dano recebido reduzido em 50% e causa d6 de dano de retorno.

Estilo de jogo: O ninja da frieza. Causa dano constante e mantém controle matemático da luta.

Sasuke Uchiha

Tier: S

Estilo: Ofensivo / Burst / Versátil

Buff Base: d8

HP: 100

Passiva — Relâmpago Indomável

A cada rodada que perde a iniciativa, ganha +d6 de bônus acumulativo no próximo ataque.

Habilidades:

- Kirin (Ultimate) Rolagem: d20 + d10.
 Se o resultado for 17+, o dano é dobrado.
- 2. **Chidori** Rolagem: d20 + d8. Ignora 50% da defesa.
- Amaterasu Rolagem: d20 + d6.
 Dano contínuo de +5 por 2 rodadas.
- 4. Shuriken Eletrificado (ataque base) Dano fixo: 15, ignora buffs de redução.
- 5. Susano'o Costal (Defensiva) Reduz dano em d8 e devolve d6 de choque.
- Estilo de jogo: O assassino puro. Se pegar o ritmo, ninguém segura.



Tier: S

Estilo: Agressivo / Ritmo / Tanque ofensivo

Buff Base: d10

HP: 115

🎴 Passiva — Rima Letal

Toda vez que vence a iniciativa, o próximo ataque causa +5 fixo de dano. Se perder 2 rodadas seguidas, entra em Modo Biju automaticamente (+d8 em todos os ataques por 2 turnos).

***** Habilidades:**

- 1. Modo Hachibi (Ultimate) Rolagem: d20 + d10 + 10 fixo. Dano massivo e ignora qualquer defesa ativa.
- 2. Espadas do Ritmo Rolagem: d20 + d8.

Dano médio-alto. Pode ser usada mais de uma veze se tirar 18+.

- 3. **Bijuudama** Dano fixo: 25, mas perde a próxima iniciativa automaticamente.
- 4. Estilo Trovão: Punição Rítmica (ataque base) Rolagem: d20 + d6. Se vencer a iniciativa, dano dobrado.
- 5. Ritmo do Raper (Defensiva) Reduz dano em 40% e devolve 10 fixo.

Estilo de jogo: Força bruta com flow. Bate muito, aguenta muito, e vira o jogo no Modo Biju.

Pakura de Sunagakure

Tier: S

Estilo: Dano Contínuo / Explosão de Calor / Efeito em Área

Buff Base: d8

HP: 100

🞴 Passiva — Fusão Escaldante

Sempre que vence a iniciativa, aplica Marcação de Calor no inimigo — reduz 2 de HP por rodada (acumula até 3x).

***** Habilidades:**

1. Shakuton: Karura (Ultimate) — Rolagem: d20 + d10. Dano altíssimo. Se o inimigo estiver marcado com 3 Marcações de Calor, o dano é dobrado.

2. Explosão Solar — Rolagem: d20 + d8.

Dano em área (atinge todos os inimigos em batalhas múltiplas).

3. Rajada Escaldante — Dano fixo: 18.

Reduz em -5 a próxima rolagem de iniciativa do inimigo.

4. Bala de Calor Condensado (ataque base) — Rolagem: d20 + d6.

Se tirar 16+, causa +d6 de dano extra e aplica uma marca adicional.

5. **Escudo Termal (Defensiva)** — Reduz dano em 40% e remove 1 *Marcação de Calor* do próprio corpo.

Estilo de jogo: Queima o campo inteiro. Ganha por *stacking* e controle de temperatura — lenta, mas implacável.

✓ Kakashi Hatake

Tier: S

Estilo: Estratégico / Cópia / Adaptação

Buff Base: d8

HP: 100

Passiva — Sharingan do Tático Supremo

Uma vez por duelo, pode copiar uma habilidade usada pelo inimigo e adicioná-la ao seu arsenal por 2 rodadas.

****** Habilidades:

1. Raikiri (Ultimate) — Rolagem: d20 + d10.

Se o resultado for 18+, ignora completamente a defesa do inimigo.

2. Clone das Sombras — Rolagem: d20 + d6.

Adiciona +d6 de dano ao próximo ataque e reduz dano recebido em d6.

3. Kuchiyose: Cães Ninjas — Rolagem: d20 + d8.

Dano médio e reduz a iniciativa do inimigo em -5.

4. Kamui (ataque base) — Rolagem: d20 + d8.

Se tirar 19+, remove completamente o próximo ataque inimigo.

5. **Substituição Avançada (Defensiva)** — Reduz dano em d8 e, se o inimigo rolar menos de 60, ele erra o ataque.

Estilo de jogo: Adaptação total. Nunca joga da mesma forma, e castiga quem age por impulso.

X Darui

Tier: S

Estilo: Armamentista / Raio / Estratégico

Buff Base: d10

HP: 100

Passiva — Herdeiro das Armas Divinas

Ao início do duelo, Darui escolhe **uma arma lendária** para empunhar. Cada uma altera seu estilo de jogo:

- Shichiseiken (Espada das Sete Palavras): +d8 de dano no ataque base.
- **Benihisago (Cabaça Vermelha):** Permite selar o inimigo (nega a próxima habilidade dele/ deve adivinhar qual habilidade será utilizada pelo oponente).
- Zanbatou (Espada Gigante): Dano fixo +10 em todos os ataques

X Habilidades:

- Raiton: Pantera Negra (Ultimate) Rolagem: d20 + d10.
 Dano altíssimo. Se o inimigo estiver selado, dano dobrado.
- Corte Relâmpago Rolagem: d20 + d8.
 Causa +d6 adicional se estiver usando a Shichiseiken.
- 3. **Ataque Combinado: Espada & Raio** Dano fixo: 20. Pode ser usado mesmo após perder a iniciativa.
- 4. **Selo Relâmpago (ataque base)** Rolagem: d20 + d6. Se rolar 17+, o inimigo perde 1 buff ativo.
- 5. **Guarda Magnética (Defensiva)** Reduz dano em 50% e concede +5 de bônus na próxima iniciativa.

Estilo de jogo: O duelista. Alterna estilos conforme a arma — quem subestima, cai sem entender o porquê.

6 Naruto Uzumaki

Tier: S

Estilo: Híbrido / Chakra Massivo / Superação

Buff Base: d10

HP: 110

Passiva — Espírito Indomável

Ao chegar em 40 HP ou menos, entra automaticamente no *Modo Sábio dos Seis Caminhos* — ganha +d10 em todos os ataques e cura 15 HP instantaneamente (1x por duelo).

****** Habilidades:

- 1. **Rasenshuriken (Ultimate)** Rolagem: d20 + d10 + 10 fixo. Dano altíssimo. Se a rolagem for 18+, ignora qualquer defesa ativa.
- 2. **Modo Sábio** Ativa buff de +d8 em todos os ataques por 2 rodadas.
- 3. Clone das Sombras (ataque base) Rolagem: d20 + d8. Adiciona +d6 de dano no próximo ataque.
- 4. Rasengan Dano fixo: 30
- 5. Manto de Chakra (Defensiva) Reduz o dano em 50% e cura d6 HP.

Estilo de jogo: Força bruta com alma. Mistura poder, resiliência e timing — quanto mais apanha, mais letal fica.

Gaara do Deserto

Tier: A

Estilo: Defesa Absoluta / Controle de Campo

Buff Base: d8

HP: 120

Passiva — Areia Protetora Automática

Toda vez que Gaara sofre dano acima de 15, ele bloqueia automaticamente 5 de dano e ganha +d6 na próxima rolagem.

**** Habilidades:**

- Sepultamento do Deserto (Ultimate) Rolagem: d20 + d10.
 Se o inimigo tiver menos de 50% de HP, dano dobrado.
- 2. Escudo de Areia Reduz 60% do dano e reflete d6.

- 3. Chuva de Areia (ataque base) Rolagem: d20 + d8. Dano em área e reduz a iniciativa dos inimigos em -5.
- 4. **Cúpula do Deserto** Cria defesa intransponível que absorve 50% do dano.
- 5. Lâmina de Sílica Rolagem: d20 + d6. Dano médio
- Estilo de jogo: O muro. Ganha por paciência, sufoca o campo e vence na consistência.

💪 Tsunade Senju

Tier: A

Estilo: Tank / Regeneração / Suporte Tático

Buff Base: d8

HP: 150

Passiva — Selo da Força Centenária

Ao cair abaixo de 40 HP, regenera instantaneamente 30 HP e recebe +d8 em força física por 2 rodadas.

Habilidades:

- 1. Soco Monumental (Ultimate) Rolagem: d20 + d10. Se o resultado for 18+, o inimigo perde o próximo turno.
- Regeneração Celular Cura 20 HP e remove efeitos negativos.
- 3. Chute Sísmico Rolagem: d20 + d8. Reduz a iniciativa do inimigo em -8 e causa dano fixo de 10.
- 4. **Ataque Médico de Precisão (ataque base)** Rolagem: d20 + d6. Dano baixo, mas ignora buffs de defesa.
- 5. Postura de Combate Reduz 50% do dano recebido e acumula +d6 de força no próximo ataque.
- Estilo de jogo: Tank e curandeira bruta. Aguenta tudo e vira o jogo no soco.



Tier: A

Estilo: Elemental / Duplo Estilo (Lava e Névoa)

Buff Base: d8

HP: 100

Passiva — Beleza Mortal

Toda vez que acerta um ataque crítico (18+), reduz em -d6 o ataque do inimigo por 1 rodada.

****** Habilidades:

- Yōton: Lava Derretida (Ultimate) Rolagem: d20 + d10.
 Dano altíssimo em área. Inimigos queimados perdem -5 de iniciativa.
- 2. Futton: Névoa Ácida Dano fixo de 20 e ignora defesa.
- 3. **Lança de Vapor** Rolagem: d20 + d8. Se a rolagem for 17+, causa dano duplo.
- 4. Barreira de Vapor (Ataque base) Reduz 60% do dano e reflete d6.
- 5. **Manipulação Tática de Névoa** Cega o inimigo por 1 rodada (ele rola -d6 no próximo turno).

Estilo de jogo: Controle de campo e punição de críticos. Ideal pra quem joga com frieza e posicionamento.

Obito Uchiha (Versão Máscara)

Tier: A

Estilo: Intangível / Surpresa / Manipulação Espacial

Buff Base: d10

HP: 100

🎴 Passiva — Kamui Dimensional

1x por rodada, pode ignorar completamente o dano de um ataque físico (porém perde a próxima iniciativa).

***** Habilidades:**

Kamui (Ultimate) — Rolagem: d20 + d10.
 Dano altíssimo.

- 2. **Correntes Dimensionalizadas** Rolagem: d20 + d8. Prende o inimigo (ele não pode usar ultimates por 1 rodada).
- 3. **Explosão Espacial** Dano fixo: 15 e remove 1 buff ativo do inimigo.
- 4. **Submissão Fantasma (ataque base)** Rolagem: d20 + d6. Dano baixo, mas se tirar 18+, rouba o próximo turno do inimigo.
- 5. Intangibilidade Parcial (Defensiva) Reduz o dano em 70% por 1 ataque.

Estilo de jogo: Jogo mental e controle de tempo. Parece que não está lutando — até que você some do mapa.

***** Haku

Tier: A

Estilo: Velocidade / Precisão / Reflexo

Buff Base: d8

HP: 95

Passiva — Espelhos de Gelo Sagrado

Se Haku perder a iniciativa, ganha +d6 no ataque seguinte.

****** Habilidades:

- Mil Agulhas Mortais (Ultimate) Rolagem: d20 + d10.
 Dano altíssimo. Se o inimigo estiver congelado, ignora a defesa e dobra o dano.
- 2. **Espelhos Demoníacos** Garante d4 de buff de ataque por 2 rodadas.
- 3. **Lâmina de Gelo (ataque base)** Rolagem: d20 + d8. Causa +d6 se o resultado for 17+.
- 4. **Prisão Congelante** Dano leve, mas paralisa o inimigo por 1 rodada (1x por duelo).
- 5. **Desvio Espelhado (Defensiva)** Reduz 40% do dano e garante +5 na próxima iniciativa.
- Estilo de jogo: Assassino rápido. Brilha em duelos curtos e duplas.



Tier: A

Estilo: Precisão / Controle de Chakra / Defesa Leve

Buff Base: d8

HP: 95

Passiva — Byakugan Supremo

Pode prever um ataque a cada 2 duelos — anulando completamente o dano.

X Habilidades:

- Punhos Gentis: 64 Palmas (Ultimate) Rolagem: d20 + d10.
 Se o resultado for 18+, o inimigo sofre +15 fixo e perde todos os buffs ativos.
- 2. Campo de Defesa Rotacional Reduz 50% do dano e reflete d6.
- 3. **Golpe Preciso de Chakra** Rolagem: d20 + d8. Remove 1 buff ativo do inimigo.
- 4. Combo Hyuuga Avançado (ataque base) Dano fixo: 15 + d6.
- 5. **Forma Defensiva do Punho Gentil** Reduz 30% do dano e garante +5 na iniciativa.

Estilo de jogo: Controle total. Não brilha no dano, mas decide o ritmo e frustra qualquer ofensiva.

🐠 Chōjūrō (Mizukage da Névoa)

Tier: B

Estilo: Espadachim / Burst / Precisão

Buff Base: d8

HP: 90

Passiva — Mestre da Hiramekarei

A cada 2 ataques bem-sucedidos, carrega chakra na espada e adiciona +d10 de dano no próximo golpe.

***** Habilidades:**

- Liberação de Chakra: Corte de Luz (Ultimate) Rolagem: d20 + d10.
 Dano massivo, ignora 30% da defesa inimiga.
- 2. **Golpe Fluido** Rolagem: d20 + d8. Se for 17+, golpe crítico (dano dobrado).

- 3. Postura da Névoa Oculta Reduz em 40% o dano e aumenta a iniciativa em +5.
- 4. Ataque Duplo Hiramekarei (ataque base) Dano fixo: 15 + d6.
- 5. **Defesa de Chakra (Defensiva)** Reduz 50% do dano e adiciona +d4 na próxima rolagem.

Estilo de jogo: Burst limpo e técnico. Quem domina o timing, vira uma serra invisível no campo.

Crochimaru

Tier: B

Estilo: Manipulação / Veneno / Regeneração

Buff Base: d8

HP: 120

Passiva — Imortal Experimental

Ao morrer pela primeira vez, retorna com 30 HP (1x por duelo).

Habilidades:

- Mandíbula da Serpente Branca (Ultimate) Rolagem: d20 + d10.
 Dano altíssimo, rouba 10 HP do inimigo.
- Invocação: Manda Rolagem: d20 + d8.
 Causa dano em área e reduz em -d4 o dano de todos por 1 rodada.
- Kusanagi (ataque base) Dano fixo: 18.
 Se o inimigo estiver abaixo de 40 HP, dano dobrado.
- 4. **Técnica de Regeneração Proibida** Cura 15 HP e remove status negativos.
- 5. **Serpentes Defensivas** Reduz o dano recebido em 60% e causa 5 de dano fixo em retribuição.
- Estilo de jogo: Um inferno constante. Dificílimo de matar, veneno e dano constante.



Tier: B

Estilo: Genjutsu / Controle Mental / Suporte Psíquico

Buff Base: d6

HP: 85

Passiva — Beleza Hipnótica

Toda vez que vence uma rolagem de iniciativa, reduz a iniciativa do inimigo em -d8 na próxima rodada.

****** Habilidades:

- Ilusão Carmesim (Ultimate) Rolagem: d20 + d8.
 Inimigo perde o próximo turno e recebe 10 de dano fixo.
- Campo de Pétalas Sangrentas Dano leve (d20 + d6), mas bloqueia habilidades ofensivas do inimigo por 1 rodada.
- 3. **Controle Mental** Faz o inimigo se atacar com metade do dano sofrido (1x por duelo).
- 4. Flor Ilusória (Defensiva) Reduz 70% do dano e cura 10 HP.
- 5. **Genjutsu Floral (ataque base)** Rolagem: d20 + d4. Se for 17+, insta-desativa buffs ativos do oponente.
- Estilo de jogo: Manipulação total. Vence sem bater. Pura humilhação psicológica.

💞 Hinata Hyuuga

Tier: B

Estilo: Precisão / Defesa / Suporte

Buff Base: d6

HP: 115

Passiva — Byakugan Compassivo

Ganha +d4 em sua próxima rolagem de iniciativa.



- Oito Trigramas: Palma de Ar (Ultimate) Rolagem: d20 + d10.
 Dano médio-alto e empurra o inimigo (impede buffs por 1 rodada).
- 2. **Campo Gentil de Chakra** Dano leve, mas corta o buff inimigo pela metade.
- 3. **Escudo Giratório** Reduz 60% do dano e cura 10 HP.
- 4. **Palmas Suaves (ataque base)** Rolagem: d20 + d6. Dano moderado e chance de 17+ paralisa o oponente.
- 5. Coração da Luz Cura 20 HP e remove debuffs (1x por duelo).
- Estilo de jogo: Tank tático. Forte em duplas e suporte defensivo.

Zabuza Momochi

Tier: B

Estilo: Assassino / Névoa / Sangue-frio

Buff Base: d8

HP: 100

Passiva — Névoa da Morte

Na primeira rodada do duelo, o inimigo perde -10 de iniciativa.

X Habilidades:

- Decapitação Silenciosa (Ultimate) Rolagem: d20 + d10.
 Se o inimigo estiver com menos de 50% de HP, é morte instantânea (instakill).
- 2. **Técnica da Névoa Oculta** Reduz dano recebido em 40% e adiciona +d6 no próximo ataque.
- 3. **Lâmina Kubikiribōchō (ataque base)** Dano fixo: 20. Se matar o oponente, recupera 10 HP.
- Golpe Cortante Rolagem: d20 + d8.
 Causa sangramento (dano fixo de 5 por rodada, por 2 turnos).
- 5. **Desaparecer na Névoa (Defensiva)** Anula completamente o dano de 1 ataque.
- Estilo de jogo: Burst letal e imprevisível. Mata antes que o inimigo entenda o que aconteceu.

🔥 Shisui Uchiha

Tier: B

Estilo: Velocidade / Genjutsu / Ilusão instantânea

Buff Base: d8

HP: 100

Passiva — Kotoamatsukami

1x por duelo, pode forçar o inimigo a repetir o mesmo ataque anterior (mesmo dano e buff).

X Habilidades:

- Kotoamatsukami (Ultimate) Rolagem: d20 + d10.
 Dano alto e o inimigo perde o próximo turno.
- 2. Susanoo Parcial +d10 em iniciativa e reduz 40% do dano recebido.
- Lâmina Rápida Uchiha Rolagem: d20 + d8.
 Se tirar 17+, dano dobrado.
- 4. Jutsu bola de fogo (ataque base)— Dano fixo: 15 e remove buffs ativos.
- 5. Clones de ilusão (Defensiva) Evita qualquer ataque (1x por duelo).
- Estilo de jogo: Controle mental agressivo. Rápido, técnico e punitivo.

Anko Mitarashi

Tier: B

Estilo: Veneno / Surpresa / Tática

Buff Base: d6

HP: 85

Passiva — Herança da Maldição

Quando morre, causa 15 de dano fixo ao inimigo que a derrotou.

**** Habilidades:**

- Técnica das Serpentes Gêmeas (Ultimate) Rolagem: d20 + d8.
 Dano alto + envenenamento (dano fixo de 5 por rodada).
- 2. **Ataque das Presas Ocultas** Rolagem: d20 + d6. Se for 17+, paralisa o inimigo por 1 rodada.

- 3. Explosão de Serpentes (ataque base) Dano fixo: 18.
- 4. **Selo da Serpente** Reduz 30% do dano recebido e reflete d4.
- 5. **Desvio do Víbora (Defensiva)** Evita completamente o primeiro ataque do duelo.

Estilo de jogo: Aposta na dor do inimigo. Brilha em jogos longos e duelos técnicos.

🌸 Fuyuki Haruno *(OC)*

Tier: B

Estilo: Kekkei Genkai Floral / Genjutsu / Execução

Buff Base: d8

HP: 120

🎴 Passiva — Flores da Morte

Se o inimigo cair abaixo de 35 HP, Fuyuki pode ativar o Instakill Carmesim (acerto automático — morte instantânea).

***** Habilidades:**

- 1. Campo Floral Carmesim (Ultimate) Rolagem: d20 + d10. Dano alto + efeito de veneno leve (dano fixo de 5 por rodada).
- 2. Ilusão das Pétalas Negras Bloqueia o inimigo por 1 rodada.
- 3. Martelo Yang (ataque base) Dano fixo: 20, ignora defesas.
- 4. **Esporos do Sono** faz o inimigo perder -d6 na próxima rolagem.
- 5. Dança das Rosas (Defensiva) Reduz o dano recebido em 60%.

Estilo de jogo: Ilusão e brutalidade. Se controlar o fluxo da luta, mata com um toque.

💫 Mayumi Kurama (OC)

Estilo: Kekkei Genkai Mental / Genjutsu / Ambu

Buff Base: d6

HP: 95

Passiva — Consciência Quebrada

Quando reduz o inimigo a menos de 50% de HP, ativa o "Pesadelo Kurama" (inimigo rola -d10 permanentemente).

X Habilidades:

- Pesadelo Espiritual (Ultimate) Rolagem: d20 + d8.
 Causa dano + o inimigo perde um turno.
- 2. Ilusão Reflexiva Reduz o dano e causa metade de volta.
- 3. **Controle Mental Avançado (ataque base)** Rolagem: d20 + d6. Se 17+, o inimigo se ataca automaticamente na próxima rodada.
- 4. **Projeção Sombria** Remove buffs.
- 5. **Reflexo Psíquico (Defensiva)** Reduz 60% do dano e adiciona +d6 na próxima rolagem.
- Estilo de jogo: Caçadora mental. Sutil, letal e dominadora de ritmo.

Uzumaki Itome (OC)

Tier: B

Estilo: Velocidade / Cristal / Luz

Buff Base: d10

HP: 100

Passiva — Corpo da Luz Uzumaki

Toda vez que ganha iniciativa, adiciona +d4 de dano fixo no ataque base (acumulativo até 3x).

****** Habilidades:

- Liberação de Cristal: Prisão Prisma (Ultimate) Rolagem: d20 + d10.
 Dano altíssimo e bloqueia a defesa do inimigo por 1 rodada.
- 2. **Explosão de Luz Divina** Dano fixo: 20 e reduz -5 na iniciativa do oponente.
- Raio Uzumaki (ataque base) Rolagem: d20 + d8.
 Se tirar 18+, dano dobrado.
- 4. **Movimento Reluzente** Rouba o próximo turno do oponente. (Máximo de 2x por combate)

5. **Escudo de Cristal (Defensiva)** — Reduz 50% do dano e cura 10 HP.

🞮 Estilo de jogo: Ultra ofensivo e veloz. Brilha contra inimigos lentos.